



*brin de ficelle*

CATALOGUE  
JEUX  
SURDIMENSIONNÉS

L<sub>1</sub> U<sub>1</sub> D<sub>2</sub> O<sub>1</sub> T<sub>1</sub> H<sub>4</sub> E<sub>1</sub> Q<sub>10</sub> U<sub>1</sub> E<sub>1</sub>

# SOMMAIRE

## 1 - JEUX JUNIOR

n°1 à n°15

## 2 - JEUX PLEIN AIR

n°16 à n°45

## 3 - JEUX DE CONSTRUCTION

n°46 à n°48

## 4 - JEUX EN BOIS SURDIMENSIONNES

n°49 à n°135

## LEXIQUE CATALOGUE

**JEU** = Location uniquement aux  
Structures Petite Enfance

**JEU** = Location sous reserve de  
certaines conditions



= Nouveautés 2024

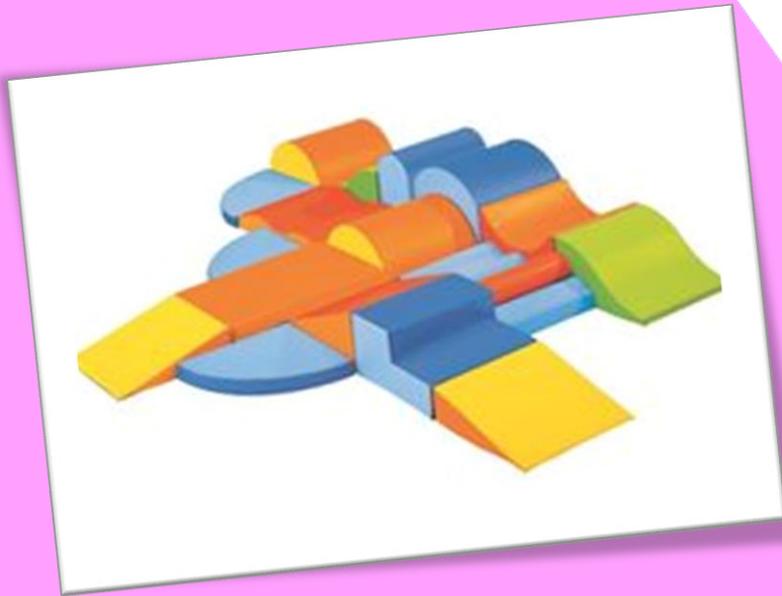
**JEUX**

**JUNIOR**

# 1 EMPREINTES

Jeu moteur.

Empreinte de pieds et de mains à poser pour créer des parcours dirigés.



## 2 PARCOURS GIGANTESQUE

Jeu moteur.

Parcours d'exploration spécialement étudié pour les 0 à 3 ans.

Composé de 19 éléments : 2 demi-lunes, 2 vagues douces, 1 colline, 1 vallée, 1 tapis quatre vagues, 1 cylindre  $\varnothing$  12 cm, 1 deux marches, 3 tapis d'angle à  $90^\circ$ , 2 petites pentes, 1 grande bosse, 1 tapis deux vagues, 1 trapèze, 2 tapis simples.

# 3 PIERRES DE RIVIERE

Jeu moteur.

Permet de développer la coordination, la maîtrise des mouvements, l'estimation visuelle des distances et l'équilibre tout en jouant. Il s'agit de sauter de pierre en pierre sans toucher le sol.



# 4 PARCOURS DES SENS

Jeu moteur. Parcours d'exploration spécialement étudié pour les 0 à 3 ans. Se combine à l'infini afin de leur faire vivre des situations variées d'expression et de relations.

Déplacer, soulever, transporter.

Composé de 8 éléments : 1 trapèze, 1 deux marche, 1 babipont à rideau, 2 instables, 1 tapis miroir 2 bosses, 1 tapis 2 vagues, 1 tapis carré.

# 5 TENTE A BALLE

Jeu sensoriel et moteur. Jusqu'à 6 ans.

Tente hexagonale en tissu avec armatures, facile à plier, remplie de balles.



# 6 DISQUES TACTILES

Jeu moteur.

Agréables à toucher, ces disques en plusieurs coloris et tailles avec des reliefs différents sont idéaux pour un jeu sensoriel avec les tout petits.

# 7 TUNNEL

Jeu moteur. Jusqu'à 6 ans.

Pour se cacher, ramper, développer la motricité et l'équilibre. 5 tunnels :

- 1 de 95cm de long
- 1 de 140cm de long
- 2 de 180cm de long
- 1 de 300cm de long



# 8 STAR RIDDER

Jeu moteur. A partir de 3 ans.

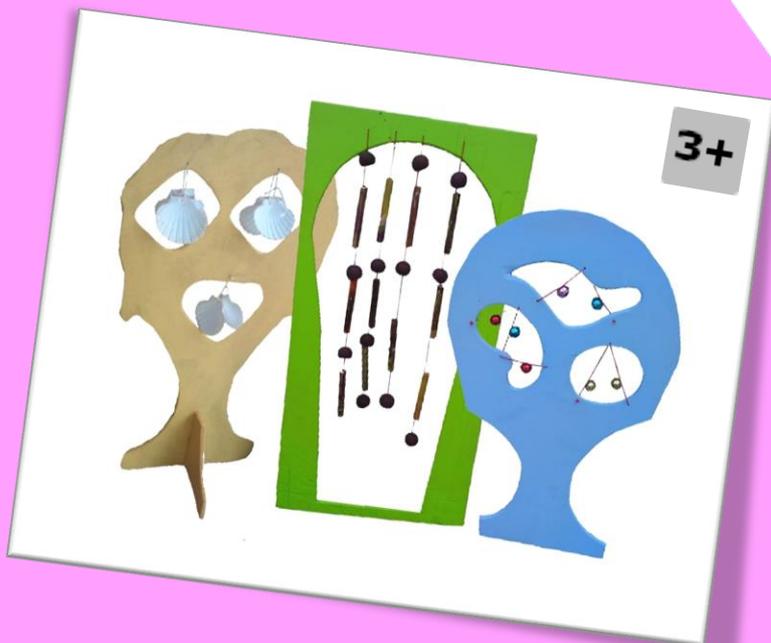
Voiture facile à piloter grâce à un mouvement ingénieux sur la direction qui lui permet d'avancer sans bouger les pieds.

# 9 PARCOURS MOTEUR N°8

Jeu moteur. Facile à assembler, entièrement modulaire et très résistante, permet de créer un nombre infini de parcours de motricité et d'activités gymniques.

Composé de 44 éléments :

1 latte vague, 2 lattes simples, 1 latte escalier,  
2 latte quart de cercle, 2 lots de cubes,  
4 lots de 2 demi-cubes, 3 lots de 2 briques,  
1 lot de 2 bumpers, 4 bâtons, 2 cerceaux.



# 10 STRUCTURES MUSICALES

Jeu sensoriel.

Composé de 10 « arbres » et de 10 « portes » entièrement fabriquées avec du matériel de récupération.

Elles peuvent être utilisées pour créer un parcours sonore, où chaque objet à son propre son.

# 11 CIBLE DES PETITS

Jeu d'adresse. A partir de 3 ans.

Se rapprocher le plus du centre de la cible à l'aide des fléchettes fournies.



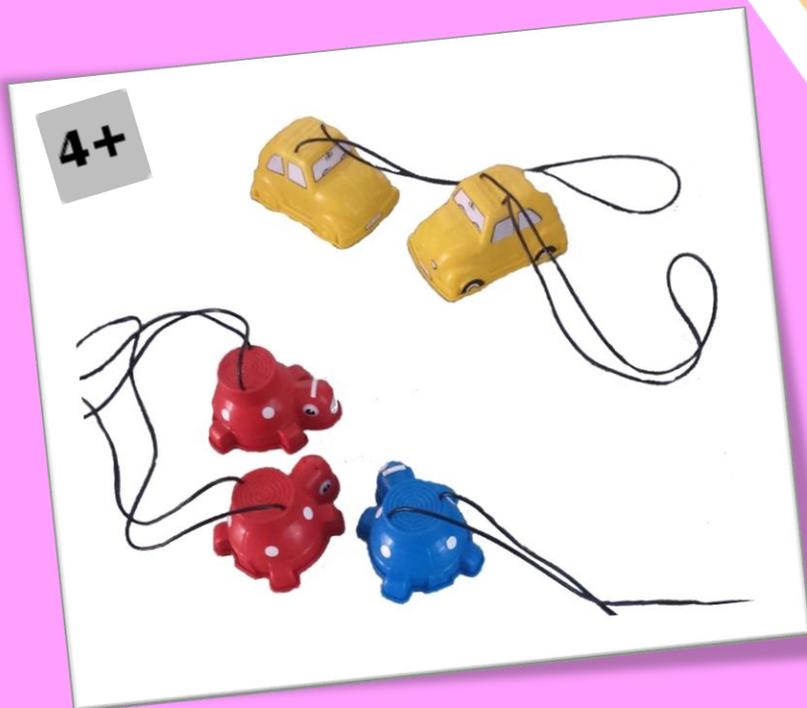
# 12 TRAMPOLINE

Réservé aux enfants, il supporte jusqu'à 50 kilos.

# 13 POUTRE D'EQUILIBRE

Une poutre rectangulaire en mousse légère et robuste pour compléter le parcours de motricité.

(L : 1m, l : 32 cm, H : 32 cm)



# 14 ECHASSES EN PLASTIQUE

Jeu de motricité.

Echasses sabot en plastique résistant.

Prendre la corde dans les mains et mettre un pas devant l'autre.

# 15 CARROUSEL DES POULES

Jeu de hasard. 2 à 6 joueurs

Ramasser un maximum d'œufs



**JEUUX**

**DE**

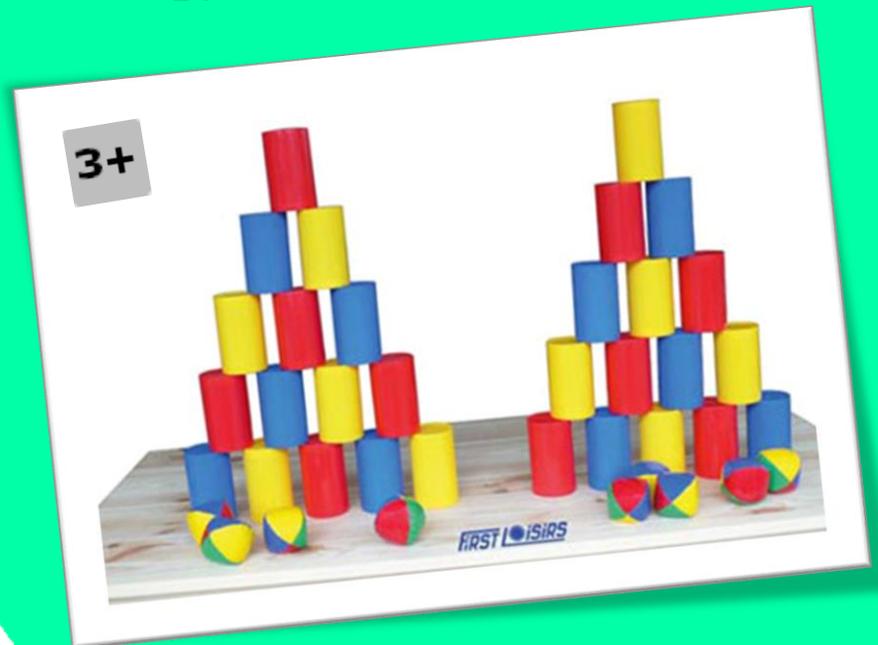
**PLEIN**

**AIR**

# 16 CHAMBOUL'TOUT (plastique)

Jeu d'adresse.

Construire et renverser la pyramide de boîtes à l'aide des balles.



# 17 JEU DE QUILLES

Jeu d'adresse.

Faire tomber les quilles en bois en lançant une boule.

# 18 PARACHUTE COOPÉRATIF

Jeu coopératif.

Chacun saisit un coin du parachute, plusieurs variantes :

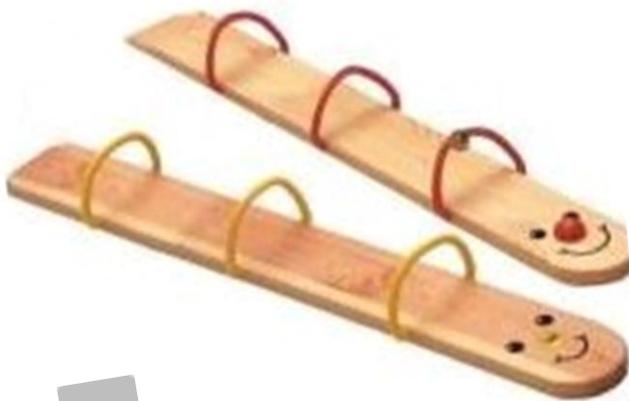
- Lancer un ballon ou des balles et faire en sorte qu'il ne tombe pas et reste toujours au milieu.
- Pendant qu'une partie des joueurs maintient la toile du parachute en l'air, une autre partie des joueurs tournent sous le parachute sans le toucher...



1 Grand modèle  
12 à 24 joueurs

3+

1 Petit modèle  
6 à 12 joueurs  
(1.75m de diamètre)



3+

# 19 SKI COOPÉRATIF (sur gazon)

Jeu d'adresse. De 1 à 3 joueurs.

Chaque joueur à ses pieds sur chaque ski. Le but est d'arriver à avancer ensemble. La difficulté réside dans la coordination des mouvements et la capacité pour chaque équipe de bien coopérer.

# 20 TIR A LA CORDE

Jeu de plein air sportif. (10 mètres)

Jeu de lutte qui voit s'affronter deux équipes, le but du jeu est de tirer l'autre équipe, en utilisant la force, vers la limite pour remporter la partie.

3+



4+



Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

Marquer le plus de points possibles en lançant les flèches

Le plus au centre.

# 21 CIBLE GEANTE

# 22 COURSE A L'OEUF

Jeu de course et d'adresse.

Pour 6 joueurs : *Surprise ! Qui casse un œuf en plastique, fait une « omelette » en tissu !*

A vous d'imaginer les obstacles que vous mettrez sur la route des participants : passer au-dessus d'un fil, tourner autour d'un arbre, ou encore monter sur une chaise.



# 23 MIKADOS GEANTS

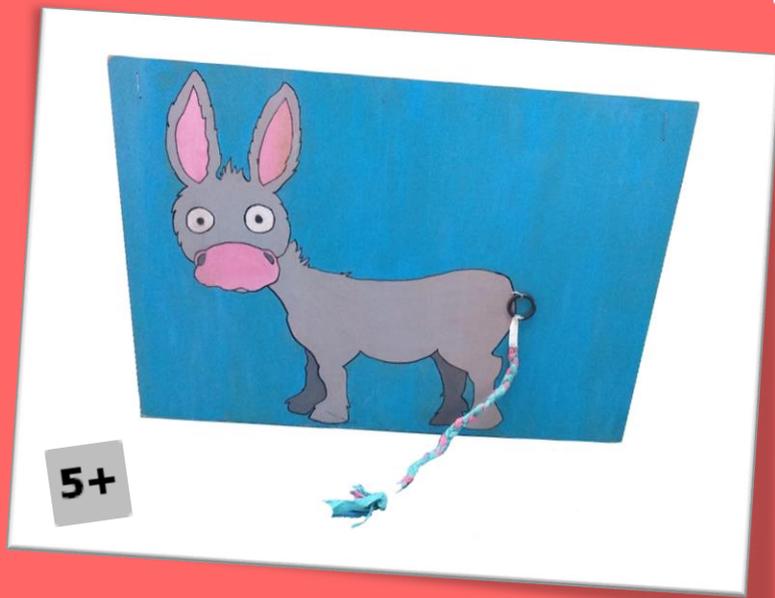
Jeu d'adresse. De 1 à 6 joueurs.

Essayez de récupérer le plus de baguettes sans faire bouger ou déplacer les autres. Le 1<sup>er</sup> joueur tient les baguettes serrées dans son pion et les laisse tomber, en éventail sur le sol.

# 24 PLANCHÉ D'EQUILIBRE

Jeu d'équilibre.

C'est en bougeant qu'on développe son équilibre et la conscience de son corps, sur cette planche stable, il s'agit de faire rouler les trois boules de bois coloré dans le labyrinthe. Un entraînement parfait d'équilibre et de patience.



# 25 QUEUE DE L'ÂNE

Jeu d'adresse.

Un joueur à tour de rôle, les yeux bandés essaye de remettre sa queue à l'âne, guidé et encouragé par ses amis.

# 26 BALLON SAUTEUR

Jeu sportif.

S'asseoir sur un ballon et sauter haut en se déplaçant.

-8 ballons- Diamètre : 45cm / 50cm / 55cm.



# 27 PARCOURS DE GOLF

Jeu de parcours. 4 joueurs.

Envoyer la balle dans un trou, sur un parcours en un minimum de coups.

# 28 ECHASSES EN BOIS

Avec ces échasses en bois, réglables sur trois hauteurs, les enfants vont se confronter aux lois de l'équilibre pour leur plus grand plaisir !

1m60 →

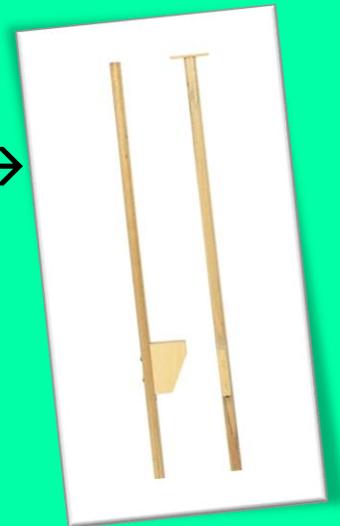


1m20 →



6+

1m →



6+



# 29 ECHASSES TELESCOPIQUES

En aluminium. Cette paire d'échasses en aluminium stable grandit les petits ! La tige télescopique est ajustable sur 2 positions et les repose-pieds en plastique solide se fixent fermement à l'aide de vis sur 3 positions, elles supportent jusqu'à 50 kilos. (hauteur env. 16,22 & 28 cm)

# 30 LA TOUR DES CHIFFRES

Jeu coopératif. 3 à 12 joueurs.

Les joueurs doivent collaborer afin de parvenir à attraper les cubes en bois et les empiler les uns sur les autres.



# 31 LE CROQUET

Jeu d'adresse. 6 joueurs.

Etre le premier à finir le parcours en passant à l'aide d'un maillet une boule au travers d'arceaux.

## 32 PALET BRETON

Jeu d'adresse. 1 à 4 joueurs par équipe.

Lancer ses palets le plus près du « maître », sur la planche placée à 5 mètres du lanceur, jusqu'à marquer 12 points.



## 33 JEU DE KUBB / ECHECS VIKING

Jeu d'adresse.

Des quilles en bois à renverser à l'aide de bâtons.

La première équipe à tomber le Roi a gagné.

Terrain de 5m par 8m (herbe ou sable).

# 34 LANCER DE FER A CHEVAL

Jeu d'adresse. Lancer les fers à cheval en direction des piquets plantés dans le sol. (6 piquets et 12 fers)



# 35 SKIP N-HOP ROULE

Jeu sportif. (6 Skip N-Role)

Une fois enfilée la jambe dans l'anneau, il suffit de faire tourner la balle sans que l'autre jambe touche la ficelle.

# 36 CORDE A SAUTER

Jeu moteur.

Corde que l'on fait tourner et par-dessus laquelle on saute à chacun de ses passages au sol.



# 37 KIT PANNEAU

**DE SIGNALISATION** (5 éléments)

**+ FEU TRICOLORE**

Jeu sportif. (L=30cm / H=70cm)

Idéal pour constituer des parcours et apprendre les règles de circulation.

# 38 PEDALO 4 ROUES

Jeu moteur.

Apprendre les bases de l'équilibre en essayant d'avancer en appuyant sur les pédales.



# 39 BIRINIC

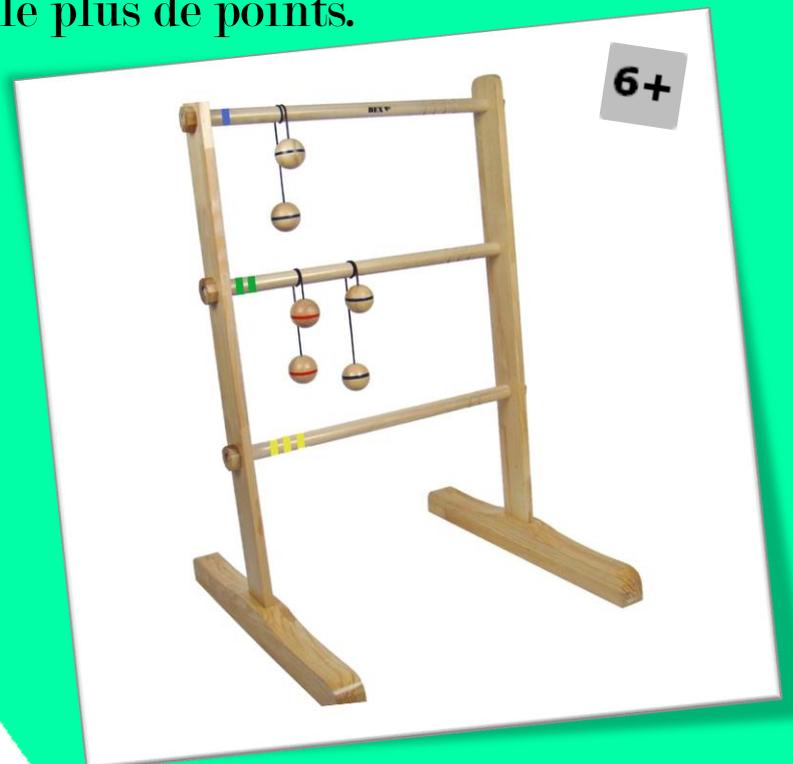
Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

A l'aide de la boule suspendue, faire 3 fois le tour du plateau avant d'abattre les quilles. Le gagnant est celui qui aura tombé le plus de quilles.

# 40 LANCER DE TACTAC

Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

Lancer les balles Tac-Tac autour d'une grande échelle verticale et marquer le plus de points.



# 41 BATON SAUTEUR

Jeu de motricité de 7 à 10 ans.

Pour sauter dans la peau du kangourou et exercer dextérité et motricité.

# 42 POIDS DE JONGLAGE

Jeu d'adresse.

Le but du jeu est de faire des numéros de jonglage avec ses bras grâce aux poids de chacune des deux balles.



# 43 LA TOUR ROMAINE

Jeu de lancer. De 2 à 4 joueurs.

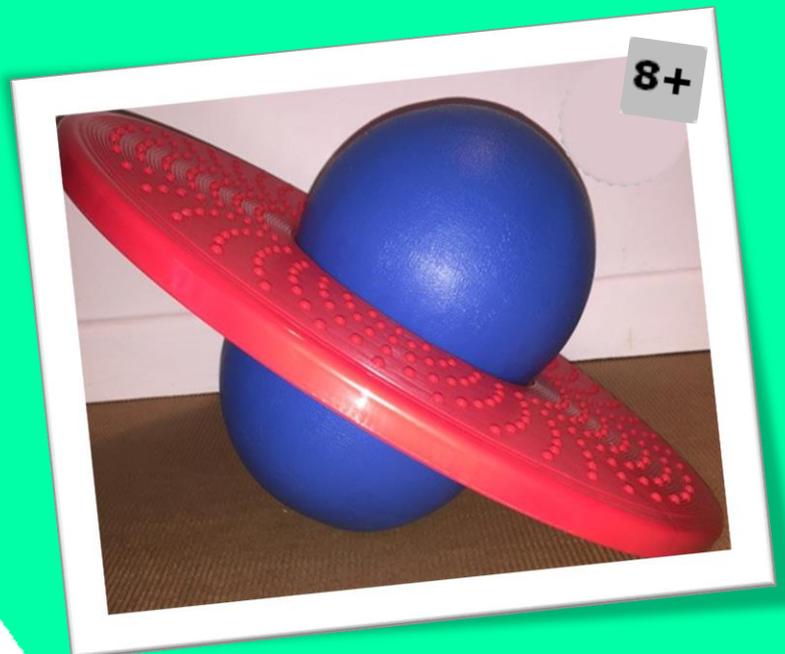
Abattre la tour de haut en bas, en lançant ses palets. Être le premier joueur qui remporte le plus de morceaux de tour.

(Attention de ne pas faire tomber la tour entièrement !)

# 44 JUMP JUMPER BALLON SATURNE

Jeu sportif.

Un ballon sauteur avec repose pied. Très ludique à utiliser debout pour développer l'équilibre et la coordination en se déplaçant par petits bonds.



# 45 MÖLKKY

Jeu d'adresse. A partir de 2 joueurs.

Faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. L'équipe qui arrive à totaliser exactement 50 points a gagné la partie.

**JEUUX**

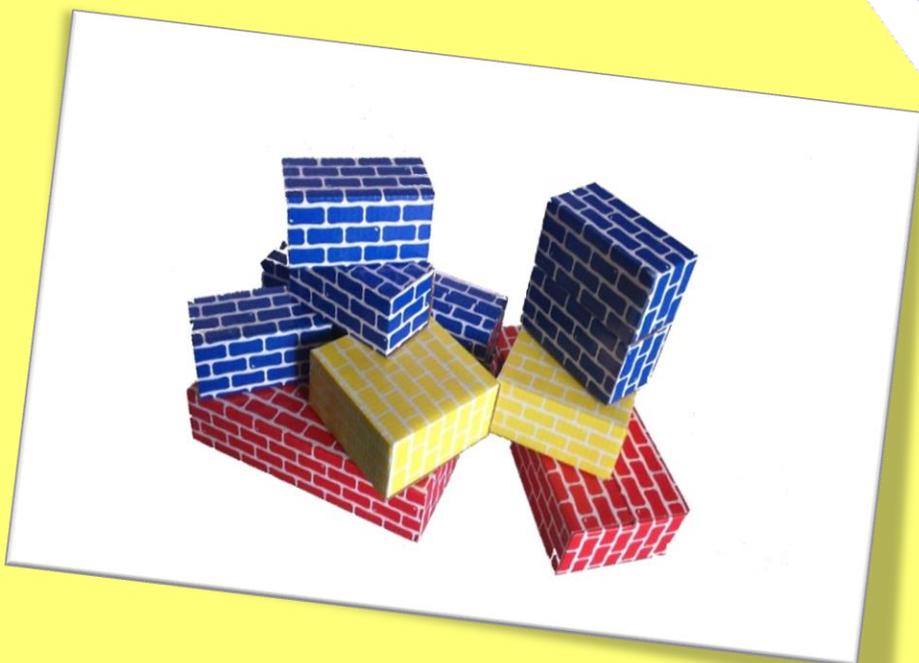
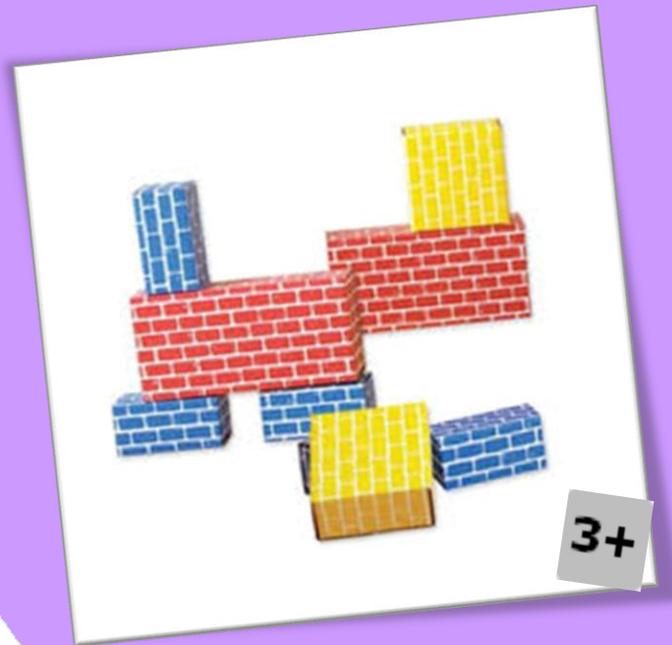
**DE**

**CONSTRUCTION**

# 46 BRIQUES EN CARTON

Jeu de construction, + de 100 pièces.

Briques en carton, de trois tailles différentes, permettant de créer une multitude de constructions en les empilant à l'infini !



# 47 LEGOS GEANTS

Jeu de construction, tout âge, 84 pièces.

Dans une mousse souple et flexible, les legos sont faciles et agréables à manipuler par les plus jeunes, qui découvriront avec enthousiasme les joies de la construction.



# 48 KAPLAS

Jeu de construction, tout âge.

1200 pièces. 6 boîtes.

Faire des constructions avec des planchettes de bois.



**JEUUX**

**EN BOIS**

**CLASSIQUES**

**SURDIMENSIONNES**

# 49 CHAMBOUL'TOUT EN MOUSSE

Jeu d'adresse.

Construire et renverser la pyramide à l'aide des balles en mousse.



# 50 CIBLE SCRATCH

Jeu d'adresse. A plus de 1 joueur.

Cible à accrocher.

Marquer le plus de points possible en lançant la balle.

# 51 EXPLOS' BALLON

Jeu d'adresse.

A son tour, lancez les 6 sacs dans le trou et marquer le plus de points.



# 52 JEU DE LA PÊCHE XXL

Jeu d'agilité.

Pêcher les poissons à l'aide de la canne.

# 53 JEU DES ANNEAUX

Jeu d'adresse.

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les anneaux pour marquer le plus de points.



# 54 JEU DES

# ANNEAUX CRAYONS

Jeu d'adresse.

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les anneaux sur les crayons pour marquer le plus de points.

# 55 JEU DES PETITS OURS

Jeu de plateau. de 2 à 4 joueurs.

Le jeu des petits chevaux pour les tous petits.

Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer un de ses pions jusqu'au symbole indiqué.

L'objectif est d'être le premier ramener tous ses pions à la maison.



# 56 STAR MASTER

Jeu de mémoire pour 1 à 6 joueurs.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à disposer de 6 ampoules de couleurs différentes sur son tableau de notation.

# 57 TRAPENUM

Jeu tactile. de 1 à 4 joueurs.

Développe le sens du toucher.

Objets cachés que vous devez retrouver grâce à votre sens tactile sans regarder à l'intérieur de la boîte.

Possible par équipe.



# 58 VERGER CEANT

Jeu coopératif.

On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Suivant le lancer de dé, cueillir un fruit de la couleur indiquée ou mettre au centre du plateau un morceau du puzzle du corbeau. Pour gagner, finir la cueillette avant que le corbeau ne mange les fruits.

# 59 MEMO XL

Jeu de mémoire. A partir de 2 joueurs.

Etre le joueur qui cumule le plus de paires de cartes possibles.



# 60 CANDY XXL

Jeu d'association. De 1 à 8 joueurs.

Etre le plus rapide pour attraper le seul bonbon correspondant à la combinaison des 3 dés lancés.

# 61 BOITE A TOUCHER

Jeu sensitif.

Rechercher un objet dans les 6 trous de la boîte remplie de matières rigolotes à toucher.



# 62 PENGCOLOO

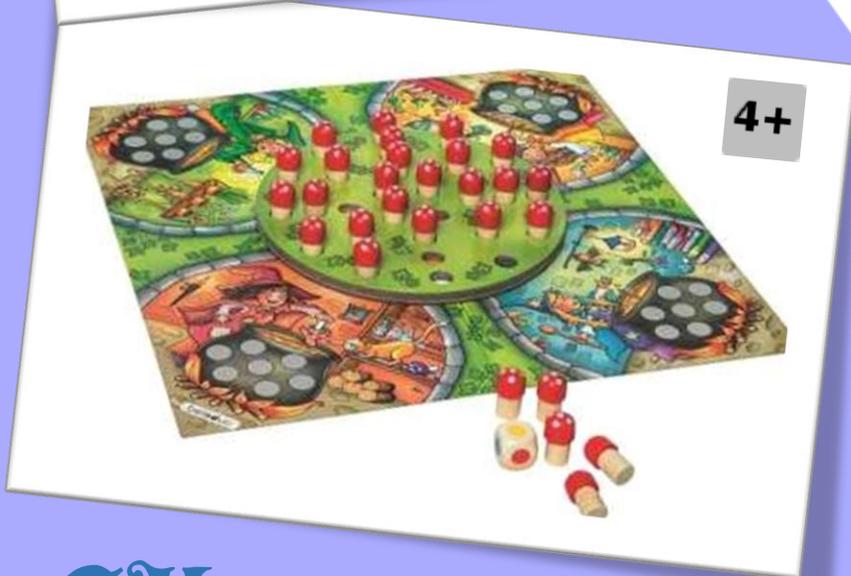
Jeu de mémoire. Pour 2 joueurs.

Etre le premier joueur à collecter 6 pingouins avec ses œufs sur son iceberg. Lancer les dés colorés et trouver les œufs correspondant cachés sous les pingouins.

# 63 MEMO EVOLUTION CACHE IMAGE

Jeu de mémoire évolutif. De 1 à 6 joueurs, seul, à deux ou en groupe.

- Jeu mémoire idéal pour entretenir la mémoire visuelle, souvenez-vous de ce qui est caché...
- Jeu cache image : qui sera le premier à deviner l'image cachée sous les petites plaquettes.
- Jeu de memory : utilisez ce jeu en memory avec les pions couleurs et formes.



# 64 LE CHAUDRON DE LA SORCIERE

Jeu d'association (mémoire et observation). 1 à 4 joueurs.

Etre le premier sorcier à préparer sa potion magique en remplissant son chaudron de 7 champignons gagnés en trouvant la couleur obtenue au lancer de dés.

# 65 TORRETA XXL

Jeu d'équilibre. A partir de 1 joueur.

Construire la tour la plus haute sans qu'elle ne tombe selon la couleur et le chiffre, obtenus au dés.

Tour individuelle ou collective.



# 66 TAPIS JEU DE L'OIE

Jeu de parcours. 2 à 6 joueurs.

Etre le premier joueur à arriver pile sur la dernière case n°63.

# 67 LA MONTAGNE A VACHES

Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

Empiler les vaches sur la montagne sans les faire tomber.



# 68 JEU DES ECHELLES JUNGLE

Jeu de parcours. de 2 à 4 joueurs. (70cm x 70cm)

Lancer le dé, déplacer le totem et être le premier à traverser la jungle en s'aidant des échelles et en évitant les serpents.

# 69 JEU DES SERPENTS XL

Jeu de parcours. Jeu de 2 à 4 joueurs.

Traverser le plateau de jeu en évitant les serpents.

Etre le premier à arriver sur la case 100 pour remporter la partie.



# 70 TOUR XXL

Jeu de construction qui permet une créativité illimitée avec ses 60 pièces. Chacun leur tour, les joueurs retirent un bloc de la tour et le dépose sur le dessus, le joueur qui fait écrouler la tour en premier à perdu.

# 71 BOULOUDOUM

Jeu d'adresse, se pratique à 2 joueurs.

Marquer le plus de points possible en rentrant les pions de sa couleur dans les cases numérotées par une pichenette.



# 72 WEYKICK HOCKEY

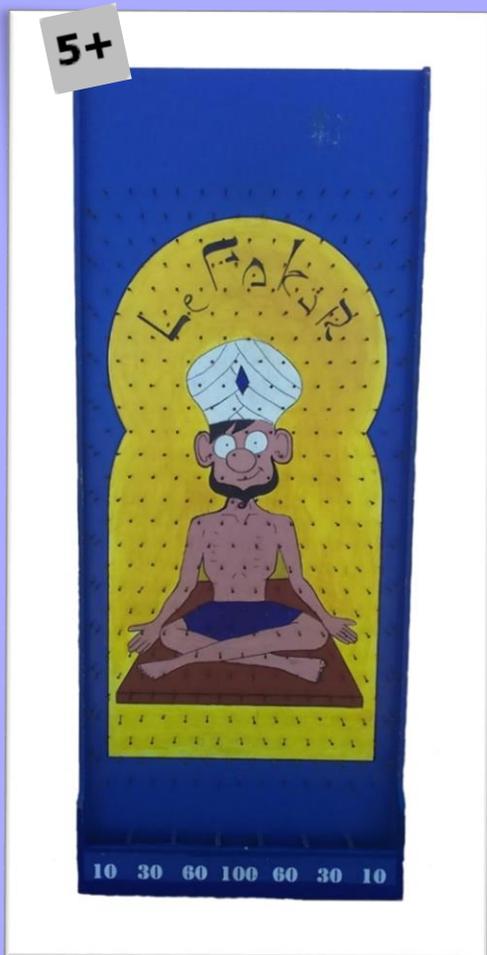
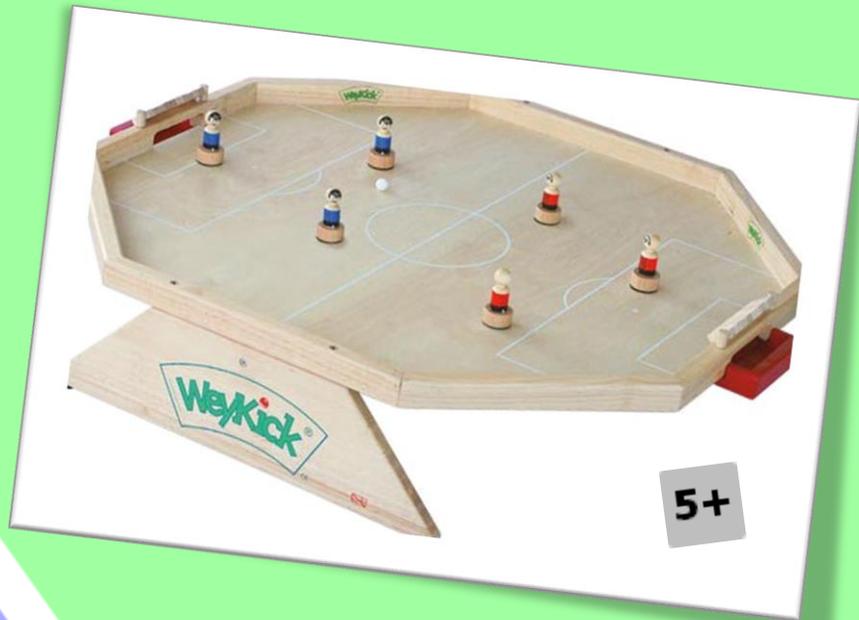
Jeu d'adresse de hockey. De 2 à 4 joueurs.

Marquer 10 points à son adversaire avec les crosses des joueurs, guidés par un aimant sous le plateau.

# 73 WEYKICK

Jeu d'adresse de foot, de 2 à 4 joueurs.

Marquer 10 buts à son adversaire avec les figurines guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu.



# 74 FAKIR (1,80 m)

Jeu de hasard, 1 joueur.

Lâcher les pions du haut du plateau.

Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe.

# 75 JEU DE LA GRENOUILLE

Jeu d'adresse, à partir de 1 joueur.

A environ 2 mètres du jeu lancer les palets en visant la bouche de la grenouille en priorité et marquer le plus de points pour gagné.



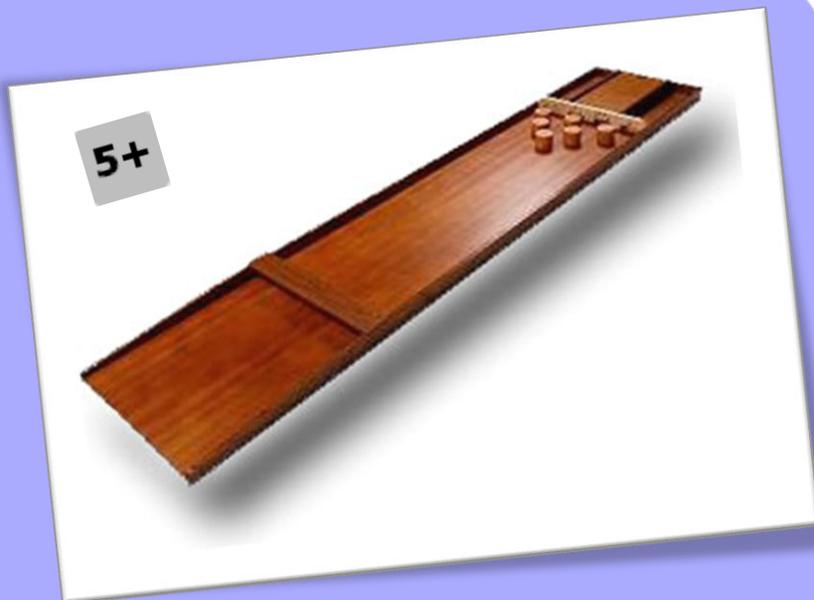
# 76 JEU DE GUILLAUME TELL

Jeu d'adresse à partir de 1 joueur.

A l'aide de l'arbalète armée d'une flèche en plastique, être précis et viser la pomme rouge symbolisée par la boule rouge.

# 77 HOCKEY DE TABLE

A l'aide du frappeur, envoyez le palet dans le but adverse.  
(dimension : 90x45cm)



# 78 JAKKOLO (Billard Hollandais)

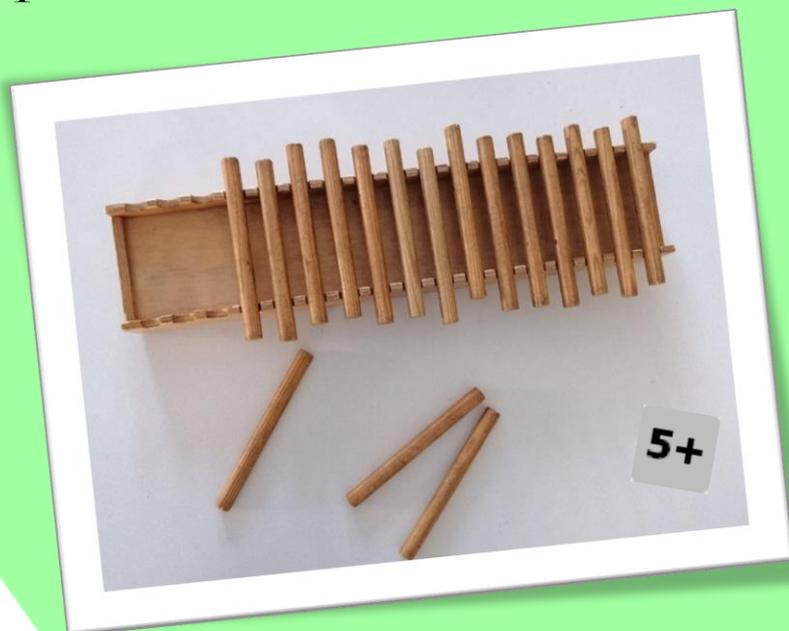
Jeu d'adresse. A partir d'1 joueur.

Faire glisser les 30 palets pour les faire entrer entièrement dans les casiers au bout du plateau.

# 79 JEU DES BATONNETS

Jeu de stratégie, 2 joueurs.

Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis, c'est au tour de l'adversaire. Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



# 80 JEU DU CRUYERE (1,50 m)

Jeu d'adresse. 1 à 2 joueurs.

Tirer sur les ficelles pour orienter la bille le long d'un Labyrinthe pour arriver au sommet.

# 81 RAPID FOOTBALL SYSTEM

Jeu d'adresse. A 2 joueurs.

Jeu de foot sur plateau en bois, 2 camps, 2 cages et une bille.  
Marquer des buts à l'aide d'une raquette en bois.



# 82 DOMINOS GEANTS

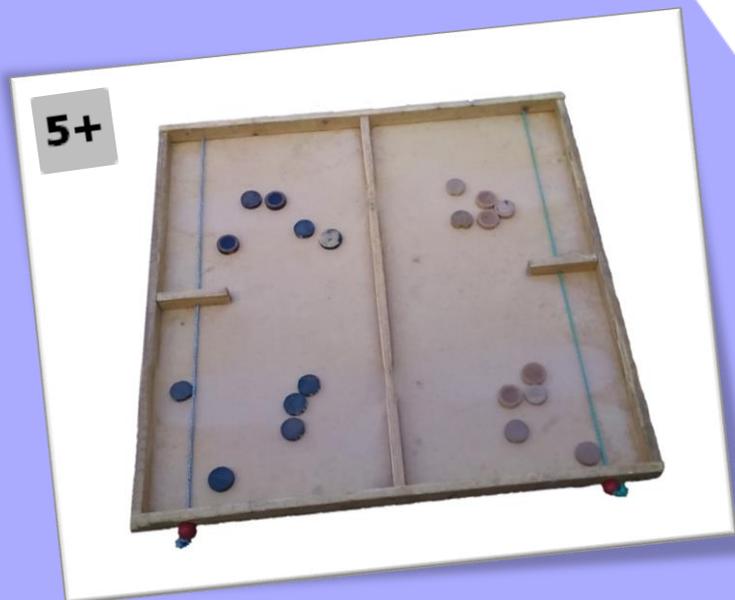
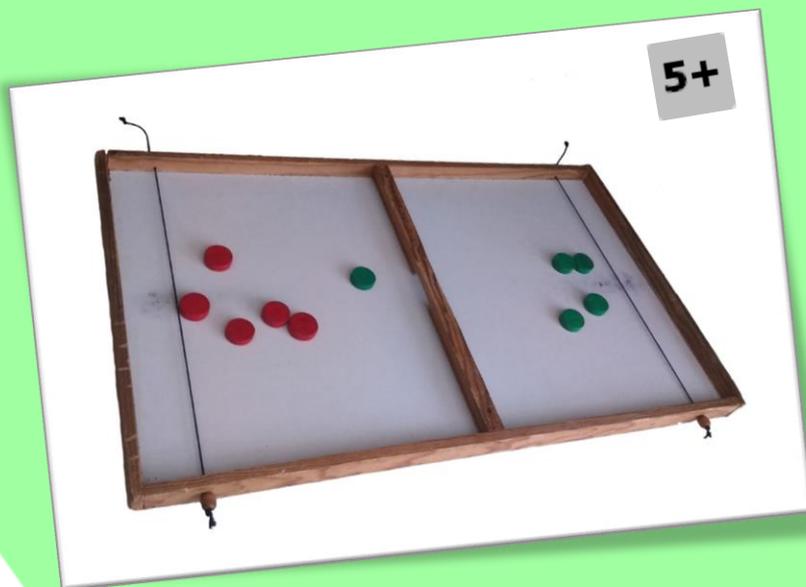
Jeu de stratégie. De 2 à 6 joueurs.

Chaque joueur doit poser un domino sur la table ayant au moins un côté avec le même nombre de points que celui déjà présent. Pour gagner, être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

# 83 TABLE ELASTIQUE SIMPLE

Jeu d'adresse. A 2 joueurs.

Etre le premier à vider son camp de tous les palets avec l'aide de l'élastique. Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus rapidement possible.



# 84 TABLE ELASTIQUE DOUBLE (1m x 1m)

Jeu d'adresse. A 2 ou 4 joueurs.

L'équipe gagnante sera la première qui parviendra à vider son camp de tous les palets avec l'aide de l'élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps, le plus rapidement possible.

# 85 CASTLE LOGIX CEANT

Jeu mathématique.

Trouver la bonne position des pièces en bois pour réaliser le château demandé.



# 86 BILLARD NICOLAS

Jeu d'adresse.

Le but du jeu est de préserver son camp et d'envoyer la bille de liège chez les adversaires en la déplaçant par le souffle de sa poire, marqué le moins de points.

# 87

## QUORIDOR

Jeu de stratégie. 2 à 4 joueur.

Atteindre le premier la ligne opposée dans le labyrinthe construit pendant la partie.



6+



# 88 MEMORY BILLES

Jeu d'association et de mémoire. A 2 joueurs.

Mémorisez la combinaison de couleurs des billes et reproduisez là sans vous tromper.

# 89 BIP BIP

**NONDISPONIBLE**



# 90 CARABANDE

Jeu d'habileté.

Les participants jouent chacun leur tour en donnant une pichenette à leur pion/voiture. A l'issue des 3 tours, c'est le joueur dont la voiture franchit la première la ligne d'arrivée qui l'emporte.

# 91 LE CHARIOT

Jeu de hasard, 2 joueurs.

Eliminer tous les pions de son adversaire en décalant le chariot sur la case 1. Les joueurs doivent envoyer par une pichenette leurs pions derrière la barrière en fond de jeu.



# 92 BILLAPPOINT

Jeu d'adresse pour 1 joueur. (longueur : 1m70)

Marquer le plus de points en poussant des boules de billard dans des cases à l'aide d'une canne de billard.

# 93 KATAMINO GEANT

Jeu de réflexion. A partir de 1 joueur.

Casse-tête multiple dont les solutions vont du simplissime à l'extrêmement difficile. Jeu totalement atypique qui plaît aux joueurs quels que soient leurs âges et leurs aptitudes.



# 94 PALENSSET

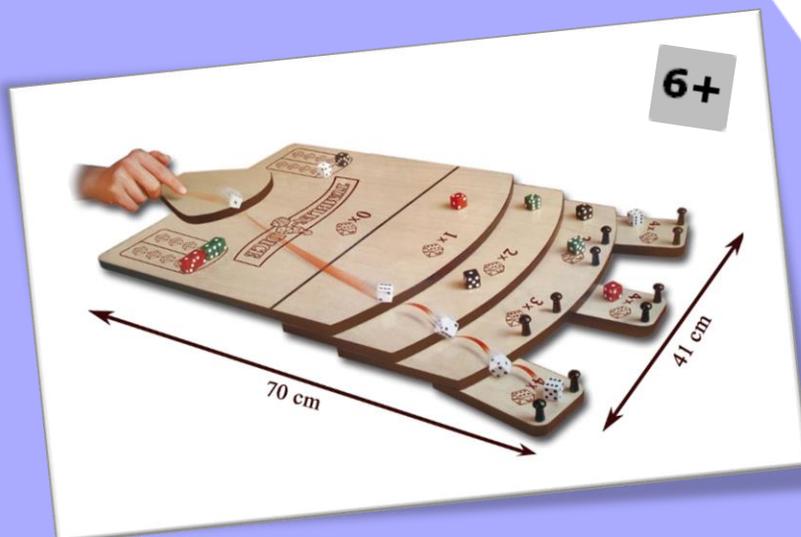
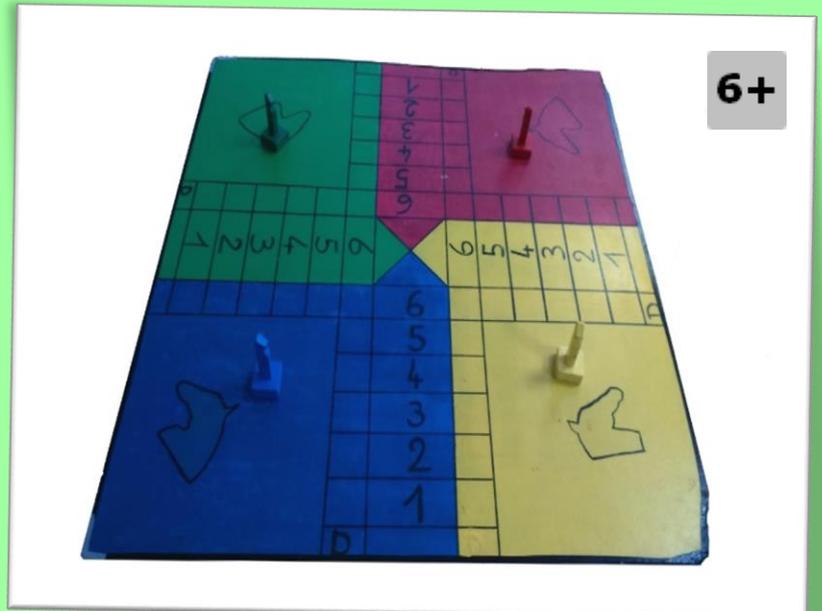
Jeu d'adresse. 2 joueurs. (longueur : 1m72)

Faire glisser des petits palets vers des cases numérotées, plus on va loin, plus on a de points, mais attention à ne pas dépasser la dernière case.

# 95 PETITS CHEVAUX GEANTS

Jeu de stratégie. Se pratique à 2 ou 4 joueurs.

Faire le tour du plateau avec ses petits chevaux et les rentrer à l'écurie en lançant le dé.



# 96 TUMBLIN DICE

Jeu de dextérité. 2 à 4 joueurs.

A tour de rôle chacun des joueurs lance ses dés à l'aide d'une pichenette afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin.

# 97 SPIROBILLE

Jeu d'adresse. de 1 à 4 joueurs.

On dépose la bille au centre et chaque joueur dispose de 2 flippers pour défendre son camp et envoyer la bille dans le camp adverse.



# 98 VISE CATAPULTE

Jeu d'adresse, idéal en plein air.

Viser la cible en orange à l'aide d'une balle et la percuter.

Le projectile que vous aurez mis dans la catapulte sera propulsé vers le tireur.

# 99 JEU DE 7 FAMILLES XL

Jeu d'association de cartes. de 2 à 6 joueurs.

Dispose du plus grand nombre de famille pour remporter la partie.



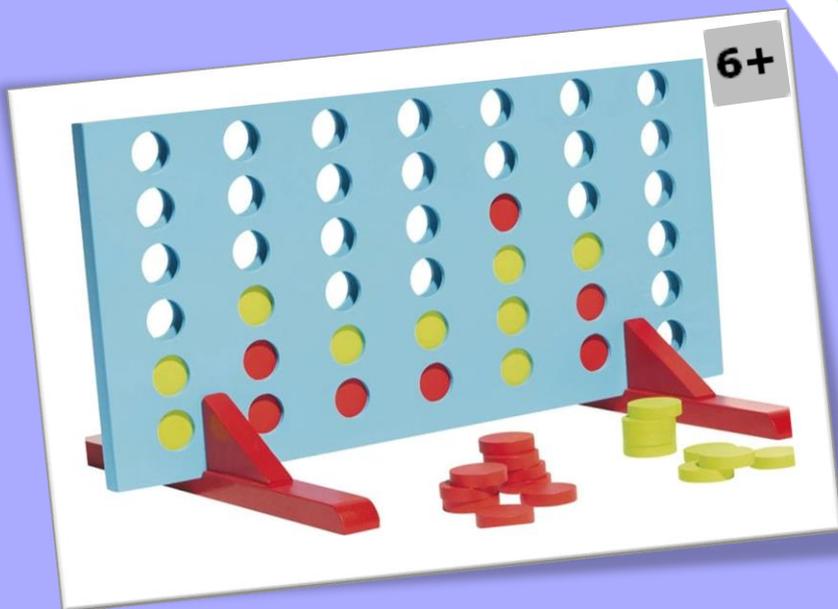
# 100 JEU DE CARTES XL

32 cartes, à partir de 1 joueur.

# 101 LA POULE SUR LE MUR

Jeu d'équilibre et de stratégie. 2 joueurs.

Pousser une brique du mur sans que les poules du dessus ne tombent.



# 102 4 À LA SUITE

Jeu de stratégie. 2 joueurs.

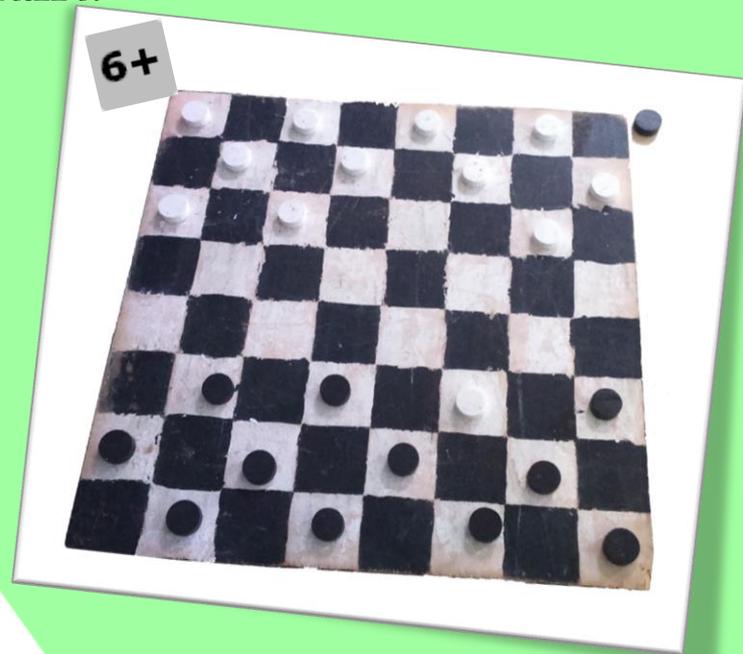
Insérer tour à tour 1 jeton dans une colonne de son choix pour être le premier à réaliser une rangée de 4 jetons identiques.

# 103 DAMES GEANTES

Jeu de stratégie. A 2 joueurs.

Le but du jeu est de prendre les pions de son adversaire en sautant par-dessus, en diagonale, dès qu'il y a une case vide pour se placer, 2 ou 3 fois, ou plus de suite.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris tous les pions de son adversaire.



# 104 TRIOMINO XL

Jeu d'association. 2 à 6 joueurs.

Chacun son tour, placer un triomino sur la table à côté d'une Tuile déjà jouée de manière à obtenir un coté en commun : les 2 Chiffres des 2 pointes doivent correspondre.

# 105 X-PLUS

Jeu de stratégie. Pour 2 joueurs.

Etre le premier à reconstituer une ligne, une colonne ou une diagonale complète de 5 cubes strictement identiques.



# 106 ROULE PLANETE GEANT

Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur. (longueur : 1m47)

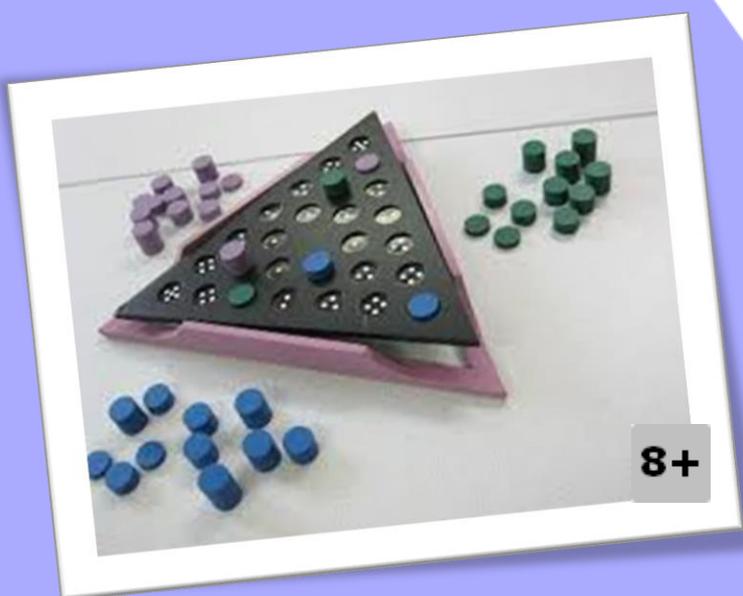
Grace aux 2 tiges métalliques, faire rouler la boule pour l'emmener le plus loin possible et gagner le maximum de points.

# 107

## LA PECHE CARRE

Jeu d'adresse. De 1 à 4 joueurs.

Etre le premier à pêcher grâce à une canne, toutes les quilles de sa couleur.



# 108 TRIBALANCE

Jeu d'équilibre. 2 à 3 joueurs.

Chacun son tour, les joueurs placent un pion sur les cases du Plateau de jeu sans faire reposer le plateau de jeu sur le socle pour marquer le plus de points possibles.

# 109 FLECHETTES ELECTRONIQUES

Jeu d'adresse. Lancer les fléchettes et se rapprocher le plus possible du centre de la cible.



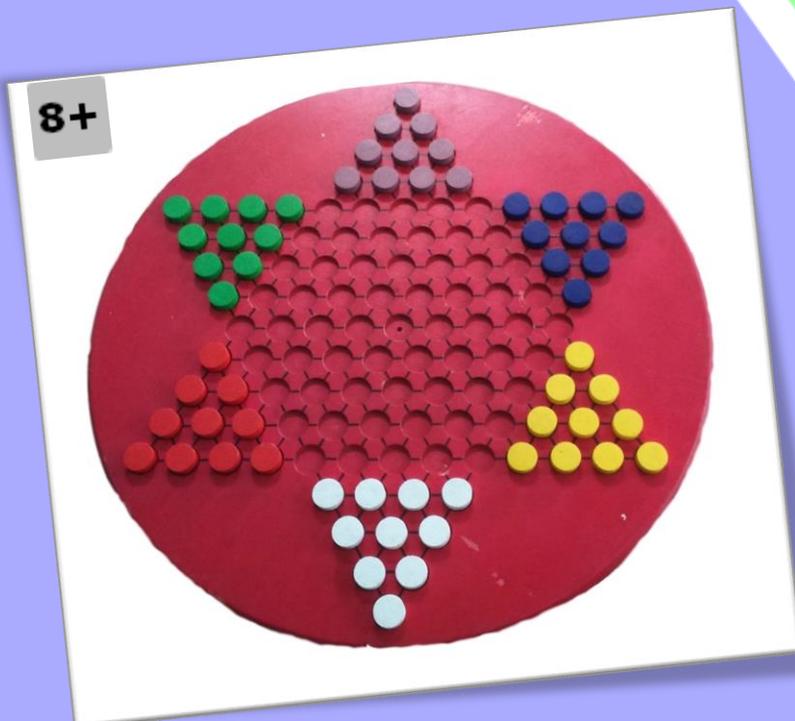
# 110 AWALE

Jeu de réflexion. Pour 2 joueurs.  
Semer pour récolter un maximum de graines.

# 111 CARROM (Billard Indien)

Jeu d'adresse. A 2 ou 4 joueurs.

Le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu, en les percutant à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.



# 112 DAMES CHINOISES

Jeu de réflexion. de 2 à 6 joueurs.

Chaque joueur occupe une pointe avec ses pions de couleur et être le premier à les amener dans le camp opposé.

# 113

## EQUIPLATO

Jeu d'adresse et d'équilibre. Pour 2 à 6 joueurs.

Réussir à poser les pièces de bois sur le plateau en équilibre selon le tirage au dés.



# 114 LE JEU DU ROI

Jeu d'adresse. Pour 1 joueur.

Faire tomber un maximum de quilles à l'aide d'une toupie.

# 115 LE MOULIN

Jeu de stratégie. A 2 joueurs.

Eliminer les pions adverses en réalisant des Moulins  
(alignements de 3 pions) et ainsi capturer un pion adverse.



# 116 QUARTO CEANT

Jeu de réflexion. A 2 joueurs.

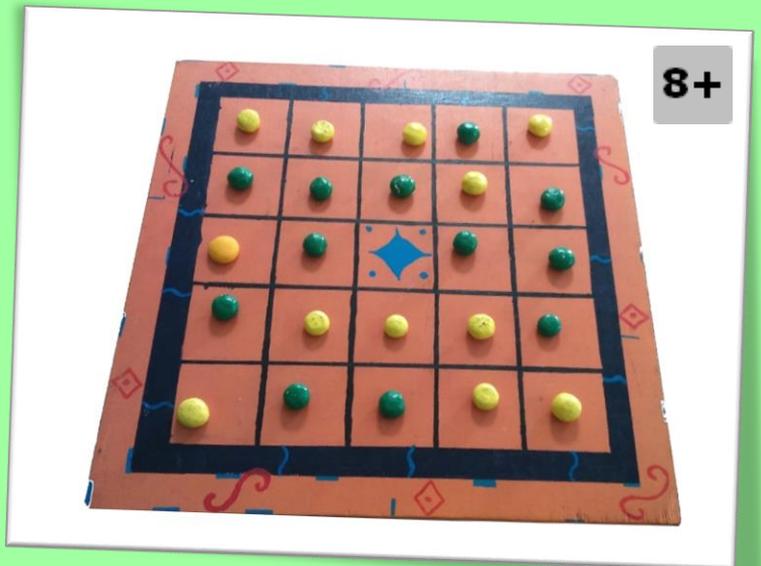
Sur le plateau, aligner 4 pièces ayant au moins 1 caractère commun en horizontal, vertical ou diagonal.

# 117

## SEEGA

Jeu de stratégie. 2 joueurs.

Le but du jeu est de prendre les pions de son adversaire en les emprisonnant entre 2 pions de sa couleur. Etre le premier, à capturer tous les pions de son adversaire.



# 118

## SOLITAIRE

Jeu de réflexion, 1 joueur.

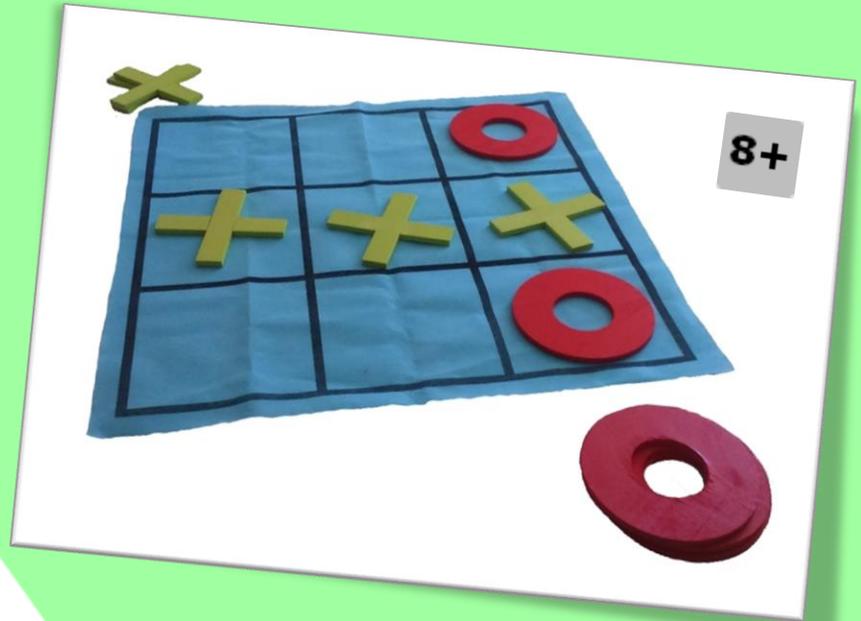
Il faut prendre les billes en sautant par-dessus à condition de pouvoir retomber sur une case libre, verticale ou horizontale. Pour gagner, il ne doit rester qu'une seule bille.

# 119

## MORPION XXL

Jeu de réflexion. Pour 2 joueurs.

Créer un alignement de 3 symboles : vertical, horizontal ou diagonal.



# 120 JEU D'ECHEC (1 m x 1 m)

Jeu de stratégie. Pour 2 joueurs.

Dans cette version géante, vous devrez battre votre adversaire en mettant son roi en situation d'échec en déplaçant chacun à votre tour tous vos pions.

# 121 LES DRAGONS DU MEKONG

Jeu de circuit et de stratégie. 2 à 6 joueurs.

En utilisant judicieusement des cartes actions, les joueurs doivent construire une passerelle en plaçant des pierres et des planches sur les îlots du Mékong.

Etre le premier à amener son pion jusqu'au village opposé.

8+



8+



# 122 PULUC

Jeu de stratégie. Pour 2 joueurs.

Capturer les pions de son adversaire grâce aux dés bifaces.

# 123 SHUT THE BOX

Chiffres et lettres géants

Jeu de stratégie (mathématique et hasard). A partir de 1 joueur.  
Rabattre le maximum de clapets en fonction du résultat obtenu en lançant les 2 dés.

Variante : Abaissement des chiffres permet la découverte d'un mot.



# 124 JEU DE LA MEULE

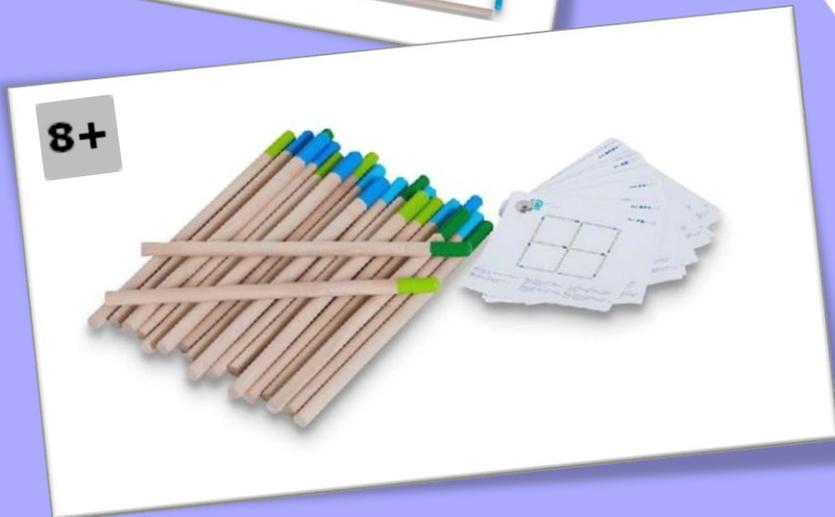
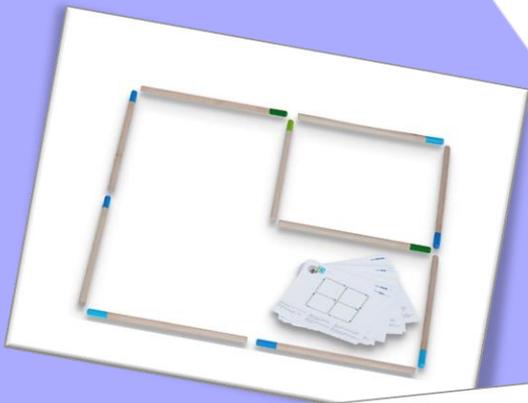
Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur. (longueur : 1m75)

Faire rouler la meule sur la longue piste et marquer le plus de points, sans pousser trop fort.

# 12.5 AYA

Jeu de combinaison. A partir de 1 joueur.

Etre le premier à réaliser toutes les combinaisons de son tas de cartes en déplaçant 1 boule chacun son tour.



# 12.6 JEU DES ALLUMETTES

Jeu de réflexion. A partir de 1 joueur.

Réussir à résoudre l'énigme en modifiant la position de départ, en suivant les indications demandées.

# 127 NIVOS

Jeu de stratégie. De 2 à 4 joueurs.

Etre le joueur à avoir le moins de pénalités (*cylindres*).

Chacun leur tour, les joueurs mettent 1 pièce sur le plateau en respectant les contraintes.



# 128 PUISSANCE 4 GEANT (1,40 m x 1.40 m)

Jeu de réflexion, 2 joueurs.

Etre le premier joueur à aligner 5 pions de sa couleur.

# 129 QUI EST CE XL

Jeu de langage de d'expression. 2 joueurs.

Poser les bonnes questions pour trouver qui se cache sur la carte de son adversaire.



# 130 BATAILLE NAVALE XL

Jeu de stratégie. 2 joueurs.

Etre le premier joueur à couler la flotte de son adversaire en ciblant 1 à 1 les points sur la grille. Touché ! Coulé !

# 131 KUBBOLINO

Jeu d'adresse. 2 joueurs.

A l'aide de la catapulte, renverser tous les chevaliers adverses en projetant la bille et finir par attraper le roi.



# 132 TAPIS JEU DES PETITS

## CHEVAUX

Jeu de parcours. 2 à 4 joueurs.

Etre le premier joueur à terminer le parcours avec ses petits chevaux.

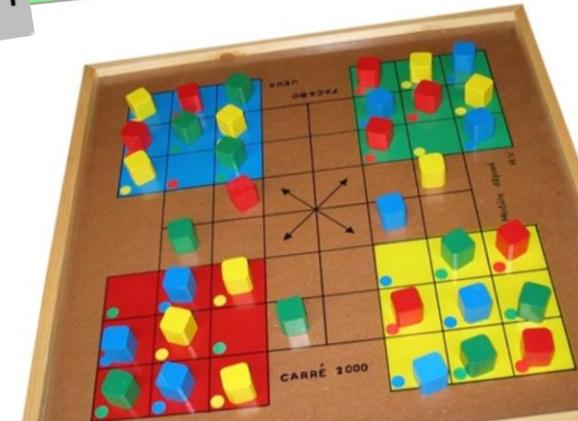
# 133

## CARRÉ 2000

Jeu de stratégie. de 1 à 4 joueurs.

Le principe du jeu est de récupérer ses cubes pour reformer son carré de couleur en se déplaçant sur les cases.

10+



10+



# 134

## TOUR D'HANOI

Jeu de stratégie.

Déplacez les différentes pièces afin de reformer la tour d'hanoi. Le joueur ne doit bouger qu'une pièce à la fois, seule une petite pièce peut être placée sur une grosse pièce.

# 135 BILLARD JAPONAIS

Jeu d'adresse. A partir d'1 joueur.

Cumuler le plus de points en visant les trous avec les  
10 boules. (dimension : 181cmx40cm)



# BON DE RESERVATION

Raison sociale :

Nom & prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

Email :

Date de votre événement :

Date de retrait des jeux :

Horaire envisagé de retrait des jeux :

Date de retour des jeux :

Horaire envisagé de retour des jeux :

Etes-vous adhérent de l'association ?  Oui  Non

(Si non, vous devez régler l'adhésion annuelle d'un montant de 16 €, merci de le mentionner ci-dessous)

Les quantités en stock sont à l'unité, par boîte ou par paire.

Merci de cocher chaque jeu que vous désirez louer dans la case « choix » et, également, de mentionner le nombre voulu.

-Les jeux doivent être rendus complets et dans l'état dans lequel ils vous ont été loués.

-Un chèque caution d'un montant minimum de 100 € (selon la nature des jeux empruntés) vous sera demandé avant la location ; ce chèque sera encaissé en cas de perte ou dégâts.

-La location se fait pour une durée maximum d'une semaine.

-Les dates de retrait et de dépôt des jeux loués seront validées directement avec la responsable de la Ludothèque.

-Votre demande de réservation sera étudiée au moment de sa réception et sous réserve de la disponibilité des jeux désirés.

## ASSOCIATION BRIN DE FICELLE

Siège Social et Site de Fontannes : 26 Avenue Henri Veysseyre- 43 100 Fontannes

☎ : 04.71.74.33.94

Site de Lorlanges : Champ Pointu 43360 Lorlanges

☎ : 04 71 76 97 55



[ludothèque.brindeficelle@orange.fr](mailto:ludothèque.brindeficelle@orange.fr)

[www.brindeficelle.fr](http://www.brindeficelle.fr)



brin de ficelle

# LISTE DES JEUX

JEUX		QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
1	Empreintes	1		2,00 €
2	Parcours gigantesque	1		30,00 €
3	Pierres de rivière	1		5,00 €
4	Parcours de sens	1		15,00 €
5	Tente à balles	1		5,00 €
6	Disques tactiles	1		5,00 €
7	Tunnel	4		2,00 € l'un
8	Star ridder	4		5,00 € l'un
9	Parcours moteur n°8	1		15,00 €
10	Structures musicales	20		50,00 € le lot
11	Cible des petits	1		2,00 €
12	Trampoline	en maintenance		
13	Poutre d'équilibre	1		5,00 €
14	Echasses en plastique	6		2,00 € le lot
15	Carroussel des poules	1		5,00 €
16	Chamboul'tout plastique	1		5,00 €
17	Jeu de quilles	1		5,00 €
18	Parachute coopératif	2		5,00€ l'un
19	Ski coopératif	non disponible		
20	Tir à la corde	1		5,00 €
21	Cible géante	1		5,00 €
22	Course à l'œuf	1		5,00 €
23	Mikados Géants	1		5,00 €
24	Planche d'équilibre	1		5,00 €
25	Queue de l'âne	1		5,00 €
26	Ballons sauteurs	8		5,00 € le lot
27	Parcours Mini Golf	1		5,00 €
28	Echasses en bois	3		5,00 € le lot
29	Echasses télescopiques	non disponible		
30	La tour des chiffres	1		5,00 €
31	Le croquet	1		5,00 €
32	Palet breton	1		5,00 €
33	Jeu de Kubb/Echecs Viking	1		2,00 €
34	Lancer de fer à cheval	1		5,00 €
35	Skip N-Hop Roule	6		5,00 € le lot
36	Corde à sauter	3		5,00 € le lot
37	Panneau signalisation	1		5,00 € le lot
38	Pedalo 4 roues	1		2,00 €
39	Birinic	non disponible		
40	Lancé de Tac Tac	1		5,00 €
41	Bâton sauteur	1		5,00 €
42	Poids de Jonglage	1		2,00 €
43	La Tour Romaine	1		5,00 €
44	Jump Jumper Ballon Sat	1		5,00 €
45	Molkky	1		5,00 €
46	Briques en carton	2		5,00 € le lot
47	Legos géants	2		5,00 € le lot
48	Kaplas	6		2,00 € l'une

JEUX		QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
49	Chamboul'tout en mousse	2		5,00 € l'un
50	Cible scratch	1		5,00 €
51	Explos'ballon	1		5,00 €
52	Jeu de la pêche XXL	1		5,00 €
53	Jeu des anneaux	1		5,00 €
54	Jeu des anneaux crayons	1		2,00 €
55	Jeu des petits ours	1		5,00 €
56	Star master	1		5,00 €
57	Trapenum	1		5,00 €
58	Vergier géant	1		5,00 €
59	Memo XL	1		2,00 €
60	Candy XXL	1		5,00 €
61	Boîte à toucher	1		5,00 €
62	Pengoloo	1		5,00 €
63	Memo evolution cache image	1		5,00 €
64	Le chaudron de la sorcier	1		5,00 €
65	Torreta XXL	1		5,00 €
66	Tapis jeu de l'oie	1		5,00 €
67	La montagne à vaches	1		5,00 €
68	Jeu des échelles jung	1		5,00 €
69	Jeu des serpents	1		5,00 €
70	Tour XXL	1		5,00 €
71	Bouloudoum	1		5,00 €
72	Weykick Hockey	1		5,00 €
73	Weykick	1		5,00 €
74	Fakir	1		5,00 €
75	Jeu de la grenouille	1		5,00 €
76	Jeu de Guillaume Tell	1		5,00 €
77	Hockey de table	1		5,00 €
78	Jakkolo	1		5,00 €
79	Jeu des batonnets	1		5,00 €
80	Jeu du gruyère	1		5,00 €
81	Rapid Football System	1		5,00 €
82	Dominos géants	1		5,00 €
83	Table élastique simple	3		5,00 € l'une
84	Table élastique double	1		5,00 €
85	Castle Logix Geant	1		5,00 €
86	Billard Nicolas	1		5,00 €
87	Quoridor	1		5,00 €
88	Memory Billes	1		5,00 €
89	Bip Bip	non disponible		
90	Carabande	1		5,00 €
91	Le chariot	1		5,00 €
92	Billapoint	1		5,00 €
93	Katamino géant	1		5,00 €
94	Palenset	1		5,00 €
95	Petits chevaux géants	1		5,00 €
96	Tumblin dice	1		5,00 €

	JEUX	QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
97	Spirobille	1		5,00 €
98	Vise catapulte	1		5,00 €
99	Jeu de 7 familles XL	1		2,00 €
100	Jeu de carte XL	1		2,00 €
101	La poule sur le mur	1		5,00 €
102	4 à la suite	1		5,00 €
103	Dames géantes	1		5,00 €
104	Triomino XL	1		5,00 €
105	X Plus	1		5,00 €
106	Roule planète géant	1		5,00 €
107	La pêche carrée	1		5,00 €
108	Tri Ba Lance	1		5,00 €
109	Fléchettes electronic	1		5,00 €
110	Awalé	1		5,00 €
111	Carrom	1		5,00 €
112	Dames chinoises	1		5,00 €
113	Equiplato	non disponible		
114	Le jeu du roi	1		5,00 €
115	Le moulin	1		5,00 €
116	Quarto géant	1		5,00 €
117	Seega	1		5,00 €
118	Solitaire	1		5,00 €
119	Morpion XXL	non disponible		
120	Jeu d'échec	1		5,00 €
121	Dragons du Mekong	1		5,00 €
122	Puluc	1		5,00 €

	JEUX	QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
123	Shut the box	1		5,00 €
124	Jeu de la meule	1		5,00 €
125	Aya	1		2,00 €
126	Jeu des allumettes	1		5,00 €
127	Nivos	1		5,00 €
128	Puissance 4 géant	1		5,00 €
129	Qui est ce XL	1		5,00 €
130	Bataille navale XL	1		5,00 €
131	Kubbolino	1		5,00 €
132	Tapis des petits chevaux	1		5,00 €
133	Carré 2000	1		5,00 €
134	Tour d'Hanoï	1		5,00 €
135	Billard Japonais	1		5,00 €
136				
137				
138				

SIGNATURE	Date

Sous total	... jeux * 5€ =
	... jeux * 2€ =
Adhesion	
TOTAL	

brin de ficelle