



Catalogue des grands jeux en bois

Récapitulatif d'emprunt :

- . Être adhérent à la ludothèque**
- . Chèque de caution de 300 euros (public) 600 euros (collectivités et associations)**
- . 5 euros / grand jeu**
- . Maximum 3 grands jeux (public) Maximum 6 grands jeux (collectivités et associations)**

la Ludothèque intercommunale DU PAYS DE SOMMIÈRES

ESPACE LAWRENCE DURRELL
245 RD ERNEST FRANÇOIS
HALLE CARROUSEL 1ER ÉTAGE
30250 SOMMIÈRES
MERCREDI
10H/13H - 14H/18H
JEUDI 16H30/18H
SAMEDI 10H/13H

ESPACE JEUNES FOYER
30111 CONGÉNIES
MARDI
16H30/18H

Emprunts et jeux sur place

L'adhésion

- familles : 5€ /an
- tout public : 10€ /an (carte)
- collectivités et associations : 30€ (une fois)

Les enfants de -8 ans doivent venir accompagnés.

Les emprunts

- 1€ par jeu de société (noté de 1 à 5)
- 5€ par jeu géant en bois (noté de 1 à 5)
- 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 Centre d'Animation du Pays de Sommières France 30, Sud

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.



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.



MIKADO

Tentez de retirer l'une des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. Si vous y parvenez, vous pouvez réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.



LE CROKINOLE

Le crokinole en bois est un jeu de "pichenettes" très simple. Les joueurs doivent, pour gagner, rapprocher leur jeton de la zone centrale. Cette zone étant celle qui rapporte le plus.



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

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 ?



MUR GRUYERE XXL

Le célèbre jeu de Gruyère 2 joueurs. Les joueurs devront tirer sur les ficelles pour orienter une bille le long d'un labyrinthe. Le but est de faire arriver la bille au sommet du jeu. Un superbe jeu en bois bien adapté pour des enfants de 4 à 10 ans.

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 x 2

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 !

BONK



BONK se joue à 2 équipes de 2. Les joueurs qui forment une équipe se placent du même côté du plateau, chacun contrôlera une rampe. Les joueurs lancent alors une bille dans leur rampe en essayant de pousser la boule en bois dans le but adverse. Tant que la bille en bois n'a pas atteint un but, les joueurs peuvent lancer d'autres billes qui se trouvent dans la zone de leur rampe délimitée par une réglette en bois. Les coéquipiers peuvent se donner des billes ou prendre directement une bille dans la zone de la rampe de leur partenaire.



BARIK

Le principe du jeu du barik est simple : vous, ou votre équipe, devez vous débarrasser en premier de tous vos tonneaux (bariks) en les lançant dans le camp adverse. Pour cela, vous devrez utiliser des bâtons en bois. Vous devrez donc les manipuler avec habileté afin de ne pas laisser tomber le tonneau (barik). Le jeu de Barik est accessible dès l'âge de 3 ans. Vous pouvez jouer un contre un ou par équipe. Le jeu se joue donc de 2 à 4 joueurs

LES JEUX DE STRATÉGIE



Jeux des bâtonnets X 2

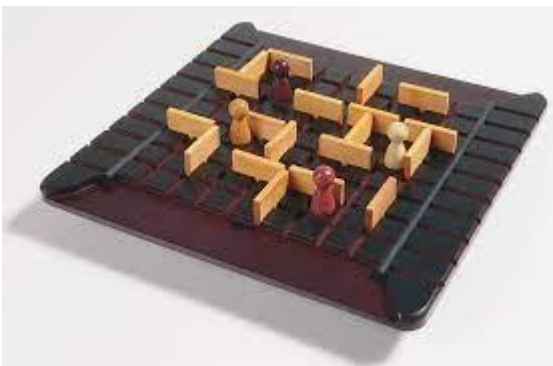
Chacun son tour, un joueur retire 1 à 3 bâtonnets.

Celui qui retire le dernier 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 petits et grands !



LANCER D'ANNEAUX x 2

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. À 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 RÉFLEXE :



SCHUFFLE

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

JEUX DE COOPÉRATION :



TOUR COOPERATIVE (tour de Fröbel)

Jeu en bois d'entraide où les joueurs ne sont pas en compétition, mais jouent dans le même but : construire une tour. À 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.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ 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

JEUX DE CONSTRUCTION :



CIRCUIT À BILLES

Construisez votre circuit à billes.