

JEU SURDIMENSIONNÉS

CONDITIONS DE LOCATION

- **Tarif « Familles » :**
 - 20 € d'adhésion annuelle de date à date **+ 5 € par jeu**
- **Tarif « Associations et collectivités » :**
 - 40 € d'adhésion annuelle de date à date **+ 7 € par jeu**

- **Durée de location : 1 à 7 jours au tarif indiqué ci-dessus.**

Si le jeu n'est pas réservé ensuite, la location peut être prolongée en payant à nouveau la même somme.

- **Perte de pièces / détérioration des jeux :**

Nous prenons grand soin de nos jeux pour le bien de tous, nous souhaitons que vous fassiez de même.

Nos boîtes de jeux sont plastifiées, des inventaires précis sont présents sur la boîte ou avec les sachets de pièces, certains jeux ont de beaux sacs en tissu.

Les pertes de pièces, de sacs, ou la détérioration manifeste des jeux ou boîtes seront facturées.

- **Responsabilité :**

L'adhérent a seul la responsabilité des jeux loués et de leur bonne utilisation. Les tranches d'âge indiquées sont à titre indicatif.

MODE D'EMPLOI

- **Réservation :**

Vous pouvez choisir les jeux sur le catalogue, puis téléphoner pour la réservation ou envoyer votre liste par mail à l'adresse : reservation@ludotheque-meinau.org

Merci d'indiquer les dates d'emprunt et de retour souhaitées.

- **Besoin d'un conseil ?**

Vous pouvez venir à la ludothèque, nous vous conseillerons avec plaisir !

Association « Je Joue, Je Vis »
Ludothèque de la Meinau
5, rue de Champagne
67100 Strasbourg
03.88.40.00.39
ludo@ludotheque-meinau.org
www.ludotheque-meinau.org

187 JEUX SURDIMENSIONNÉS !

ADRESSE - 111 JEUX
STRATÉGIE - 34 JEUX
ASSEMBLAGE - 6 JEUX
DIVERS - 20 JEUX
AVEC NOS ANIMATEURS - 16 JEUX

Adresse mail pour réserver :

reservation@ludotheque-meinau.org



JEUX D'ADRESSE

Aérobilles



Principe : à l'aide d'une queue de billard, envoyer avec précision les boules en bois pour les faire tomber dans les couloirs rapportant le plus de points !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Arbalète et cible



Principe : placer ses fléchettes au plus près du centre de la cible !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Avalanche



Principe : placer des cubes en bois en fonction du résultat des dés, sans déclencher l'avalanche !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Babyfoot stadium



Principe : un babyfoot adapté pour les plus jeunes !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Balla balla clochette



Principe : lancer les balles en mousse dans les trous en faisant tinter les clochettes !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 5 ans

Bamboleo



Principe : chaque joueur à son tour doit placer une des formes en bois sans faire tomber le plateau !

Nombre de joueurs : 2 à 7

Âge : à partir de 7 ans

Barik



Principe : faire passer le plus vite possible toutes les barriques de son camp dans le camp adverse à l'aide des baguettes.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Biflip



Principe : marquer un maximum de points !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Bilboquets

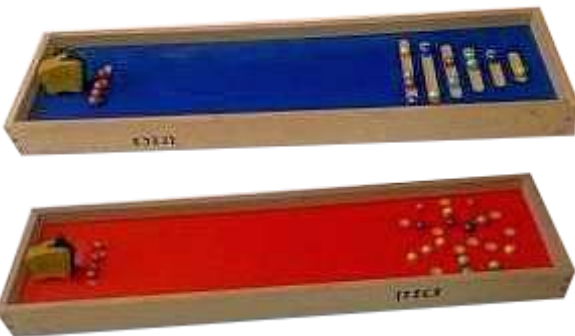


Principe : un grand classique ! Il faut « simplement » arriver à envoyer la boule sur le manche !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Billard à billes



Principe : placer ses billes au moyen du lanceur. Un jeu d'adresse réversible aux multiples variantes !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Billard à rebonds



Principe : marquer le maximum de points en envoyant les 5 palets rebondir sur les élastiques !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Billard américain



Principe : le célèbre jeu américain en plus petit.

Nombre de joueurs : 2 ou en équipe

Âge : à partir de 8 ans

Billard bordelais



Principe : faire le plus grand score en envoyant d'une pichenette les billes métalliques dans le circuit.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Billard bowling



Principe : un jeu de bowling sur table, avec une queue de billard ou un toboggan à balles pour les plus jeunes !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

ATTENTION : longueur du jeu = 200cm

Billard carrousel



Principe : à l'aide d'une queue de billard, envoyer avec précision les boules en bois pour les faire tomber dans les trous rapportant le plus de points ! sans oublier les cases bonus...

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Billard finlandais



Principe : un Mōlkky de table ! Ici il faut obtenir 70 points en faisant tomber les quilles à l'aide d'un palet expédié par un lanceur-arbalète !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Billard hollandais



Principe : réussir à placer les palets dans les différents compartiments pour accumuler les points.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

ATTENTION : longueur du jeu = 200cm à 220cm

Billard japonais



Principe : envoyer les boules de bois pour faire le plus grand score !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Billard Nicolas



Principe : les joueurs tentent de diriger une bille en liège à l'aide de soufflets vers un des trous adverses, et d'éviter qu'elle ne tombe dans le leur...

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Bille skate



Principe : envoyer les billes sur les pistes incurvées pour atteindre les cases du milieu, et marquer des points !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Bowling / Curling



Principe : 2 jeux en 1 ! Au bowling, faire tomber les quilles en un minimum de coups. Au curling, se placer au plus près de la cible !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Carron



Principe : placer tous les pions de sa couleur dans les trous situés aux quatre coins du plateau de jeu, à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur sa zone de tir.

Nombre de joueurs : 2 ou en équipe

Âge : à partir de 7 ans

Catapultes



Principe : envoyer les palets de feutrine dans la cible avec les catapultes pour faire le maximum de points !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Chasse aux billes



Principe : marquer des buts en poussant le palet dans un camp adverse à l'aide de billes envoyées sur des rampes pivotantes.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Chop suey



Principe : sortir les aliments (pièces en bois) du bol à l'aide des baguettes. Attention à ne pas faire tomber la nourriture !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Chop suey géant

nouveauté 2025



Principe : sortir les aliments (pièces en bois) du bol à l'aide des baguettes. Attention à ne pas faire tomber la nourriture !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Climb ! La tour infernale



Principe : être le premier à faire monter ses 3 billes en haut de la tour, sans les faire tomber dans les trous !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Climby



Principe : être le premier à faire monter toutes ses billes en passant les doigts à travers les baguettes de bois du plateau.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Collector : Aéroflip

nouveauté 2025



Principe : envoyer à la main 6 petites boules en bois pour faire le score le plus grand ! ce plateau ressemble beaucoup à un flipper, vous aurez une chance de rejouer ou peut-être un bonus !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Collector : Billard japonais

nouveauté 2025



Principe : envoyer les 6 boules en bois pour faire le score le plus grand !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Collector : Face-Trappe

nouveauté 2025



Principe : 2 jeux en un !

- un « passe-trappe » classique, il faut faire passer en premier tout les palets chez son adversaire.

- un jeu de tir sur cible : il faut placer ses palets dans les zones de score, en essayant d'enlever ceux de son adversaire !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Collector : Triangle des Bermudes

nouveauté 2025



Principe : chacun son tour envoie un palet avec l'élastique, il faut se placer dans les zones de score sans sortir du triangle des Bermudes !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Corsella



Type de jeu : circuit d'équilibre.

Principe : l'enfant oriente le plateau pour faire parcourir le circuit à une boule en bois, différents éléments réagissent à son passage !

Nombre de joueurs : 1

Âge : à partir de 3 ans

Coup franc



Principe : marquer des buts en poussant le palet dans un camp adverse à l'aide de spatules.

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 6 ans

Crokinole



Principe : placer ses palets dans le trou central, ou le plus près possible. Il faut toucher un palet de l'adversaire pour valider le tir, et pourquoi pas l'éjecter... Un jeu d'adresse et de tactique passionnant !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Croquet junior

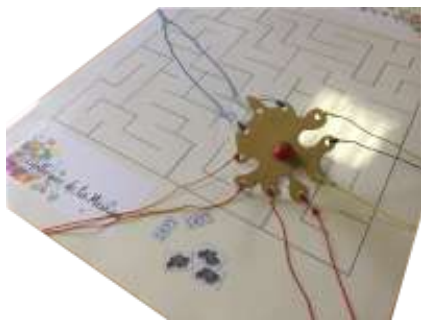


Principe : passer sa balle dans un parcours et être le premier à l'arrivée !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Dessinons ensemble



Type de jeu : jeu coopératif.

Principe : le support est muni d'un feutre effaçable, les joueurs doivent se coordonner à l'aide des ficelles pour faire un dessin commun ou pour sortir d'un labyrinthe ! Deux supports sont fournis, pour faire des compétitions !

Nombre de joueurs : 2 à 10

Âge : à partir de 7 ans

Elasto



Principe : placer ses palets au plus près du centre de la cible en utilisant les élastiques. Il est permis de chasser les palets de ses adversaires !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Fakir



Principe : lâcher les palets en haut de la planche, puis les regarder descendre entre les picots, en croisant les doigts pour qu'ils arrivent dans les cases de plus grande valeur.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 4 ans

Flipper espace



Principe : un magnifique flipper de l'espace !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Flipper foot



Principe : un mélange de deux jeux traditionnels, le flipper et le baby-foot !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Flipper modifiable



Principe : un flipper, déjà c'est très chouette ! Celui-ci est modifiable, c'est vous qui construisez les parcours !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Guillaume Tell



Principe : arriver à faire tomber la célèbre pomme de Guillaume Tell, avec l'arbalète !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Jenga géant



Principe : retirer des blocs de bois de la tour pour les replacer au sommet, sans la faire tomber !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Jeu du marteau



Principe : originaire du XVIème siècle, ce jeu consiste à envoyer la bille en métal dans les zones adverses tout en défendant ses propres zones. Chaque bille qui passe compte comme un point perdant.

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 7 ans

Jeu de puck



Principe : placer ses pucks (cercles en bois munis d'une bille métallique) le plus près possible du palet, au moyen des lanceurs.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Jeu du roi



Principe : un jeu d'estaminet du XVIIème siècle ! Le joueur lance une toupie à l'aide d'une ficelle, et doit faire tomber un maximum de quilles. A chaque quille correspond une valeur : 100 pour le Roi, 50 pour les chevaliers et 20 pour les archers.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Jump volley 2 joueurs



Principe : faire passer le plus vite possible toutes les billes de son camp dans le camp adverse à l'aide de lunettes à élastiques.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Jump volley 4 joueurs



Principe : faire passer le plus vite possible toutes les billes de son camp dans le camp adverse à l'aide de lunettes à élastiques.

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 7 ans

Kibong



Principe : placer ses billes dans les emplacements de départ de l'adversaire. Beaucoup d'adresse mais aussi de la stratégie...

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Kit Perplexus



Principe : lot de 4 casse-têtes « Perplexus » (2 « original », 2 « rookie ») pour des défis d'adresse et de rapidité !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Kubb



Principe : Kubb est un jeu d'extérieur qui se joue depuis le temps des Vikings en Scandinavie. Un jeu d'adresse où deux équipes s'affrontent, le but est de renverser les chevaliers adverses avant d'attaquer le roi.

Nombre de joueurs : 2 à ...

Âge : à partir de 8 ans

Kubbolino



Principe : une adaptation du célèbre jeu Kubb, également appelé Echecs Viking. Le but est de renverser les chevaliers adverses à l'aide de la catapulte avant d'attaquer le roi.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Laby toupies



Principe : envoyer une par une les 6 toupies et les diriger à l'aide du plateau pour atteindre les trous valant le plus de points, tout en évitant les obstacles !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Lancer de tacs



Principe : chaque joueur lance ses tacs (2 boules reliées par une ficelle) en essayant de les enrouler autour des barreaux pour marquer des points.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

La Rosanol

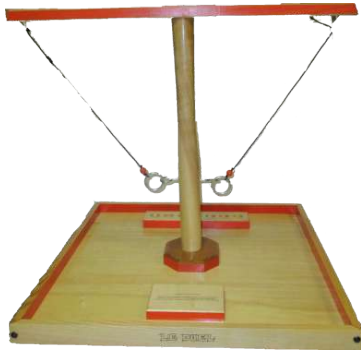


Principe : 4 jeux en un ! à la fois Billard Nicolas, Cornhole, Palet anglais, ou Crokinole...

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Le Duel



Principe : chaque joueur essaie d'accrocher le plus vite possible son anneau au crochet en le faisant se balancer. A chaque réussite le compteur de points avance !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Magnet goal

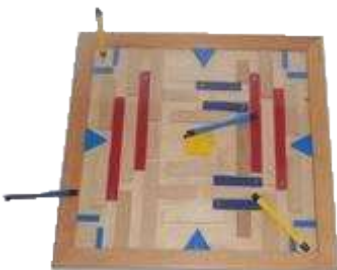


Principe : être le premier à envoyer tous ses palets dans les buts adverses à l'aide du crayon magnétique ! Jeu sous plexiglas.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 6 ans

Magnet laby



Principe : être le premier à faire traverser le labyrinthe à sa bille à l'aide du crayon magnétique ! Des murs peuvent être déplacés pour ralentir son adversaire. Jeu sous plexiglas.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 6 ans

Marble shooter



Principe : pousser le palet dans le but adverse, au moyen des lanceurs de billes magnétiques.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Marmitons gourmands



Principe : les marmitons se dépêchent d'attraper les ingrédients (les boules de bois) avec leur cuillère afin de terminer en premier leur gâteau. Mais attention, les ingrédients doivent correspondre à la recette !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Maxi pêche aux canards

nouveauté 2025



Principe : une maxi pêche aux canards avec 2 coquillages, 8 cannes à pêches et 30 canards !

Nombre de joueurs : 1 à 8

Âge : à partir de 4 ans

Maxi push roll



Principe : une course effrénée où les joueurs devront déplacer les boules le plus rapidement possible d'une position de départ à une position d'arrivée (par exemple déplacer les quatre boules noires du centre vers les quatre coins), grâce aux trous sous le plateau de jeu.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Maxi passe-trappe



Principe : le célèbre « passe-trappe » en version 4 joueurs ! Il faut faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse à l'aide des élastiques !

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 6 ans

Mikados géants



Principe : le célèbre jeu de mikados en beaucoup plus grand (1 mètre) !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 7 ans

Minigolf



Principe : un jeu de minigolf en intérieur ou extérieur !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Mölkky



Principe : un jeu d'adresse en extérieur très populaire en Scandinavie. Le but est d'atteindre exactement 50 points en faisant tomber les quilles !

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 6 ans

Paletanque



Principe : un jeu de pétanque sur table !

Nombre de joueurs : 2 ou en équipe

Âge : à partir de 6 ans

Palet breton / cible



Principe : 2 jeux en 1 !

Palet breton : comme à la pétanque, mais avec des palets en fonte ! il faut les lancer au plus près du « palet maître », sur le plateau en bois.

Cible : lancer les palets au plus près du milieu de la cible !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 12 ans

Parcours coopératif



Principe : jeu de coopération, le but est de parcourir tout le labyrinthe en guidant une bille avec les 4 ficelles, sans tomber dans la rigole !

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 10 ans

Partner



Principe : jeu de coopération, le but est de faire rentrer la bille métallique au centre du labyrinthe en tirant habilement sur les cordelettes.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Passé trappe



Principe : faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse à l'aide des élastiques, un jeu délirant dont on peut difficilement se passer après avoir essayé !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Planche d'équilibre



Principe : chaque joueur à son tour doit placer une des formes en bois sans faire tomber le plateau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Planet pinball



Principe : le classique jeu de flipper en bois !

Nombre de joueurs : 1

Âge : à partir de 7 ans

Plateau suisse

nouveauté 2025



Principe : lancer ses 10 palets en caoutchouc pour marquer un maximum de points ! Mais attention de ne pas tout annuler en tombant sur la case « Malus » !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Platoh ! Roule boule



Principe : à l'aide des lanceurs, envoyer les billes dans les trous pour être le premier à tout remplir !

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Âge : à partir de 6 ans

Platoh ! Zig Zag



Principe : à l'aide de l'élastique, envoyer les palets dans les trous qui rapportent le plus de points !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Pomela géant

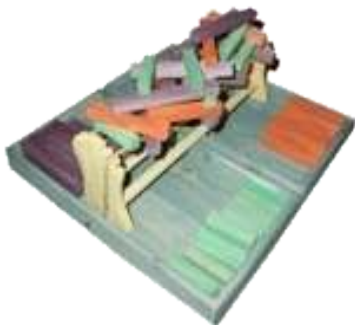


Principe : les joueurs jouent en équipe avec un cueilleur à fruits chacun ou seuls avec les deux. Le but est de cueillir le plus de pommes, mais sans les faire tomber !

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 4 ans

Pont de singe



Principe : un jeu d'adresse et de coopération, le but est de placer les éléments sur les élastiques sans que tout s'écroule !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Power ramp



Principe : marquer des buts en poussant la balle dans le camp adverse à l'aide de billes envoyées sur des rampes pivotantes.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Quilles de table



Principe : faire tomber le maximum de quilles à l'aide de la boule en bois suspendue.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 5 ans

Rideau à boules



Principe : à l'aide de la boule de lancer, être le premier joueur à remonter toutes les boules de sa couleur !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Roule Planète Géant

nouveauté 2025



Principe : marquer le maximum de points en déplaçant la boule sur les tiges métalliques d'1 mètre 50 ! Mais attention à la chute !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Score tray



Principe : marquer des buts en poussant la balle dans le but adverse à l'aide des poignées latérales.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Sentier d'escalade « La Montagne »



Principe : escalader le sentier à l'aide des ficelles sans faire tomber la bille dans les trous.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Sentier d'escalade « Odysseus »



Principe : escalader le sentier à l'aide des ficelles sans faire tomber la bille dans les trous.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Sentier d'escalade « Via Mobile »



Principe : escalader le sentier à l'aide des ficelles sans faire tomber la bille dans les trous.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Shuffle puck



Principe : envoyer le palet dans le but adverse. Une très belle adaptation en bois du célèbre jeu de café « Air Hockey ». Un jeu de rapidité et de réflexes simplissime et hautement addictif !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Slaloom



Principe : faire passer le plus rapidement possible ses deux pions de l'autre côté avec les baguettes. Il va falloir slalomer entre les obstacles en essayant d'en faire tomber le moins possible !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Smak



Principe : jeu de lancer. Les deux équipes (rouges et bleus) se font face, et doivent faire tomber les tours avec les bâtons de lancer pour marquer le plus de points. Mais le bâton de défense permettra peut-être à l'équipe adverse d'annuler le coup précédent !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 8 ans

Speed ball



Principe : envoyer le plus de billes dans le but de son adversaire à l'aide du marteau. Un jeu frénétique que l'on ne parvient pas à lâcher !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Stabiball



Principe : le but est de faire arriver la balle au centre de la planche d'équilibre en étant debout dessus ! Ce jeu développe aussi bien l'équilibre que la coordination, la concentration...

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Âge : à partir de 7 ans

Surfons ensemble



Principe : jeu de coordination et d'équilibre. Un joueur se place sur la planche de bois (max 100kg), les autres joueurs doivent arriver grâce aux cordes à le soulever et à le maintenir en équilibre le plus longtemps possible !

Nombre de joueurs : 5 à 22

Âge : à partir de 10 ans

Suspens géant



Principe : être le premier à placer ses billes sur les éléments suspendus, sans rien faire tomber !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Takla



Principe : construisez un pont à l'aide de blocs de bois en les plaçant judicieusement pour être le premier à atteindre la bille centrale !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Tibi 2 joueurs



Principe : être le premier à envoyer toutes ses billes dans le camp adverse à l'aide du lanceur.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Tibi 4 joueurs



Principe : être les premiers à envoyer toutes ses billes dans le camp adverse à l'aide du lanceur

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 7 ans

Torreta XL



Principe : les joueurs doivent construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de couleurs et de longueur différentes. Attention à la chute !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Tour coopérative



Principe : jeu de coordination et de coopération. Le but est d'empiler les blocs de bois à l'aide de l'anse en métal. Celle-ci est guidée par les joueurs, chacun muni d'une ou deux cordes.

Nombre de joueurs : 3 à 24

Âge : à partir de 8 ans

Triball



Principe : arriver pile à 100 points en lançant les balles dans les trous. Chaque trou ajoute, enlève ou multiplie les points !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans (sans compter les points)

Weykick football 2 joueurs



Principe : marquer des buts à l'aide des joueurs, des figurines aimantées qui se contrôlent grâce à des poignées sous le plateau.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Weykick football 4 joueurs



Principe : marquer des buts à l'aide des joueurs, des figurines aimantées qui se contrôlent grâce à des poignées sous le plateau.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 6 ans

Weykick football 6 joueurs



Principe : marquer des buts à l'aide des joueurs, des figurines aimantées qui se contrôlent grâce à des poignées sous le plateau.

Nombre de joueurs : 6

Âge : à partir de 6 ans

Weykick hockey



Principe : marquer des buts à l'aide des joueurs, des figurines aimantées qui se contrôlent grâce à des poignées sous le plateau. Les figurines ont des crosses pour frapper et contrôler le palet !

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 6 ans

Weykick minigolf



Principe : un très beau minigolf de table en bois. Le but est de réaliser les différents parcours en un minimum de coups à l'aide du petit club de golf !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Ydrody géant



Principe : jeu de coordination et de coopération. Le but est d'emmener la bille du point de départ à l'arrivée. Les joueurs orientent le plateau au moyen de seringues qui fonctionnent comme des vérins hydrauliques !

Nombre de joueurs : 3

Âge : à partir de 8 ans

Zig zag



Principe : le joueur contrôle la piste à l'aide du manche, il doit faire le meilleur score en emmenant le plus loin possible la boule en bois sur la piste !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

JEUX DE STRATÉGIE

Abalone

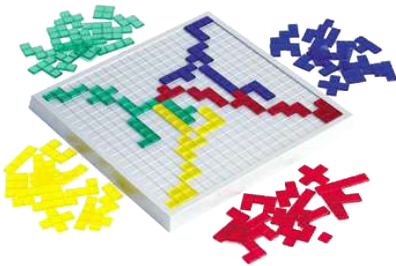


Principe : faire sortir 6 billes adverses du plan de jeu en les poussant avec ses propres billes, selon le principe de la supériorité numérique.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Blokus géant



Principe : chaque joueur dispose de 21 pièces de tailles et de formes différentes, et doit en placer un maximum avant que le jeu ne soit bloqué. Une pièce doit être posée en touchant une pièce de la même couleur, mais uniquement par les coins. Les carrés des pièces restantes sont comptés, le joueur au score le plus bas gagne la partie.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Dames chinoises



Principe : déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ en déplaçant ses pions par sauts successifs au dessus de ses propres pièces mais aussi des pièces adverses !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 7 ans

Déambulle



Principe : capturer un maximum de boules de couleur. Chaque joueur déplace son cube multicolore en tentant de faire correspondre les couleurs du cube à celles des boules du plateau.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Elyp



Principe : manger les pions adverses, ou les capturer pour s'en servir...

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Granito



Principe : le célèbre jeu de "morpion" (appelé aussi "croix-ronds" ou encore "tic tac toe"), avec les yeux bandés ! L'astuce : la différence de texture des boules...

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Jeu des bâtonnets



Principe : chaque joueur retire à son tour 1, 2 ou 3 bâtonnets, il ne faut pas retirer le dernier !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Jeu du moulin

nouveauté 2025



Principe : placer et déplacer judicieusement ses pions pour faire des alignements (« moulins »), afin de retirer les pions adverses du plateau !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Ksar géant



Principe : arriver à avoir la ligne continue de sa couleur la plus longue, en respectant les règles de placement !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Majo



Principe : un jeu de placement dont le but est d'être majoritaire sur un maximum de lignes et de colonnes. Mais attention les pions peuvent s'inverser !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Morpions Coeurs - Mains



Principe : un très beau jeu de morpions sur plateau de 50 cm de côté. Les pièces sont grandes et colorées, ce jeu est particulièrement adapté pour adresser les problèmes de vision et de motricité.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Mweso



Principe : amasser le plus de graines selon des principes de calcul. Un jeu plusieurs fois centenaire qui se joue aujourd'hui sur tout les continents...

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Nivos XL



Principe : poser stratégiquement ses pièces pour forcer l'adversaire à monter d'un niveau et prendre des pénalités.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Othello géant / Jeu de dames géant



Principe de l'Othello : avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie. Chaque joueur place tour à tour ses pions en tentant de capturer un maximum de pions de l'adversaire.

Principe du jeu de dames : capturer tous les pions de l'adversaire.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Pentago géant



Principe : aligner 5 boules de sa couleur. A chaque boule jouée un plateau est tourné d'un quart de tour !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Puissance 4 géant



Principe : aligner 4 pions de sa couleur en ligne, colonne ou diagonale.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Pylos deluxe



Principe : les deux joueurs possèdent 15 boules et les placent tour à tour sur le plateau de jeu. Le gagnant est le joueur qui économise le plus de billes et place la dernière au sommet de la pyramide.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Pylos géant



Principe : les deux joueurs possèdent 15 boules et les placent tour à tour sur le plateau de jeu. Le gagnant est le joueur qui économise le plus de billes et place la dernière au sommet de la pyramide.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Qawale géant



Principe : aligner 4 galets de sa couleur, en posant et déplaçant les pièces comme dans le célèbre jeu « Awalé » !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Quantik géant



Principe : être le premier à poser une quatrième forme différente dans une ligne, une colonne ou un carré.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Quarto deluxe



Principe : aligner 4 pièces ayant un point commun parmi les 16 proposées. Grandes ou petites, rondes ou carrées, pleines ou creuses, claires ou foncées... Et c'est l'adversaire qui choisi la pièce que vous allez jouer !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Quarto géant



Principe : aligner 4 pièces ayant un point commun parmi les 16 proposées. Grandes ou petites, rondes ou carrées, pleines ou creuses, claires ou foncées... Et c'est l'adversaire qui choisi la pièce que vous allez jouer !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Quivive deluxe



Principe : être le dernier joueur sur le plateau. A chaque tour, le joueur déplace son pion sur une case voisine, puis retire un palet du plateau de jeu. Dès que votre pion ne peut plus se déplacer c'est perdu !

Nombre de joueurs : 2 à 5

Âge : à partir de 7 ans

Quixo deluxe



Principe : aligner 5 de vos cubes (croix ou ronds). Les cubes sont pris en périphérie du plateau puis replacés en poussant sur une rangée incomplète, perturbant la stratégie de l'adversaire !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Quoridor deluxe



Principe : être le premier à faire traverser le plateau de jeu à son pion en contournant les barrières placées par son adversaire.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 7 ans

Quoridor géant

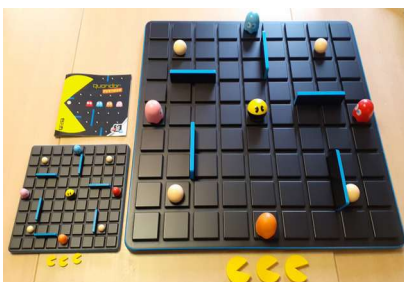


Principe : être le premier à faire traverser le plateau de jeu à son pion en contournant les barrières placées par son adversaire.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 7 ans

Quoridor Pac-Man géant



Principe : une version spéciale Pac-Man du jeu « Quoridor » ! Pac-Man doit manger les 4 Pac Gommages pour gagner, et les fantômes doivent l'en empêcher !

Le jeu est également jouable dans la version « Quoridor » classique.

Nombre de joueurs : 2 ou 4

Âge : à partir de 7 ans

Rivière de couleurs XL



Principe : faire passer ses palets de l'autre côté de la rivière en créant un chemin de sa couleur tout en essayant de perturber le déplacement de ses adversaires.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Slyne



Principe : être le premier à aligner ses 4 billes sur une route droite et pleine. A son tour le joueur peut poser ou déplacer une tuile, poser ou déplacer une de ses billes, ou encore bloquer une route !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 8 ans

Squadro géant



Principe : être le premier à ramener 4 de ses 5 pièces à la case départ. Les pions n'avancent pas tous à la même vitesse, et en chevauchant une pièce adverse celle-ci retourne en début de ligne !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Super pontu

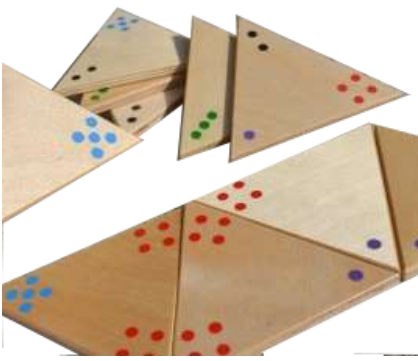


Principe : être le dernier joueur sur le plateau. A chaque tour, le joueur déplace un de ses pions sur une case voisine, puis retire un pont du plateau de jeu. Dès qu'un pion ne peut plus se déplacer il est éliminé !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Tridominos XL



Principe : le jeu des dominos, à 3 côtés !

Nombre de joueurs : 2 à 5

Âge : à partir de 7 ans

X plus



Principe : aligner 5 faces identiques parmi les 25 cubes devant soi, en essayant de deviner et contrer la stratégie de son adversaire posté de l'autre côté.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Yoté géant



Principe : un superbe jeu géant de Yoté avec un plateau de 1 mètre x 1 mètre ! c'est un jeu de prise de pièces originaire de l'Afrique de l'Ouest, chaque prise permet au joueur d'en enlever une en plus de son choix !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

JEUX D'ASSEMBLAGE

Coffret Bunchem



Principe : une grosse caisse remplie de petites et grosses boules qui s'accrochent facilement ensemble pour faire toutes sortes de créations. Des accessoires et des fiches modèles sont fournis.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 4 ans

Coffret Geosmart



Principe : jeu de construction magnétique. 100 pièces pour laisser libre cours à son imagination.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 5 ans

Coffret Neobrick



Principe : un magnifique jeu de construction en bois, les pièces se collent très naturellement avec de puissants aimants ! 60 pièces et 22 fiches de modèles !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 3 ans

Coffret Piks

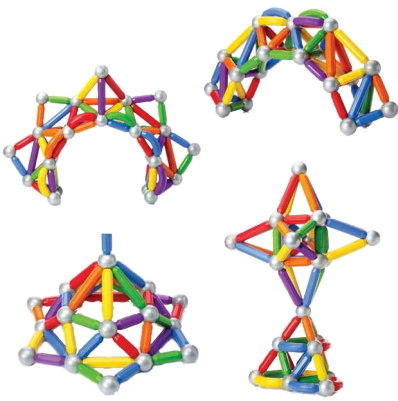


Principe : un magnifique jeu de construction composé de belles planches de bois et de cônes antidérapants qui permettent les constructions les plus folles !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 3 ans

Coffret Smartmax



Principe : jeu de construction magnétique. 100 pièces pour laisser libre cours à son imagination.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 2 ans

Kapla (barils de 1000 !)



Principe : avec ces petites planchettes de lutins, des heures de constructions et des possibilités infinies !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 4 ans

JEUX DIVERS

Candy XL



Type de jeu : observation et rapidité.

Principe : être le premier à attrapper le bonbon ayant les mêmes couleurs que celles indiquées par les trois dés. La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint le nombre de bonbons défini.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 5 ans

Echelles et Serpents / Tic-tac-toe



Type de jeu Echelles et Serpents : jeu de parcours.

Principe : le but est d'arriver à la dernière case en progressant à l'aide du gros dé en mousse. Les échelles permettent d'avancer plus vite, mais attention aux toboggans !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 5 ans



Type de jeu Tic-Tac-Toe : jeu de stratégie.

Principe : un grand classique ! Le but est d'être le premier à aligner trois fois son symbole (croix ou ronds) horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Katamino géant



Type de jeu : casse-tête.

Principe : un superbe casse-tête évolutif ! Le but est de remplir des Pentas (rectangles) en utilisant des ensembles de pièces proposées, les Pentaminos. Peut également être joué à 2 en mode défi, le premier joueur qui remplit son côté gagne la partie !

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Âge : à partir de 5 ans

La course de voitures



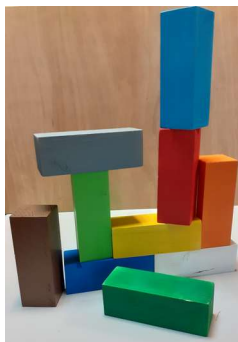
Type de jeu : jeu de parcours.

Principe : un jeu de course avec de jolies voitures en bois. 3 règles différentes sont proposées, pour les jeunes conducteurs jusqu'aux plus chevronnés !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 2 ans

Ludobriques



Type de jeu : jeu d'agencement et de rapidité.

Principe : disposer les grandes briques le plus vite possible comme sur le modèle pour gagner un maximum de points !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 6 ans

Mall'Escape



Type de jeu : escape game.

Principe : un aventurier a trouvé un ancien artefact, mais à besoin de notre aide ! Les joueurs devront résoudre toutes les énigmes de la malle dans un temps limité...

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 10 ans

Marbelino



Type de jeu : jeu de règle et de motricité fine.

Principe : plusieurs jeux en 1 ! les cartes consignes indiquent les billes à placer, Marbelino permet de trier, de compter, de comparer... La pince en bois fait travailler la motricité !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 3 ans

Memory billes



Type de jeu : jeu de mémoire.

Principe : mémoriser la séquence de billes proposée par le maître du jeu, et essayer de la reconstituer en faisant moins d'erreur que votre adversaire.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Pengoloo XL



Type de jeu : jeu de mémoire.

Principe : trouver les petits œufs colorés sous les pingouins !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Punakai XL



Type de jeu : observation et hasard.

Principe : piocher un poisson, et essayer de le placer contre les autres en respectant les couleurs !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 5 ans

Rondo Vario XL



Type de jeu : jeu de règle et de motricité fine.

Principe : être le premier à enfiler 6 perles pour habiller sa chenille. Les perles sont obtenues avec les dés couleurs et / ou formes. Le jeu peut également être utilisé en jeu libre d'enfilage.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 2 ans

Roule cocotte géant



Type de jeu : jeu de mémoire.

Principe : être le premier à trouver suffisamment d'oeufs pour remplir son panier !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Saute grenouille



Type de jeu : jeu de hasard.

Principe : une course de grenouilles sur le principe de la courte paille.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Serpentino



Type de jeu : toboggan à billes.

Principe : concevoir des parcours, puis laisser les billes métalliques les dévaler ! Des éléments sonores agrémentent le jeu.

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 3 ans (hormis la conception des parcours...)

Toboggan Rally Géant



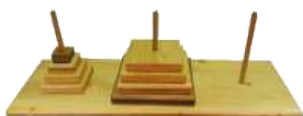
Type de jeu : toboggan à boules.

Principe : laisser les boules dévaler le toboggan géant !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 3 ans

Tour de Hanoï XL



Type de jeu : casse-tête.

Principe : il faut réussir à faire passer la pyramide d'un côté à un autre, sans empiler un carré sur un plus petit !

Nombre de joueurs : 1 (ou plus en défi !)

Âge : à partir de 12 ans

Trapenum



Type de jeu : tactile et rapidité.

Principe : les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément 5 paires d'objets du Trapenum.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Verger géant



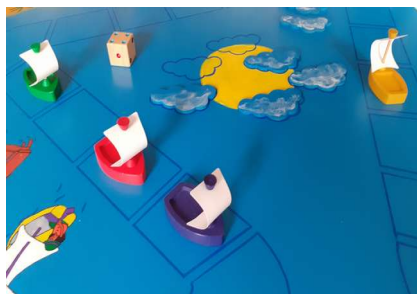
Type de jeu : jeu de coopération.

Principe : les branches croulent sous le poids des fruits mûrs et juteux. Le corbeau le sait, il s'agit donc d'être plus rapide que lui pour cueillir tous les fruits.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Voilà les voiliers !



Type de jeu : jeu de parcours surdimensionné.

Principe : le vent se lève, la course de voiliers peut commencer ! sur un beau plateau de 1 mètre x 1 mètre, les petits skippers devront gérer au mieux la météo pour arriver le premier. Mais attention à la tempête !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Waterplay niagara



Type de jeu : circuit d'eau.

Principe : un circuit d'eau à monter avec des bateaux pour des heures d'amusement !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 3 ans

AVEC NOS ANIMATEURS

Certains jeux sont particulièrement délicats et **ne sont pas disponibles à la location, mais uniquement avec nos animateurs** pour vos événements.

A l'abordage !



Principe : récolter le plus de trésors ! pour y arriver, il faut se déplacer sur les îles aux trésors ou défier un autre pirate !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 3 ans

A moi la salade !



Principe : arriver le premier pour un festin de salade ! pas la peine de se presser, lorsqu'on peut grimper sur les autres tortues... Mais attention au crocodile !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Bateau Pirate



Principe : prendre d'assaut le bateau pirate ! arriverez-vous avec une arbalète et 10 fléchettes à faire tomber les 6 figurines de pirates ?

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Cachés ou pas...



Principe : voilà le loup ! les petits chevreaux vont devoir trouver une bonne cachette pour ne pas être mangés !

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 3 ans

Curling

nouveauté 2025



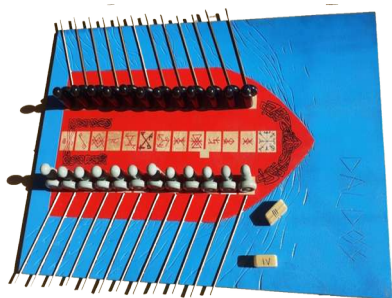
Principe : faire glisser ses 4 palets de curling au plus près du centre de la cible ! Ce jeu peut être utilisé en extérieur grâce à notre piste de curling !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Daldos

nouveauté 2025



Principe : un ancien jeu de stratégie scandinave ! Le but est d'utiliser au mieux les résultats des dés pour faire tomber l'équipe adverse à l'eau !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Réflexe bâtons



Principe : il pleut des bâtons ! Il faut en attraper un maximum pour gagner !

Nombre de joueurs : 1 à ...

Âge : à partir de 7 ans

Table à glisser 4 joueurs



Principe : envoyer le palet dans le but de ses adversaires, et les éliminer un par un jusqu'à la finale !

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 7 ans

Jurassic Snack XL



Principe : Jurassic Snack, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 7 ans

Kingdomino XL



Principe : Kingdomino, en beaucoup plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Les aventuriers du rail Europe édition collector



Principe : Les aventuriers du rail Europe, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Marrakech XL

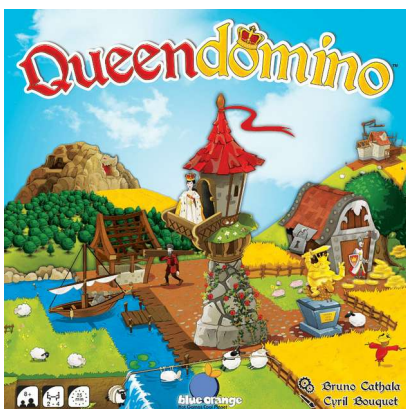


Principe : Marrakech, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Queendomino XL



Principe : Queendomino, en beaucoup plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

River Dragon XL



Principe : River Dragon, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 8 ans

Siam XL



Principe : Siam, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Takenoko XL



Principe : Takenoko, en plus grand et en plus beau !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans