



brin de ficelle

CATALOGUE

JEUX
SURDIMENSIONNÉS

LUDOTHEQUE

SOMMAIRE

1 - JEUX JUNIOR

n°1 à n°11

2 - JEUX PLEIN AIR

n°12 à n°41

3 - JEUX DE CONSTRUCTION

n°42 à n°44

4 - JEUX EN BOIS SURDIMENSIONNÉS

n°45 à n°134

LEXIQUE CATALOGUE

JEU = Location sous réserve de certaines conditions

Nouveauté
2025

= Nouveautés 2025

DEUX

JUNIOR

1 EMPREINTES

Jeu moteur.

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



2° 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.

3 TENTE A BALLES

Jeu sensoriel et moteur. Jusqu'à 6 ans.

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



4 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.

5 TUNNEL

Jeu moteur. Jusqu'à 6 ans.

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

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



3+



6 STARRIDER

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.

7 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.



3+



8

TRAMPOLINE

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

9 POUTRE D'EQUILIBRE

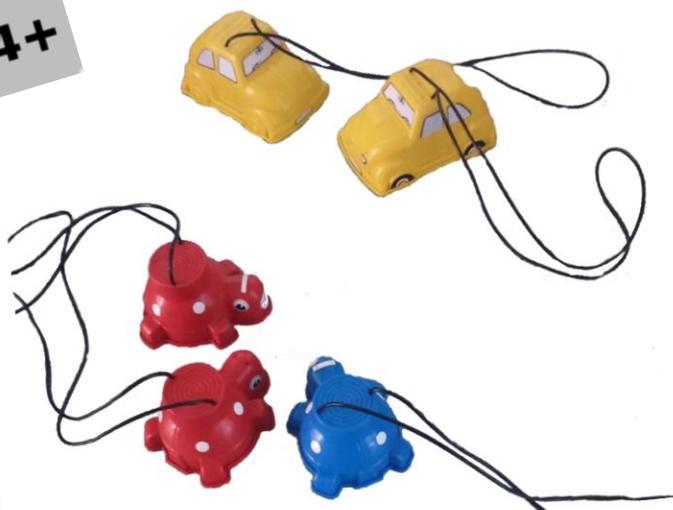
Une poutre rectangulaire en mousse légère et robuste pour compléter le parcours de motricité.

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

3+



4+



10 ECHASSES EN PLASTIQUE

Jeu de motricité.

Echasses sabot en plastique résistant.

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

11 CARROUSEL DES POULES

Jeu de hasard. 2 à 6 joueurs
Ramasser un maximum d'œufs



JEUX

DE

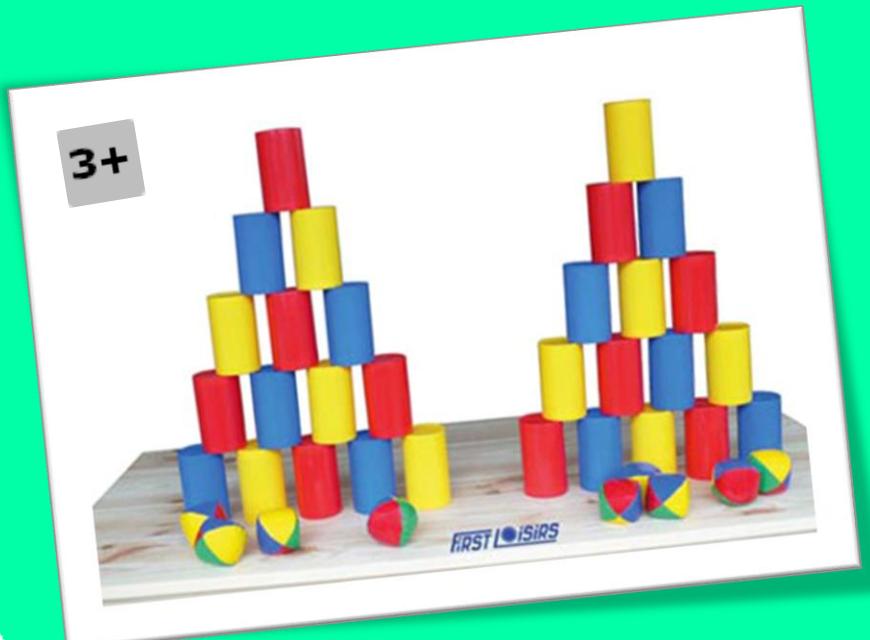
PLEIN

AIR

12. CHAMBOUL'TOUT (plastique)

Jeu d'adresse.

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



13. JEU DE QUILLES

Jeu d'adresse.

Faire tomber les quilles en bois en lançant une boule.

14 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...

3+



1 Grand modèle
12 à 24 joueurs

3+

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



15 SKI COOPÉRATIF (sur gazon)

Jeu d'adresse. De 1 à 3 joueurs.

1 paire en bois. 1 paire en plastique.

Glisser ses pieds dans les sangles des skis. 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.

16 PARCOURS COOPÉRATION

Jeu coopératif. 2 à 4 joueurs.

Faire parcourir la bille le long du chemin sans la mettre hors-jeu à l'aide des 4 ficelles.

Stimule la communication et la cohésion d'équipe.



Nouveauté
2025

17 CIBLE GÉANTE

Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

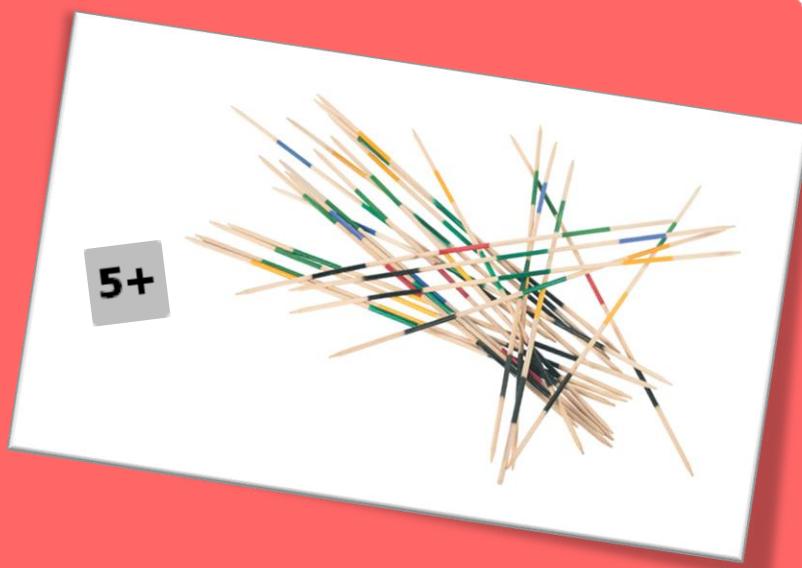
Marquer le plus de points possibles en lançant les flèches le plus au centre.

18 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.



19 MIKADO SCEANTS

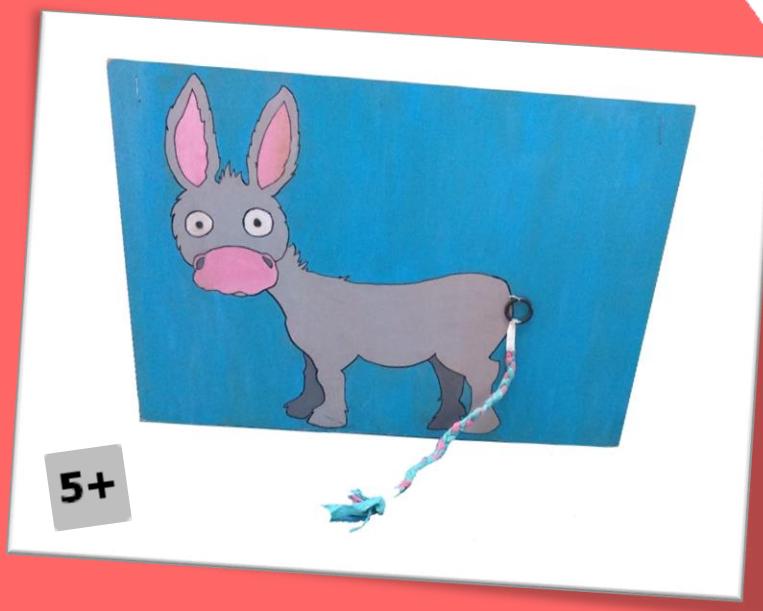
Jeu d'adresse. De 1 à 6 joueurs.

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

2.0 PLANCHE 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.



2.1 QUEUE DE L'ANE

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.

2.2 BALLON SAUTEUR

Jeu sportif.

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

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



2.3 PARCOURS MINI COLE

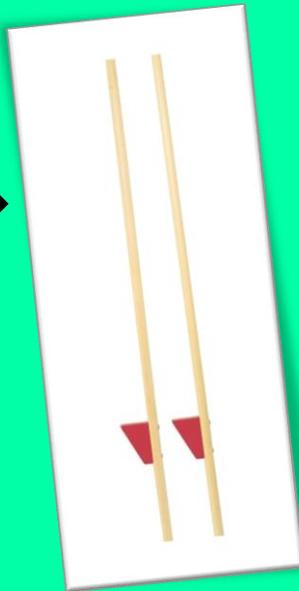
Jeu de parcours. 4 joueurs.

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

24 ÉCHASSES 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 →

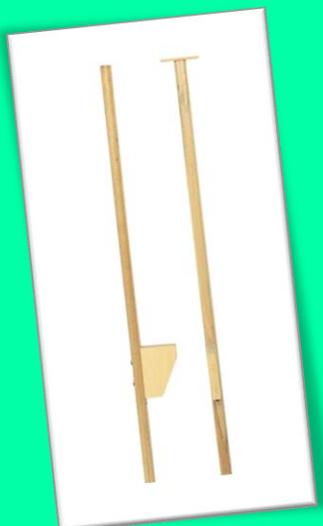


1m20 →



6+

1m →

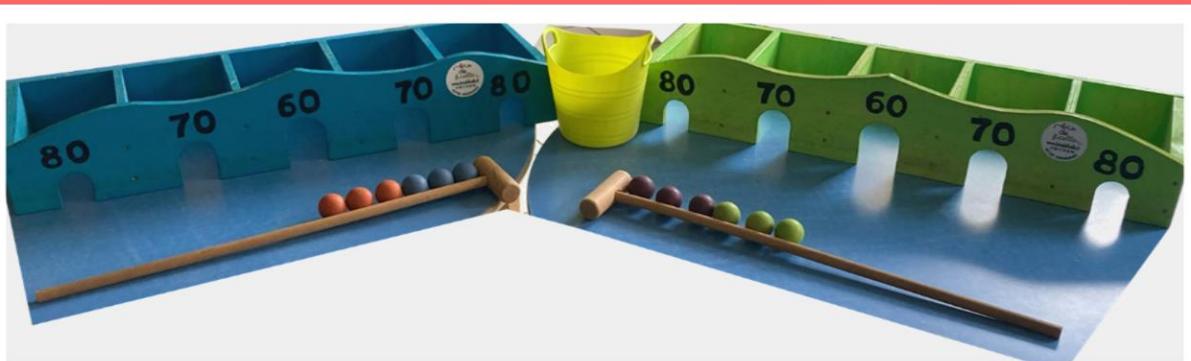


Nouveauté
2025

2.5 TROU MADAME

Jeu d'adresse.

Lancer les boules en direction des portes à l'aide d'un maillet, en cherchant à marquer le maximum de points.



2.6 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.

6+



6+



2.7 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.

28 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.



29 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).

30 LANCER DE FER À CHEVAL

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



31 SKIP N- HOP ROULE

Jeu sportif. (6 Skip N-Rope)

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

32 CORDE A SAUTER

Jeu moteur.

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



Nouveauté
2025

33 KIT PARCOURS ROUTIER

Jeu sportif. 4 feux tricolores, 17 panneaux de signalisation. Idéal pour constituer des parcours et apprendre les règles de circulation.

34 PEDALO 4 ROUES

Jeu moteur.

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



4+



35 RICOLETTA

PARCOURS COOPÉRATIF

Jeu coopératif. 4 à 16 joueurs.

Se positionner en ligne avec une rigole à la main.

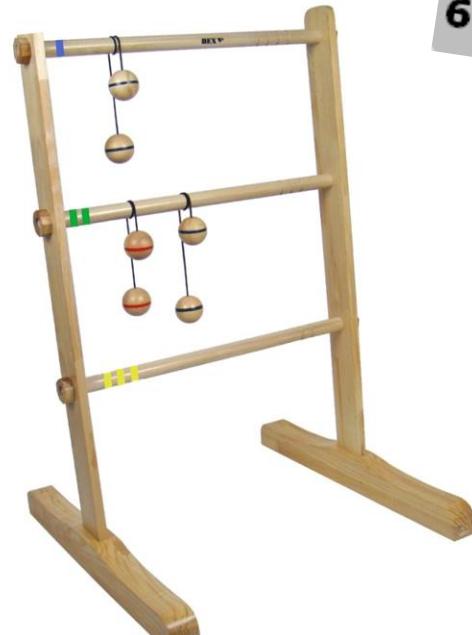
Faire rouler la boule de rigole en rigole sans la faire tomber.

36 LANCER DE TAC TAC

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.

6+



Nouveauté
2025

6+



37 CRAZY COORDINATION

GAME

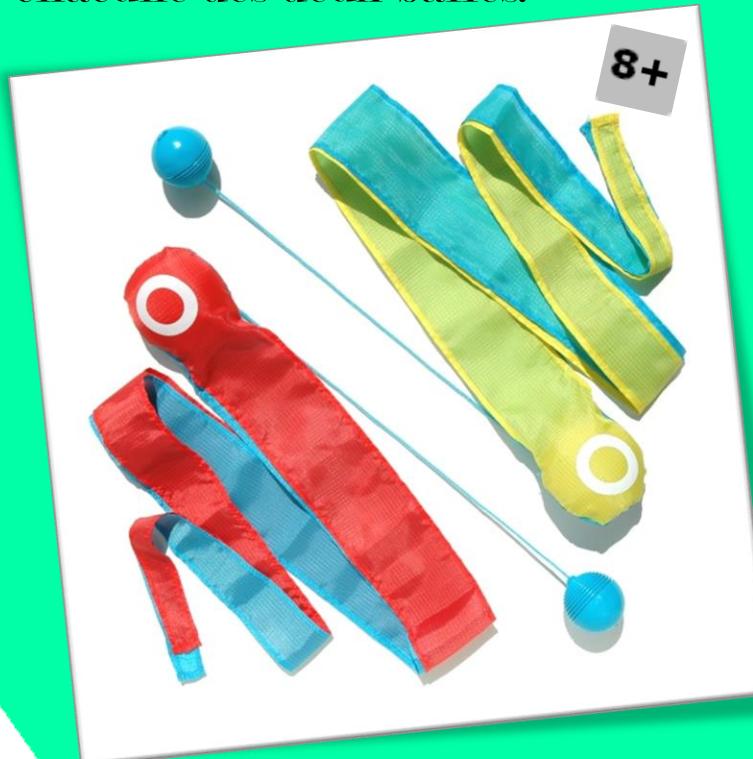
Jeu coopératif. 2 à 8 joueurs

Se coordonner et coopérer pour faire circuler les balles sur les parcours, et les emmener à bon port.

38 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.



39 LA TOUR ROMAINE

Jeu de lancer. De 2 à 4 joueurs.

Abattre la tour de haut en bas, en lançant ses palets. Etre le premier joueur qui remporte le plus de morceaux de tour.
(Attention de ne pas faire tomber la tour entièrement !)

Y0 MÖLKKY

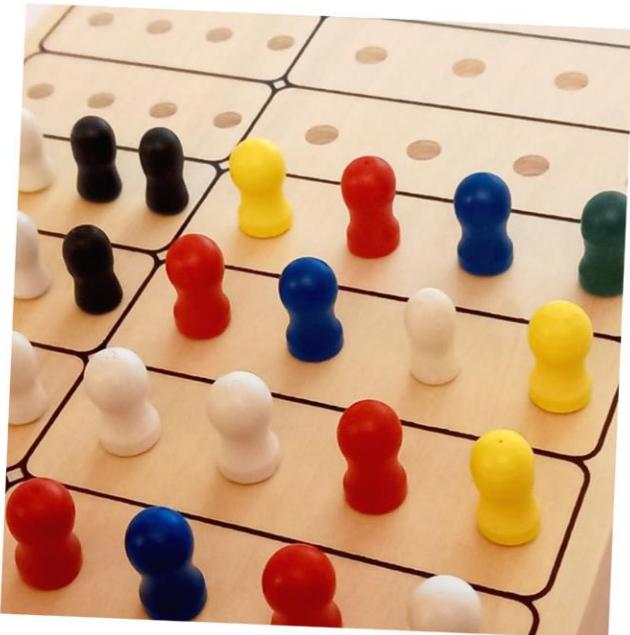
Jeu d'adresse. A partir de 2 joueurs.

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.

8+



Nouveauté
2025



Y1 LE JEU DU CODE SECRET

Jeu de logique. 2 joueurs.

Mettre son adversaire au défi de trouver la combinaison de 4 couleurs en 1 minimum de coups.

JEUX

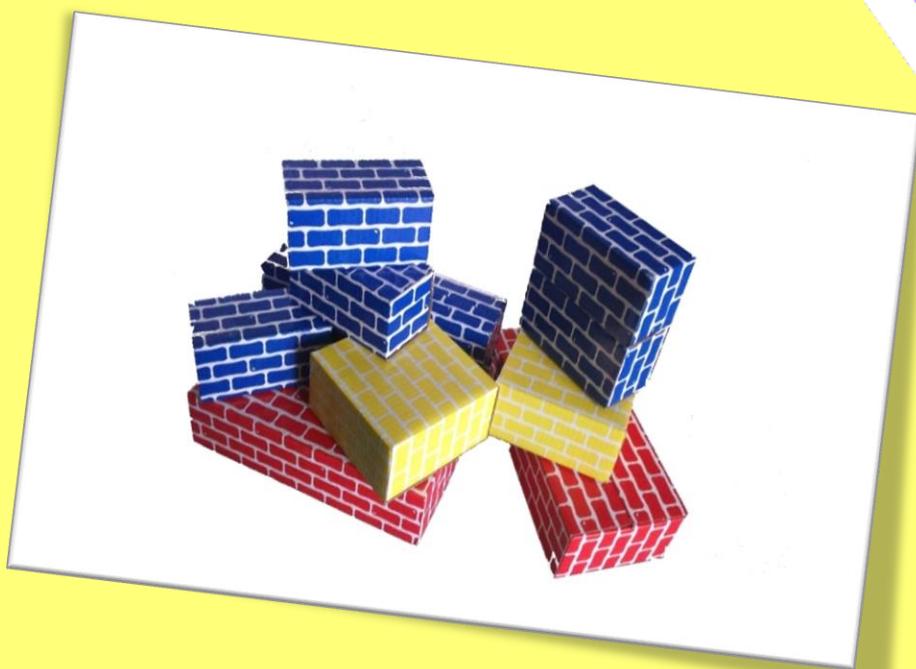
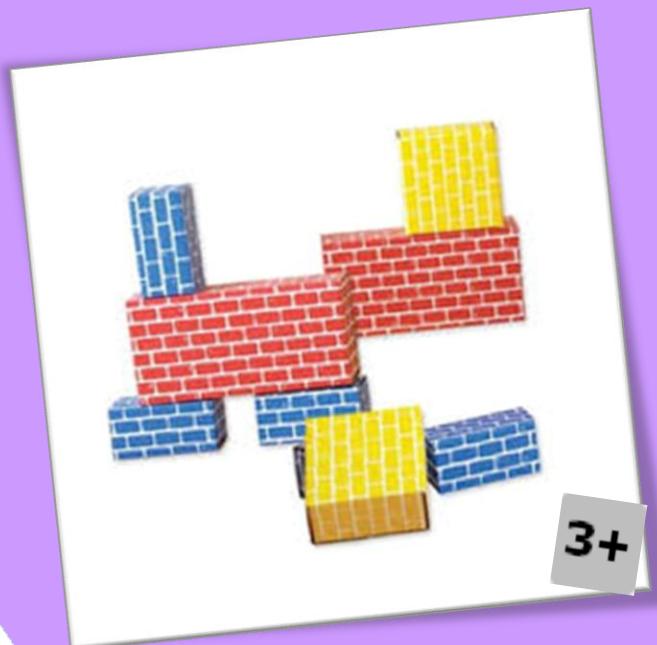
DE

CONSTRUCTION

42 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 !



73 LEGO GIANTS

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.



KAPLAS

Jeu de construction, tout âge.

1200 pièces. 6 boîtes.

Faire des constructions avec des planchettes de bois.



JEU

EN BOIS

CLASSIQUES

SURDIMENSIONNÉS

Y5 CHAMBOUL'TOUT EN MOUSSE

Jeu d'adresse.

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



Y6 CIBLE SCRATCH

Jeu d'adresse. A plus de 1 joueur.

Cible à accrocher.

Marquer le plus de points possible en lançant la balle.

47 EXPLOS' BALLON

Jeu d'adresse.

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



48 JEU DE LA PECHE XXL

Jeu d'agilité.

Pêcher les poissons à l'aide de la canne.

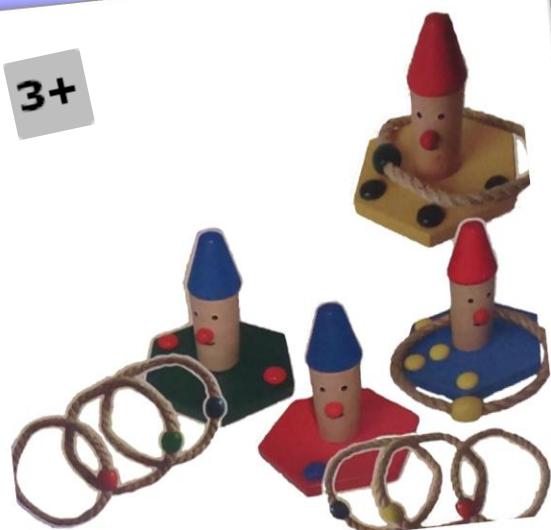
49 JEU DES ANNEAUX

Jeu d'adresse.

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



3+



50 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.

51 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.



52 STARMASTER

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.

53 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.



54 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.

55 MEMO XL

Jeu de mémoire. A partir de 2 joueurs.

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



4+



56 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.

57 BOITE A TOUCHER

Jeu sensitif.

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



4+



58 PENCOLOO

Jeu de mémoire. Pour 2 joueurs.

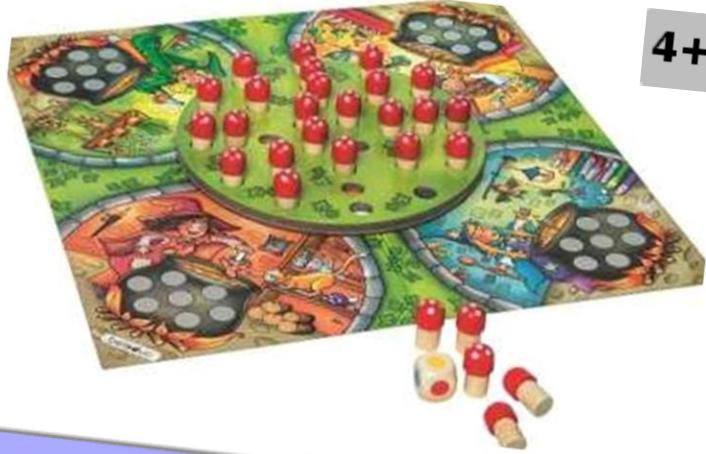
Etre le premier joueur à collecter 6 pingouins avec ses œufs sur son iceberg. Lancer les dés colorés et trouver les œufs correspondant cachés sous les pingouins.

59

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.



60 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.

61 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.

4+



5+



62 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.

63 LA MONTAGNE A VACHES

Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur.

Empiler les vaches sur la montagne sans les faire tomber.



5+



64 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.

65 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.



66 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.

67 BOULLOUDOU

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.



68 WEYKICK HOCKEY

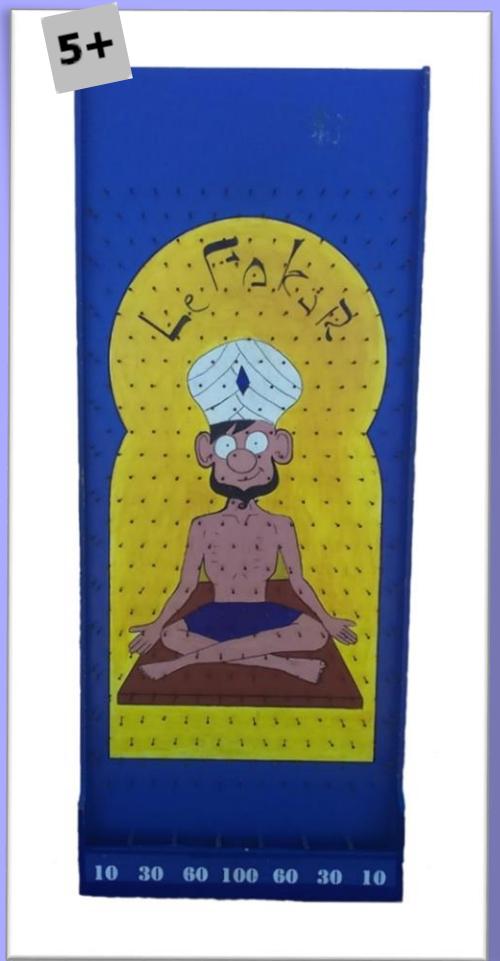
Jeu d'adresse de hockey. De 2 à 4 joueurs.

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

69 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.



70 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.

71 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.



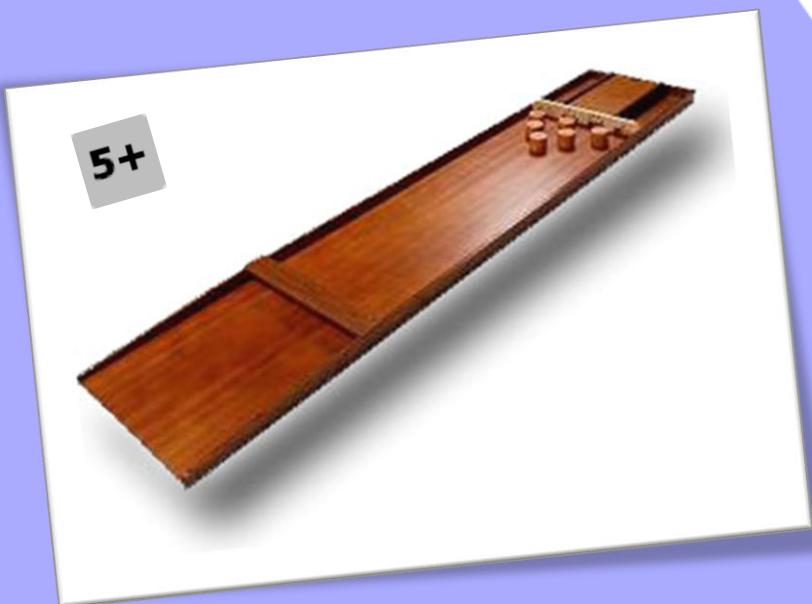
72 JEU DE GUILLAUME TELL

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.

73 HOCKEY DE TABLE

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



74 JAKKOLO (Billard Hollandais)

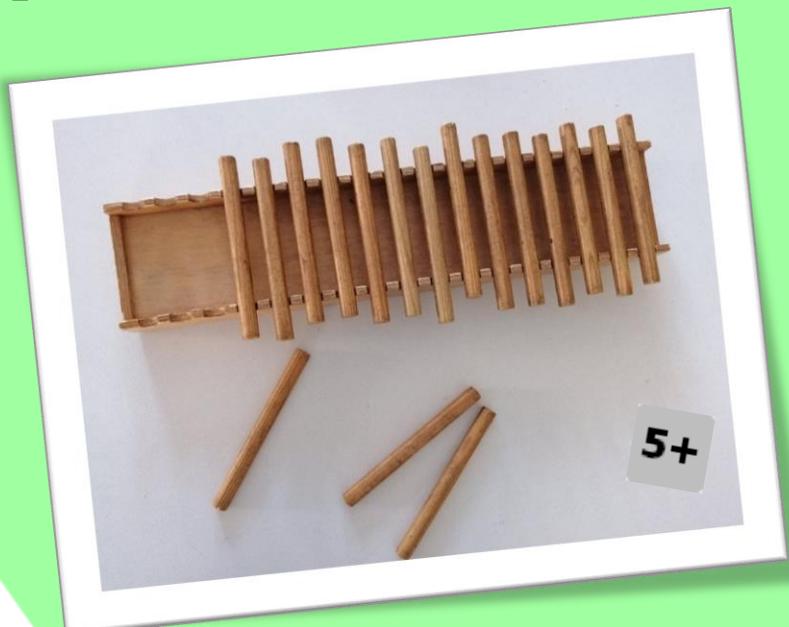
Jeu d'adresse. A partir d'1 joueur.

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

75 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.



76 JEU DU GRUYÈRE (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.

77 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.



5+



5+

78 DOMINOS GÉANTS

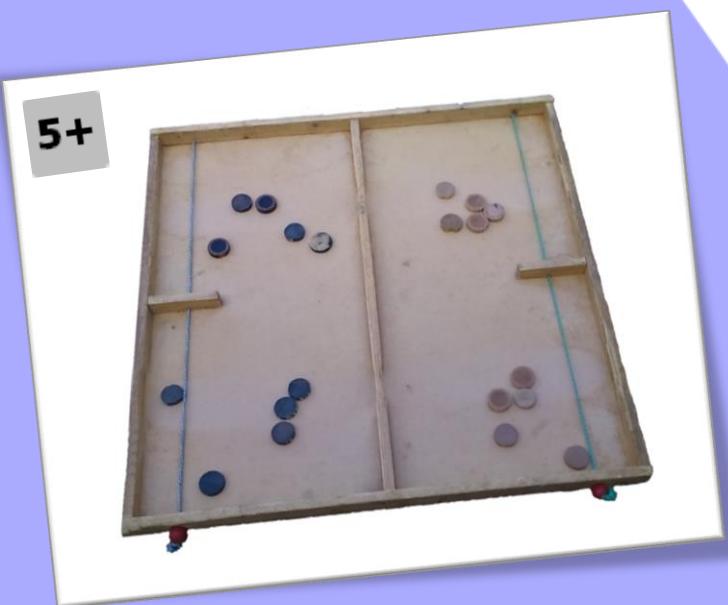
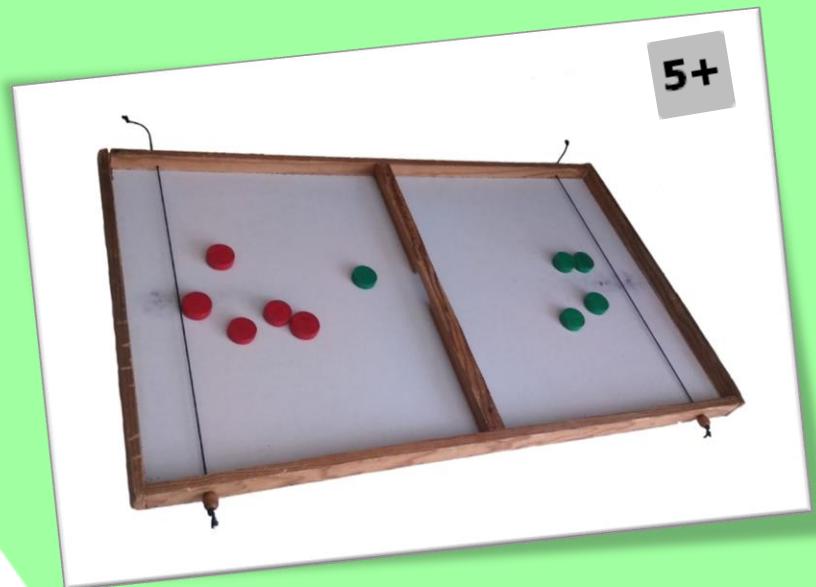
Jeu de stratégie. De 2 à 6 joueurs.

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.

79 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.



80 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.

81 CASTLE LOGIX GÉANT

Jeu mathématique.

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



82 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.

83 QUORIDOR

Jeu de stratégie. 2 à 4 joueur.

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



6+



84 MEMORY BILLES

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

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

85 DUO CROCHETS

CEANT

Jeu d'adresse. 2 joueurs

Lancer et tenter d'accrocher l'anneau sur le crochet.



86 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.

87 LE CHARIOT

Jeu de hasard, 2 joueurs.

Éliminer 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.



88 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.

89 KATAMINO CEANT

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 plait aux joueurs quels que soient leurs âges et leurs aptitudes.



90 PALENSSET

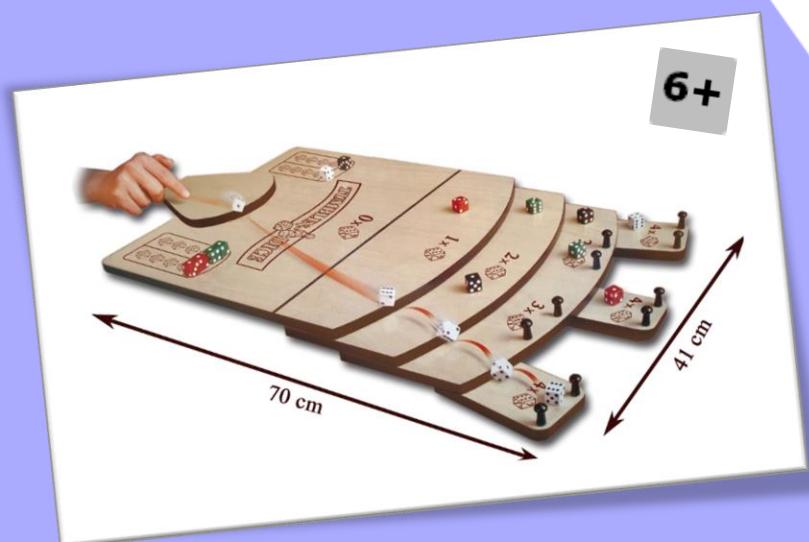
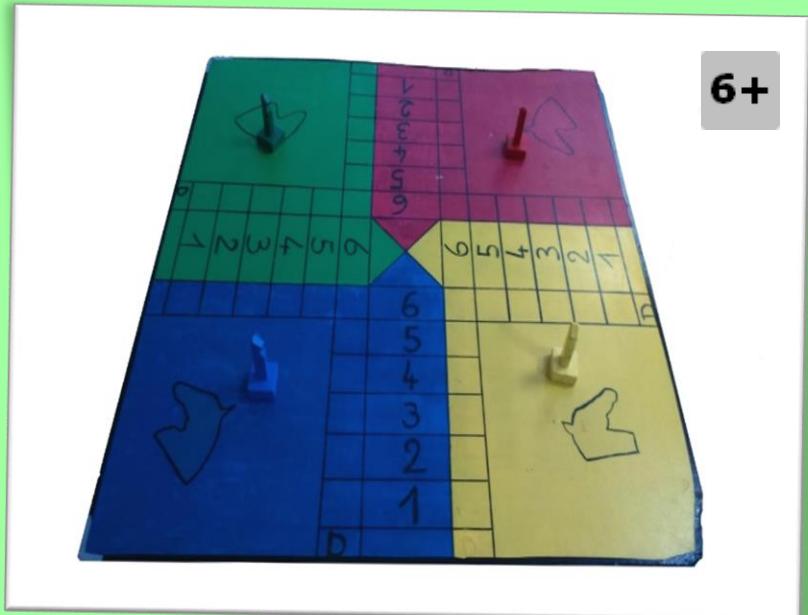
Jeu d'adresse. 2 joueurs. (longueur : 1m72)

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.

91 PETITS CHEVAUX GÉANTS

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.



92 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.

93 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.



94 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.

95 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.



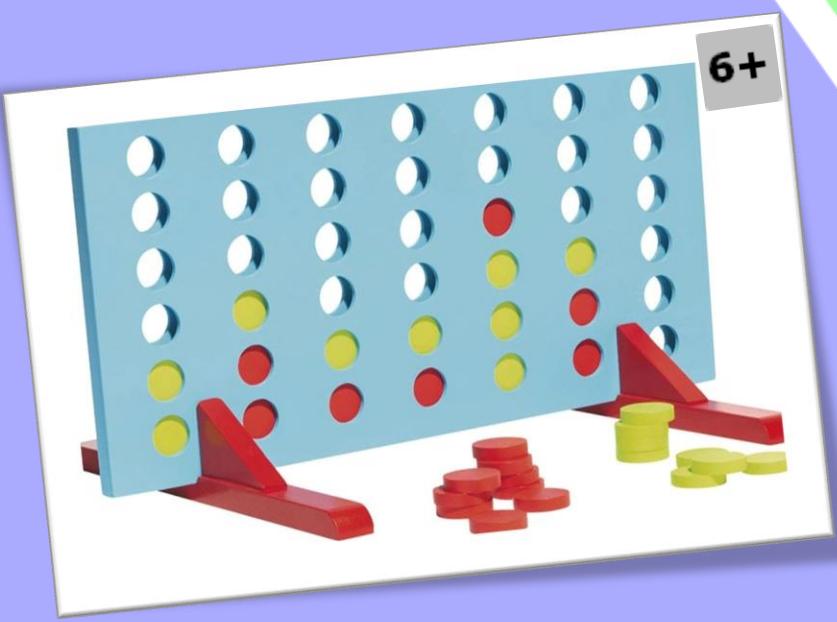
96 JEU DE CARTES XL

32 cartes, à partir de 1 joueur.

97 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.



98 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.

99 DAMES GÉANTES

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.



100 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 côté en commun : les 2 Chiffres des 2 pointes doivent correspondre.

101 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.



102. ROULE PLANÈTE GÉANT

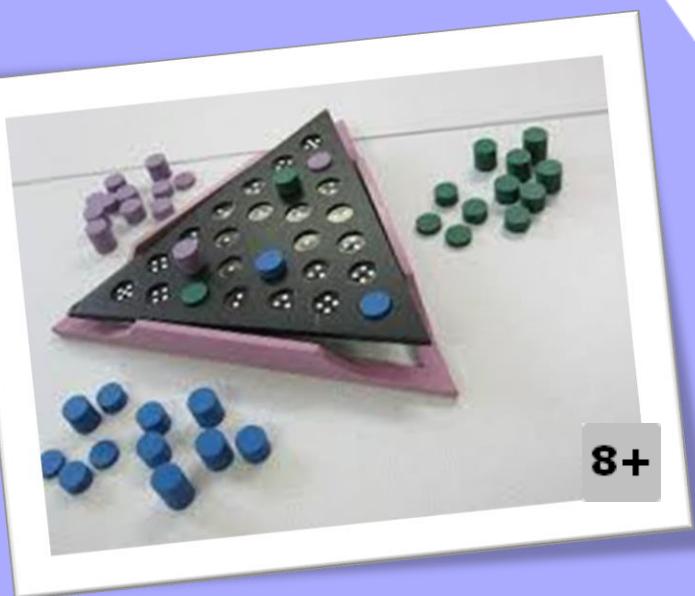
Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur. (longueur : 1m47)

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

103 LA PECHE CARRE

Jeu d'adresse. De 1 à 4 joueurs.

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



104 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.

105 FLECHETTES ELECTRONIQUES

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



106 AWALE

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

107 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.



8+



108 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.

109 COBBLET COBBLERS XL !

Jeu de réflexion et de mémoire. Pour 2 joueurs.

Gober ou déplacer et aligner 3 gobblets de sa couleur pour gagner la partie.



Nouveauté
2025

110 LE JEU DU ROI

Jeu d'adresse. Pour 1 joueur.

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

111 LE MOULIN

Jeu de stratégie. A 2 joueurs.

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



8+



112 QUARTO GÉANT

Jeu de réflexion. A 2 joueurs.

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

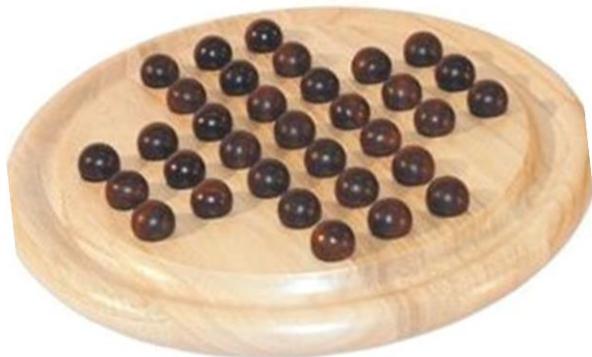
113 SEECA

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.



8+



114 SOLITAIRE

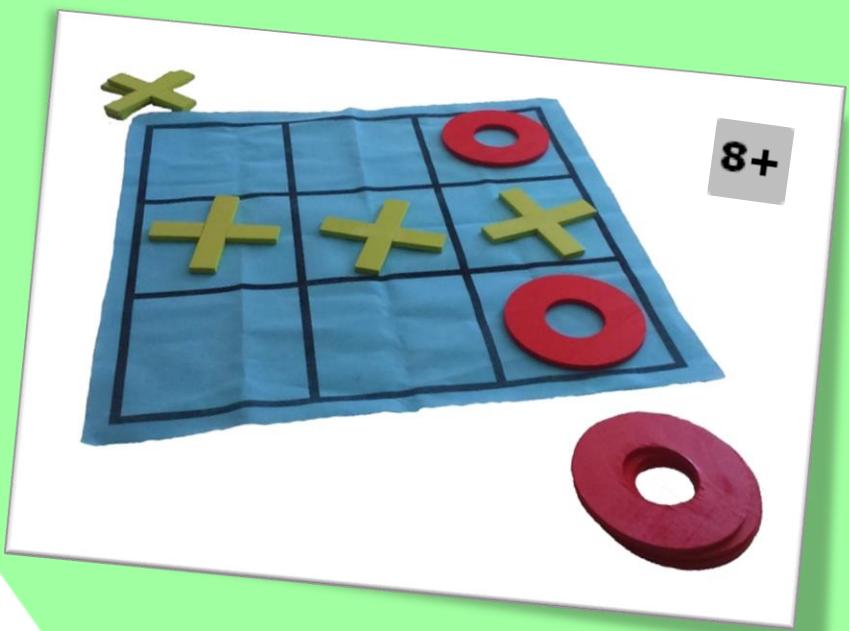
Jeu de réflexion, 1 joueur.

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.

115 MORPION XXL

Jeu de réflexion. Pour 2 joueurs.

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



116 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.

117° 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+



118° PULUC

Jeu de stratégie. Pour 2 joueurs.

Capturer les pions de son adversaire grâce aux dés bifaces.

119 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.

8+



8+



120 JEU DE LA MEULE

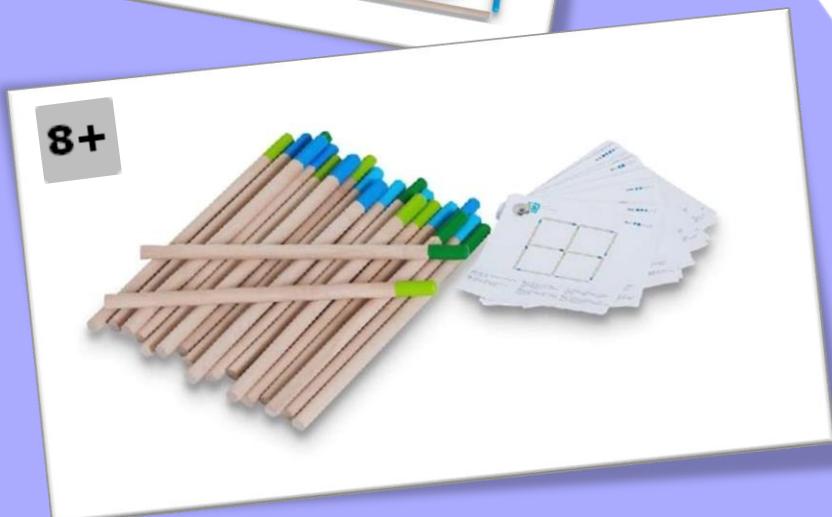
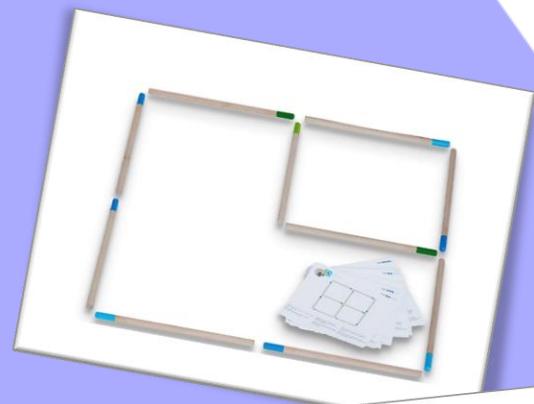
Jeu d'adresse. A partir de 1 joueur. (longueur : 1m75)

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

121 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.



122 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.

123 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.



124 PUSSANCE 4 CEANT

(1,40 m x 1,40 m)

Jeu de réflexion, 2 joueurs.

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

125 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.



126 BATAILLE NAVALE XL

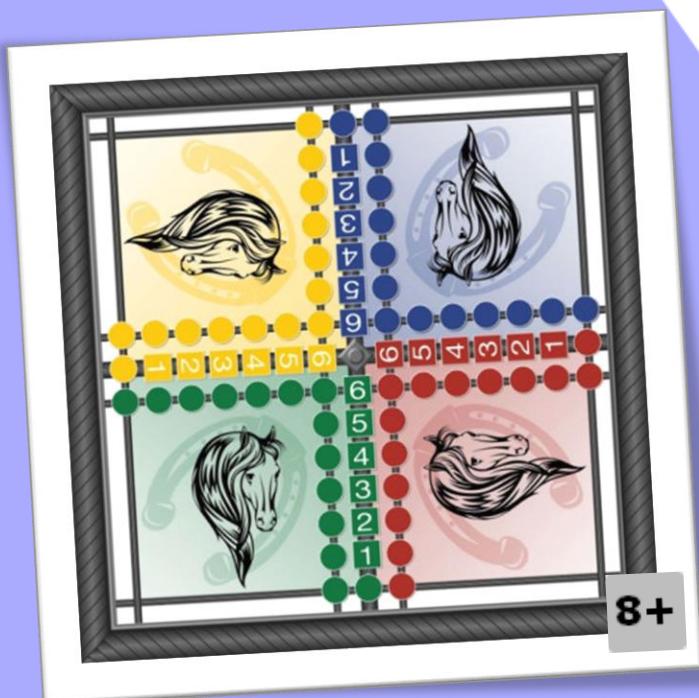
Jeu de stratégie. 2 joueurs.

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

127 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.



128 TAPIS JEU DES PETITS CHEVAUX

CHEVAUX

Jeu de parcours. 2 à 4 joueurs.

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

129 CARRE 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.



130 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.

131 BILLARD JAPONAIS

Jeu d'adresse. A partir d'1 joueur. (1,81 m.)

Cumuler un maximum de points en visant les trous avec les 10 boules.



Nouveauté
2025

132 CLICKBALL (2 mètres)

Jeu d'adresse.

Doser sa force pour pousser les 3 boules sur le plan légèrement incliné et marquer le plus grand score.

133 LA MARRE AUX

CARPES KOI

Jeu de réflexion. A partir de 1 personne.

Réussir à assembler toutes les carpes koï dans la marre.

3+



3+



Nouveauté
2025

134 LE CASSE TÊTE DU PANDA

Jeu de réflexion. A partir de 1 personne.

Réussir à assembler les 5 pièces du panda.

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.
- En cas de perte et/ou détérioration, il vous sera facturé 5€ par pièce de jeu, 15€ par sac et emballage, et le prix du jeu pour un jeu cassé.
- 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 Lrolanges : Champ Pointu 43360 Lrolanges

 : 04 71 76 97 55



ludothque.brindeficelle@orange.fr



www.brindeficelle.fr

brin de ficelle

LISTE DES JEUX

	JEUX	QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
1	Empreintes	1		2,00 €
2	Pierres de rivière	1		5,00 €
3	Tente à balles	1		5,00 €
4	Disques tactiles	1		5,00 €
5	Tunnel	4		2,00 € l'un
6	Star rider	4		5,00 € l'un
7	Structures musicales	20		50,00 € le lot
8	Trampoline	en maintenance		
9	Poutre d'équilibre	1		5,00 €
10	Echasses en plastique	6		5,00 € le lot
11	Caroussel des poules	1		5,00 €
12	Chamboul'tout plastique	1		5,00 €
13	Jeu de quilles	1		5,00 €
14	Parachute coopératif	2		5,00 € l'un
15	Ski coopératif (bois-pl)	2		5,00€ l'un
16	Parcours Coopératif	1		5,00 €
17	Cible géante	1		5,00 €
18	Course à l'oeuf	1		5,00 €
19	Mikados Géants	1		5,00 €
20	Planche d'équilibre	1		5,00 €
21	Queue de l'âne	1		5,00 €
22	Ballons sauteurs	8		5,00 € le lot
23	Parcours Mini Golf	1		15,00 €
24	Echasses en bois	3		5,00 € le lot
25	Trou Madame	1		5,00 €
26	La tour des chiffres	1		5,00 €
27	Le croquet	1		5,00 €
28	Palet breton	1		5,00 €
29	Jeu de Kubb/Echecs Viking	1		2,00 €
30	Lancer de fer à cheval	1		5,00 €
31	Skip N-Hop Roule	6		5,00 € le lot
32	Corde à sauter	3		5,00 € le lot
33	Parcours Routier	1		15,00 €
34	Pedalo 4 roues	1		2,00 €
35	Rigoletta parcours coop.	1		5,00 €
36	Lancé de Tac Tac	1		5,00 €
37	Crazy Coordination Game	1		5,00 €
38	Poids de Jonglage	1		2,00 €
39	La Tour Romaine	1		5,00 €
40	Molkky	1		5,00 €
41	Jeu Code Secret	1		5,00 €
42	Briques en carton	2		5,00 € le lot
43	Legos géants	2		5,00 €
44	Kaplas	6		2,00 € l'une
45	Chamboul'tout en mousse	2		5,00 € le lot
46	Cible scratch	1		5,00 €
47	Explos'ballon	1		5,00 €
48	Jeu de la pêche XXL	1		5,00 €

	JEUX	QUANTITE		PRIX
		En stock	Choix	
49	Jeu des anneaux	1		5,00 €
50	Jeu des anneaux crayons	1		5,00 €
51	Jeu des petits ours	1		5,00 €
52	Star master	1		5,00 €
53	Trapenum	1		5,00 €
54	Verger géant	1		5,00 €
55	Memo XL	1		2,00 €
56	Candy XXL	1		5,00 €
57	Boîte à toucher	1		5,00 €
58	Pengoloo	1		5,00 €
59	Memo evolution cache image	1		5,00 €
60	Le chaudron de la sorcière	1		5,00 €
61	Torreta XXL	1		5,00 €
62	Tapis jeu de l'oie	1		5,00 €
63	La montagne à vaches	1		5,00 €
64	Jeu des échelles jungle	1		5,00 €
65	Jeu des serpents XL	1		5,00 €
66	Tour XXL	1		5,00 €
67	Bouloudoum	1		5,00 €
68	Weykick Hockey	1		5,00 €
69	Weykick	1		5,00 €
70	Fakir	1		5,00 €
71	Jeu de la grenouille	1		5,00 €
72	Jeu de Guillaume Tell	1		5,00 €
73	Hockey de table	1		5,00 €
74	Jakkolo	1		5,00 €
75	Jeu des batonnets	1		5,00 €
76	Jeu du gruyère	1		5,00 €
77	Rapid Football System	1		5,00 €
78	Dominos géants	1		5,00 €
79	Table élastique simple	3		5,00 € l'une
80	Table élastique double	1		5,00 €
81	Castle Logix Geant	1		5,00 €
82	Billard Nicolas	1		5,00 €
83	Quoridor	1		5,00 €
84	Memory Billes	1		5,00 €
85	Duo crochets geant	1		5,00 €
86	Carabande	1		5,00 €
87	Le chariot	1		5,00 €
88	Billapoint	1		5,00 €
89	Katamino géant	1		5,00 €
90	Palenset	1		5,00 €
91	Petits chevaux géants	1		5,00 €
92	Tumblin dice	1		5,00 €
93	Spirobille	1		5,00 €
94	Vise catapulte	1		5,00 €
95	Jeu de 7 familles XL	1		2,00 €
96	Jeu de carte XL	1		2,00 €

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

JEUX	QUANTITE		PRIX
	En stock	Choix	
123 Nivos	1		5,00 €
124 Puissance 4 géant	1		5,00 €
125 Qui est ce XL	1		5,00 €
126 Bataille navale XL	1		5,00 €
127 Kubbolino	1		5,00 €
128 Tapis des petits chevaux	1		5,00 €
129 Carré 2000	1		5,00 €
130 Tour d'Hanoï	1		5,00 €
131 Billard Japonais	1		5,00 €
132 Clickball	1		5,00 €
133 Marre aux carpes koï	1		5,00 €
134 Casse-tête du panda	1		5,00 €

SIGNATURE	Date

Sous total

... jeux * 5€ =

... jeux * 2€ =

Adhesion

TOTAL

brin de ficelle