

## LUDOTHÈQUE PLANET'JEUX

ASSOCIATION MA P'TITE FAMILLE POUR DEMAIN



Pôle Simone Veil  
23 avenue de Verdun  
69440 MORNANT  
Tél : 09 51 32 15 15  
SMS : 07 81 78 73 01

Mail : [contact@ludotheque-mornant.fr](mailto:contact@ludotheque-mornant.fr)

Site : [www.maptitefamillepourdemain.fr](http://www.maptitefamillepourdemain.fr)

Facebook : [www.facebook.com/ludothequeplanetjeuxmornant](https://www.facebook.com/ludothequeplanetjeuxmornant)



# CATALOGUE GRANDS JEUX

En partenariat avec :



RHÔNE  
LE DÉPARTEMENT

COOPACOM  
Communauté de communes  
du Pays Mornantais

FONJEP  
Fonds de coopération  
de la jeunesse et de l'éducation populaire

## TARIFS LOCATION GRANDS JEUX

	2 JOURS	1 SEMAINE	2 SEMAINES
1 GRAND JEU	8 €	16 €	32 €

	2 JOURS
Pêche aux canards fête foraine	20 €

CAUTION (par chèque)	200 € minimum par contrat de location
-------------------------	---------------------------------------

## DEMANDE DE LOCATION GRANDS JEUX

Au minimum 15 jours à l'avance, faites une demande de réservation par mail avec :

- Votre nom et prénom,
- Votre numéro d'adhérent (ou indiquez que vous n'êtes pas encore adhérent)
- La liste des jeux souhaités
- Les dates de location souhaitées

Nous vous confirmerons par retour de mail la disponibilité des jeux.

Un contrat de location sera édité, avec toutes les informations nécessaires.

Les jeux seront définitivement réservés à la réception du contrat signé et du chèque de caution.

# LISTE DES JEUX

Aérobille	Page 8
Accroche-toi	Page 9
Barik	Page 13
Bâtonnets	Page 12
Billard hollandais	Page 8
Billard japonais	Page 6
Birdy wall	Page 10
Cannonball	Page 16
Carrom	Page 4
Course de palets	Page 15
Cornhole	Page 15
Crockinole	Page 4
Double chinois	Page 9
Double gruyère	Page 10
Grenouille	Page 8
Jeu d'équilibre	Page 9
Jeu de loto	Page 17
Jeu du duel crochets	Page 4
Jeu du Fakir	Page 10
Laby toupies	Page 14
Memory billes	Page 14
Marrakech géant	Page 15
Parcours coopératif	Page 14
Parcours électrique	Page 12
Pêche aux canards version foraine	Page 16
Planche à rebond 2 joueurs	Page 5
Planche à rebond 2 équipes	Page 5
Planche balle à la cloche	Page 11
Plateau suisse	Page 11
Pomela XXL	Page 16
Puissance 4 géant	Page 13
Quarto géant	Page 12
Quillou	Page 6
Quoridor géant	Page 17
Roll up	Page 7
Table à glisser 2 joueurs	Page 7
Table à glisser 4 joueurs	Page 7
Takla	Page 11
Toupie à quilles	Page 6
Tour de Fröbel	Page 17
Trapenum	Page 5
Weykick foot	Page 13

## LE JEU DU DUEL CROCHETS

Réf : R04 110M



Dimensions : 71 cm de haut

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Un jeu de rapidité dans lequel les participants devront tenter de mettre le crochet à l'anneau plus rapidement que l'adversaire. À chaque fois que le joueur réussit, il déplace le marqueur de points (situé au milieu en début de partie) vers l'adversaire. Celui qui reçoit le marqueur sur sa base perd la partie.

## LE CROKINOLE

Réf : R04 121M



Dimensions : 69 cm de diamètre

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Le Crokinole est un jeu canadien qui se joue à la pichenette. C'est un jeu de duel (opposant 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs) où les joueurs devront placer un maximum de palets au centre ou aux abords du centre pour marquer un maximum de points.

## LE CARROM (ou BILLARD INDIEN)

Réf : R04 89M



Dimensions : 70 x 70 cm

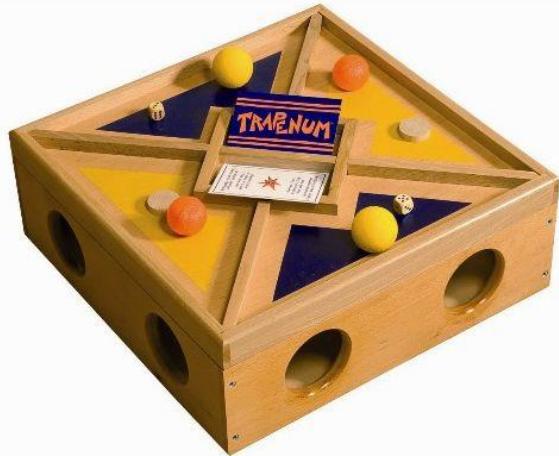
Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Le principe du billard indien est le même que le billard : il faut rentrer ses pions dans les trous à l'aide du palet percuteur. Le premier à rentrer tous ses pions a gagné.

## LE TRAPENUM

Réf : R04 58M



Dimensions : 50 x 50 x 19 cm

Age minimum : 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

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

## LA PLANCHE À REBOND 2 JOUEURS

Réf : R04 60M et R04 85M



Dimensions : 122 x 41 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets. Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible. Tous les palets doivent être lancés avec l'élastique.

## LA PLANCHE À REBOND 2 ÉQUIPES

Réf : R04 239M



Dimensions : 77.5 x 122 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 4

Règle du jeu : Le gagnant est la première équipe qui parvient à vider son camp de tous les palets à l'aide de l'élastique.

## TOUPIE À QUILLES

Réf : R04 59M



Dimensions : 51 x 51 x 11 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Il s'agit de lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.

## LE QUILOU

Réf : R04 66M



Dimensions : 40 x 110 cm

Age minimum : 7 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : Les joueurs doivent, à tour de rôle, faire glisser les anneaux pour renverser les Quillous et faire tomber les dés dans les anneaux.

## LE BILLARD JAPONAIS

Réf : R04 139M et R04 171M



Dimensions : 41 x 122 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Lancer les 10 boules dans les trous numérotés et totaliser le maximum de points. La partie peut se jouer individuellement ou par équipe.

## LA TABLE A GLISSEUR 2 JOUEURS

Réf : R04 61M



Dimensions : 51 x 122 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Le but du jeu est de mettre le palet dans le camp de l'adversaire tout en protégeant son propre but. Le premier qui marque 10 points remporte la partie. Un excellent jouet en bois qui reprend le principe de l'Air Hockey.

## LA TABLE A GLISSEUR 4 JOUEURS

Réf : R04 141M



Dimensions : 100 x 100 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 4 joueurs

Règle du jeu : Chaque joueur dispose d'un boulier avec 5 points. À chaque but encaissé, il perd un point. Lorsqu'un joueur a encaissé 5 buts, il perd la partie et son camp est fermé à l'aide d'une séparation en bois. Ainsi, la partie peut continuer à trois, et ainsi de suite jusqu'au duel final.

## ROLL UP

Réf : R04 140M



Dimensions : 22 x 102 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Chaque joueur joue 3 fois la boule. Il faut placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur. Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie

## LE BILLARD HOLLANDAIS

Réf : R04 138M



Dimensions : 41 x 122 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Le but de ce jeu d'adresse est de marquer des points en faisant glisser ses palets dans des couloirs numérotés de 1 à 4 et placés en bout de plateau. On peut jouer seul ou à plusieurs, dans ce cas les joueurs jouent leur tour les uns après les autres.

## LA GRENOUILLE

Réf : R04 145M



Dimensions : 45 x 90 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Lancez votre palet pour passer sous les arceaux, activez le tourniquet ou nourrissez la grenouille pour marquer le plus de points possibles. Individuellement ou en équipe.

## AEROBILLE

Réf : R04 146M



Dimensions : 51 x 121 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Système ingénieux où les boules de bois doivent être envoyées à l'aide d'une queue de billard dans les différents couloirs qui ont des valeurs différentes.

## DOUBLE CHINOIS

Réf : R04 147M



## ACCROCHE-TOI

Réf : R04 173M



## JEU D'ÉQUILIBRE

Réf : R04 57M



Dimensions : 51 x 122 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Être le premier joueur à occuper ses 4 trous par une boule le plus rapidement possible. Mais attention de ne pas combler les trous de votre adversaire ou de ne pas vous retrouver sans boule à jouer.

Dimensions : 88.5 x 60 X 57 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : Lancer ses 3 paires de boules sur l'échelle en bois, en essayant d'enrouler la ficelle qui les relie sur le barreau le plus haut, afin de marquer un maximum de points.

Dimensions : 51 x 51 x 41 cm

Age minimum : 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Chaque joueur doit placer ses pièces dans la partie du plateau qui lui est attribuée, et dans la zone désignée par les dés. Le perdant est celui qui, en posant une pièce, fait basculer le plateau et tomber toutes les pièces.

## DOUBLE GRUYÈRE

Réf : R04 112M



Dimensions : 58 x 120 cm

Age minimum : 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau de jeu. Le but est de faire monter la boule jusqu'en haut du plateau à l'aide de la ficelle, en évitant de tomber dans les trous.

## BIRDY WALL

Réf : R04 131M



Dimensions : 49.5 x 35 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : C'est à tour de rôle que chaque joueur doit enlever une brique du mur, mais attention, il faudra choisir la bonne brique pour ne pas faire tomber l'un des deux oiseaux perchés en haut du mur !

## LE JEU DU FAKIR

Réf : R04 238M



Dimensions : 22 x 42 X 86 cm

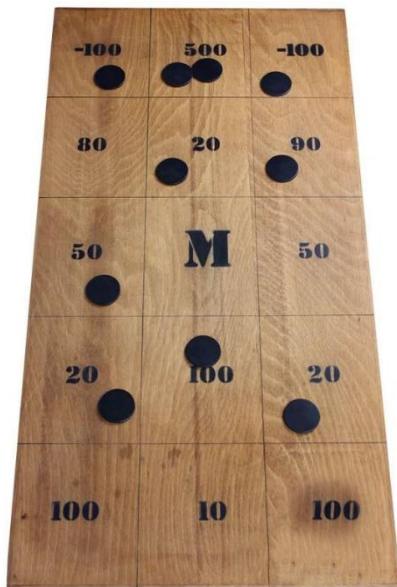
Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : Pour jouer à ce jeu il faut lâcher les pions du haut du plateau. Ensuite ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe. Le gagnant est celui qui marque le plus haut score.

## PLATEAU SUISSE

Réf : R04 82M



Dimensions : 51 x 101 cm

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Lancer les 10 palets en caoutchouc sur le plateau posé sur le sol et totaliser le plus grand nombre de points possible. Éviter les cases négatives et la case malus.

## PLANCHE BALLE À LA CLOCHE

Réf : R04 92M



Dimensions : 60 x 80 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Lancez votre balle et faites retentir la clochette pour gagner des points

## TAKLA

Réf : R04 150M



Dimensions : 36.5 x 27 x 13.5 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Jeu d'adresse original dont le but est de construire un pont depuis sa ligne de départ. Le vainqueur sera le premier joueur à avoir touché la boule rouge située au centre du plateau avec son pont. Pour cela il faudra faire preuve de rapidité et d'habileté.



*Dimensions : 68 x 22 cm*

*Age minimum : 5 ans*

*Nombre de joueurs : 2*

*Règle du jeu : Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets. Le joueur qui prend le dernier bâtonnet a perdu la partie.*

*Jeu vu dans le jeu télévisé Fort Boyard.*

## PARCOURS ÉLECTRIQUE ESCALIER

Réf : R04 111M



*Dimensions : 22 x 40 x 12 cm*

*Age minimum : 3 ans*

*Nombre de joueurs : 1*

*Règle du jeu : Ce jeu d'adresse consiste à suivre le parcours sans faire sonner l'alarme. Il faut déplacer la baguette en douceur, sans toucher le chemin : patience et dextérité sont de mise !*

## QUARTO GÉANT

Réf : R06 180M



*Dimensions : 65 x 65 cm*

*Age minimum : 6 ans*

*Nombre de joueurs : 2*

*Règle du jeu : Aligner 4 pièces de manière verticale, horizontale ou diagonale qui ont au moins 1 point commun. Les points communs peuvent être : la taille, la couleur, la forme, pièce avec un creux et pièce pleine.*

## WEYKICK FOOT 2 JOUEURS

Réf : R04 137M



Dimensions : 50 x 31 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : C'est le principe de jeu du football. Une pièce magnétique placée sous le plateau de jeu attire une figurine magnétique placée au-dessus de manière à la déplacer sur le terrain de jeu. L'objectif est de marquer des buts dans le camp adverse.

## BARIK

Réf : R04 88M



Dimensions : 46 x 71 cm

Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Attrapez les tonneaux qui sont dans votre camp et à l'aide des baguettes, lancez-les dans le camp adverse.

## PIUSSANCE 4 GÉANT

Réf : R04 113M et R04 115M



Dimensions : 95 x 100 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement (horizontal, vertical ou diagonal) consécutif d'au moins quatre pions de sa couleur.



*Dimensions : 63 x 63 cm*

*Age minimum : 5 ans*

*Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs*

*Règle du jeu : Excellent jeu en bois pour stimuler la communication et la cohésion d'équipe. 3 variantes de jeu. Vous devrez faire parcourir à une bille plus de 5 mètres de parcours sans tomber dans un creux !*

## MEMORY BILLES

Réf : R04 229M



*Dimensions : 60 x 25 cm*

*Age minimum : 5 ans*

*Nombre de joueurs : 2 et +*

*Règle du jeu : Devenu incontournable grâce à l'émission Fort Boyard, nous vous proposons ce jeu de mémoire dans une version artisanale et fabriqué en bois. Le memory billes mettra à rude épreuve la mémoire des grands comme des petits.*

## LAMY TOUPIES

Réf : R04 129M



*Dimensions : 60 x 25 cm*

*Age minimum : 3 ans*

*Nombre de joueurs : 1 et +*

*Règle du jeu : Le but est d'actionner les toupies dans la zone de lancement et, en soulevant le plateau, de les diriger vers les trous à points, en évitant les obstacles.*

## MARRAKECH GÉANT

Réf : R06 181M



Dimensions : 90 x 90 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam (pion géant), l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le meilleur l'emporte !

## CORNHOLE

Réf : R04 46M



Dimensions : 120 x 60 x 40 cm

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2 équipes

Règle du jeu : Chaque équipe a quatre sacs et les lance à tour de rôle (un sac à la fois). Si le sac entre dans le trou, vous remportez 3 points ; s'il reste sur la planche, c'est 1 point ; s'il tombe à l'extérieur de la planche, c'est 0 point.

## COURSE DE PALETS

Réf : R04 130M



Dimensions : 122 x 77 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : En compétition avec un second joueur, soyez le premier à emmener votre palet au bout du jeu. Pour cela, placez votre bille sur la rampe de lancement et percutez votre palet pour le faire avancer. Le jeu est muni d'un système de retour de billes, les joueurs ne sont donc pas limités dans leurs tirs.



*Dimensions : 23.5 x 18.5 cm*

*Age minimum : 4 ans*

*Nombre de joueurs : 1 à 4*

*Règle du jeu : Un grand jeu de motricité et de coopération. Un arbre en bois géant où il faut cueillir les pommes et les mettre dans son panier. Seul ou en équipe, un jeu d'agilité très enthousiasmant.*

## PÊCHE AUX CANARDS VERSION FORAINE

*Tarif : 20 € pour 2 jours*

Réf : R04 142M et R04 209M



*Age minimum : 2 ans*

*Nombre de joueurs : 1 à 6*

*Règle du jeu : L'enfant doit tenter d'attraper les canards mobiles à l'aide d'une canne à pêche.*

*Caractéristiques techniques :*

*Dimensions : 160 x 90 cm*

*Poids : 10 kg*

*Pompe de refoulement*

*Bouchon de vidange*

*Canards colorés*

*6 Paniers / 6 Cannes à pêche*

## CANNONBALL

Réf : R04 184M



*Dimensions : 120 x 30 x 30 cm*

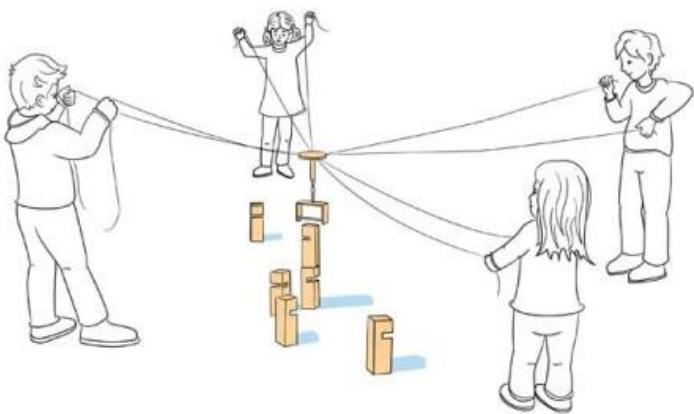
*Age minimum : 4 ans*

*Nombre de joueurs : 2 à 3*

*Règle du jeu : Chaque joueur retire chacun son tour une baguette de sa couleur. Le joueur qui fait tomber le moins de boules est déclaré vainqueur.*

## LA TOUR DE FRÖBEL

Réf : R04 104M



Dimensions : 6 x 6 x 17 cm (quille)

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2 à 16

Règle du jeu : Portant le nom du créateur des jardins d'enfant, la Tour de Fröbel est un jeu collaboratif pour tous les âges. Le but du jeu consiste à monter une tour avec les éléments en bois, en utilisant des ficelles.

## JEU DE LOTO

Réf : R07 77M



Dimensions : 30 x 45 x 45 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : La règle traditionnelle nécessite 3 cartons par joueur. Une personne tourne la roue du loto, et elle sort, au hasard, une boule numérotée. Si l'un des joueurs a ce numéro sur sa carte, il place un jeton dessus. Le premier à remplir un carton est déclaré vainqueur.  
Possibilité de compléter avec un lot de 500 cartons et des pions de loto pour un supplément de 7€

## QUORIDOR GÉANT

Réf : R06 324M



Dimensions : 72 x 72 x 11 cm

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Atteindre le premier la ligne opposée. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !