

# Catalogue de Jeux

**Ludothèque d'Ottignies**

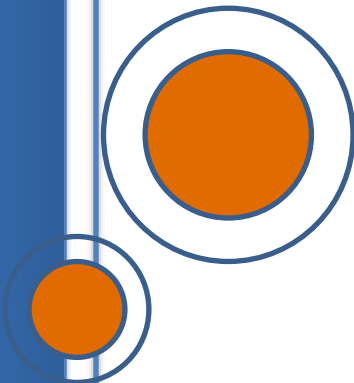
Ferme du Douaire

Avenue des Combattants 2

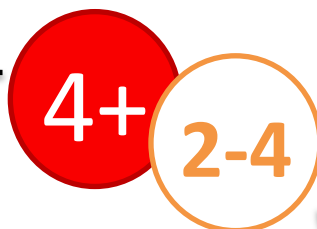
1340 Ottignies

**Jeux en bois  
et d'animation**

**Jeux en bois  
et d'animation**



Age à partir  
duquel le jeu est  
conseillé



Nombre de  
joueur(s)

---

**Taxes de prêt  
Pour 2 semaines**

\_ = 0,50 €  
★ = 1,00 €  
★★ = 3,00 €

Réservations : 0,50 € par jeu

---



0 à 3 ans



4 à 5 ans



6 à 7 ans



8 ans et plus

**Code couleur des  
plages d'âge**

# CIRCUIT À BILLE DUO



4+

2-4

## PRINCIPE

En équipe de 2 ou 4, les enfants devront réussir à faire circuler la bille en coordonnant leurs actions à l'aide des cordes. Selon leur niveau de dextérité ils pourront utiliser une bille en bois, une bille en verre ou une bille en métal toutes plus rapides et difficiles à maîtriser les unes que les autres. Cette activité requiert dextérité, coordination et communication.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Sur un plateau tournant, chaque poule a pondu. Suivant votre lancer de dé, vous pourrez leur prendre leurs œufs. Plus le jeu avance, moins les poules ont d'œufs et il faut donc mémoriser lesquelles sont encore intéressantes.

INFO PRÊT : ★



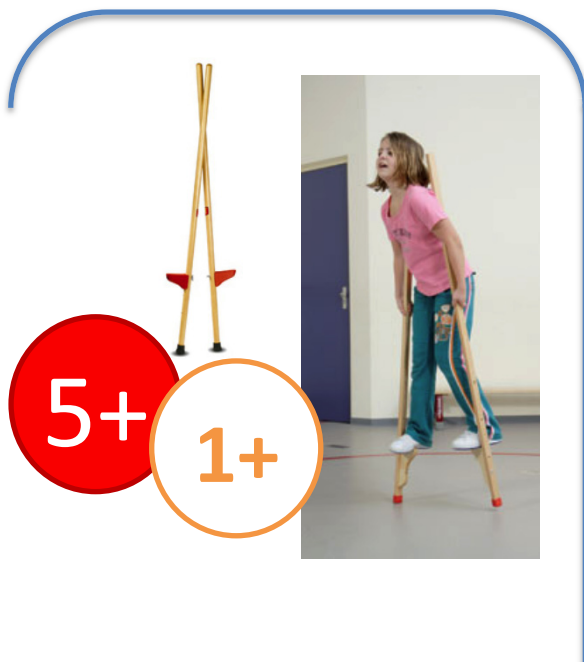
4+

2-4



# CAROUSEL DE POULES

# ECHASSES



5+  
1+

## PRINCIPE

Échasses en bois pour s'entraîner seul ou pour faire des courses...

## INFO PRÊT : ★

disponibles en 3 tailles : 5 ans, 6 ans et 8 ans.

## PRINCIPE

Le principe du jeu de la courte paille adapté à une course de grenouilles. Pour faire avancer sa grenouille, on tire un bâton qui déterminera la distance parcourue par la grenouille. Le premier à atteindre la ligne d'arrivée fixée à gagné !

## INFO PRÊT : ★



4+  
2-4

# SAUTE GRENOUILLE MAXI

## RPIDO



### **PRINCIPE**

Un “kicker” simplifié : Deux *footballeurs* par joueur, une balle, deux goals. Le tout rangé dans une valise facile à transporter.

**INFO PRÊT : ★★**

5+

2

# SKI DE COORDINATION



5+

2-4

## PRINCIPE

Des skis d'été dont le vrai but est de faire agir en coordination les petits et grands enfants.

## INFO PRÊT : ★

Disponible en différentes tailles et différents modèles.

## PRINCIPE

Quand le flipper rencontre le kicker, cela donne *Spirobille*. Jouable à deux, trois ou à quatre.

## INFO PRÊT : ★ ★



5+

2-4



# SPIROBILLE

# STICKASI



## *PRINCIPE*

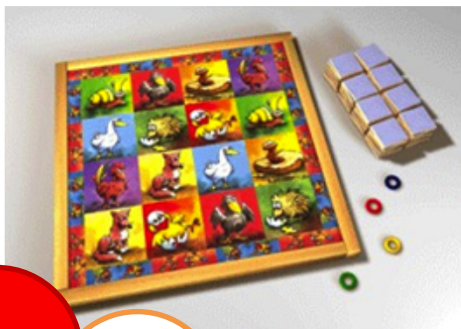
A l'aide de poignées à élastique, faites passer tous les galets du côté de votre adversaire et renvoyez-lui ceux qu'il vous lance.

*INFO PRÊT* : ★★

5+

2

# SCHNIPP KICK



4+

2-4

## PRINCIPE

Chaque joueur dispose d'un anneau qu'il envoie sur plateau d'une petite chiquenaude donnée du bout des doigts. Le joueur capture la pièce de puzzle sur laquelle s'arrête son anneau. S'il réussit à capturer les 4 pièces d'un même puzzle, il gagne un point ou gagne la partie, selon l'objectif décidé.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Les enfants se déguisent en poules en enfilant des pattes et des casquettes avec une crête. Et à la ceinture, ils ont tous une plume !

Comme la version plus petite, ce jeu est un jeu de mémoire.

INFO PRÊT : ★★

4+

2-8



# MAXI PIQUE-PLUME



# LA DANSE DES ŒUFS



5+

2-4

## PRINCIPE

Il faut récupérer l'œuf sauteur et réaliser un gage sans que l'œuf ne tombe par terre.

INFO PRÊT ★

## PRINCIPE

Canards de différentes tailles et cannes à pêches pour l'organisation de pêche. (Bassin non fourni)

INFO PRÊT : ★

Plusieurs exemplaires disponibles



4+

1-4



# PÊCHE AUX CANARDS

# TORDU DE RIRE



4+

2-4

## PRINCIPE

Pour marquer un maximum de points, les joueurs doivent remplir des gages choisis aléatoirement.

Là où cela se complique, c'est qu'il faudra dans le même temps garder des balles en équilibre !

INFO PRÊT : \_

## PRINCIPE

Une énorme toupie grâce à laquelle le corps de l'enfant devient un jeu.

## INFO PRÊT : ★

Plusieurs exemplaires disponibles



4+

1-4



# TOUPIE GÉANTE

## SET UNIHOC



5+

2-10

### PRINCIPE

Ensemble, robuste et flexible. Il convient parfaitement pour la découverte de l'activité à l'école primaire et maternelle. Leur spatule plate permet un jeu à gauche comme à droite.

Un grand sac qui contient 10 crosses, 2 balles et 5 chasubles.

Longueur du manche : 80cm.

### INFO PRÊT : ★

2 sets : 2 joueurs ou 10 joueurs

### PRINCIPE

Jeu d'adresse au cours duquel le joueur apprend à développer la conscience du corps et l'attention à sa posture. Il développe aussi équilibre et coordination des membres inférieurs pour suivre le parcours et franchir les obstacles. Se joue seul, à deux ou en deux équipes dans un esprit de compétition.

### INFO PRÊT : ❁

Plusieurs exemplaires disponibles

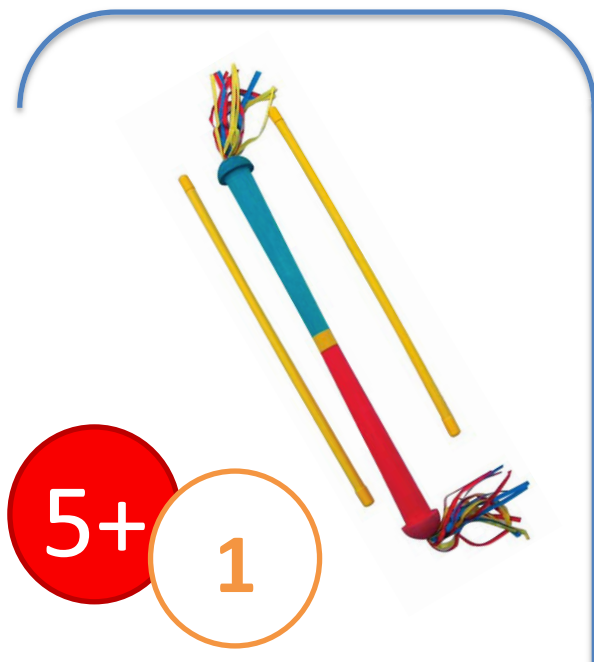


4+

1-2

## CHAPEAU DE CLOWN

# BATONS DU DIABLE



## PRINCIPE

Spécialement conçu pour les enfants et les débutants. Le bâton est recouvert de mousse dynamique antidérapante au toucher doux. Les extrémités sont munies de demi-boules avec rubans qui facilitent la réception du bâton. Livré avec baguettes. Longueur : 68cm. Poids : 270g.

## INFO PRÊT : ❁

Plusieurs exemplaires disponibles

## PRINCIPE

Ces pieds de grenouille possèdent une base très large faite en mousse EVA de haute qualité. Ils sont un outil amusant pour exercer l'équilibre, le saut, la coordination mains-pieds,...

Utilisation intérieure et extérieure.  
Dimensions : 60x30cm.

Possibilité d'organiser des courses en utilisant plusieurs paires.

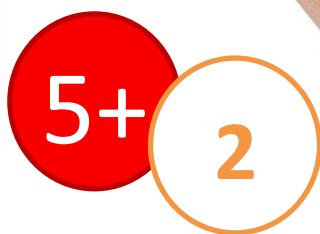
## INFO PRÊT : ★

Plusieurs exemplaires disponibles



# PIEDS DE GRENOUILLE

# KULLING



## PRINCIPE

Totaliser seize points en poussant les palets à bille à l'aide du lanceur et en les plaçant ainsi le plus près possible du centre de la cible.

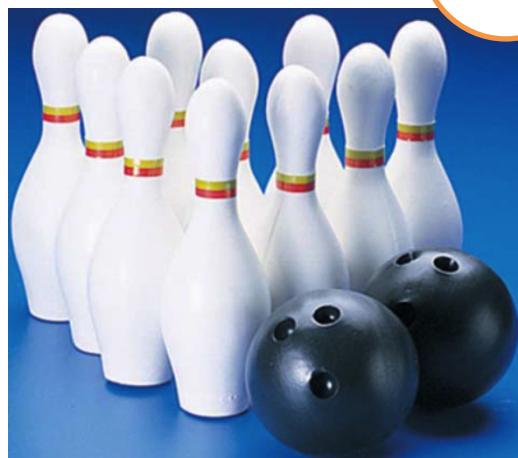
**INFO PRÊT** : ★

Taille : 96cm

## PRINCIPE

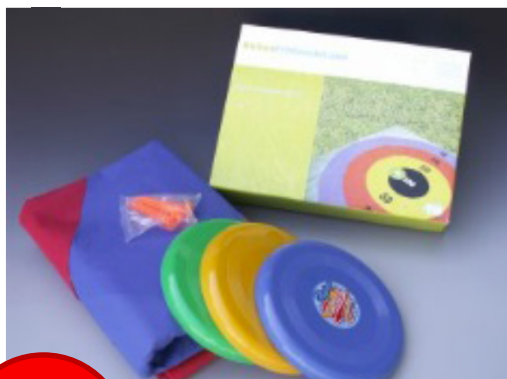
Jeu de bowling géant en plastique

**INFO PRÊT** : ★



# BOWLING SET

# FRISBEE D'EXTÉRIEUR



5+

1

## PRINCIPE

Trois frisbee à envoyer sur une cible !

INFO PRÊT : ❁

## PRINCIPE

Un set de 4 sac à sauter colorés pour faire la course ou juste pour s'amuser !

INFO PRÊT : ★

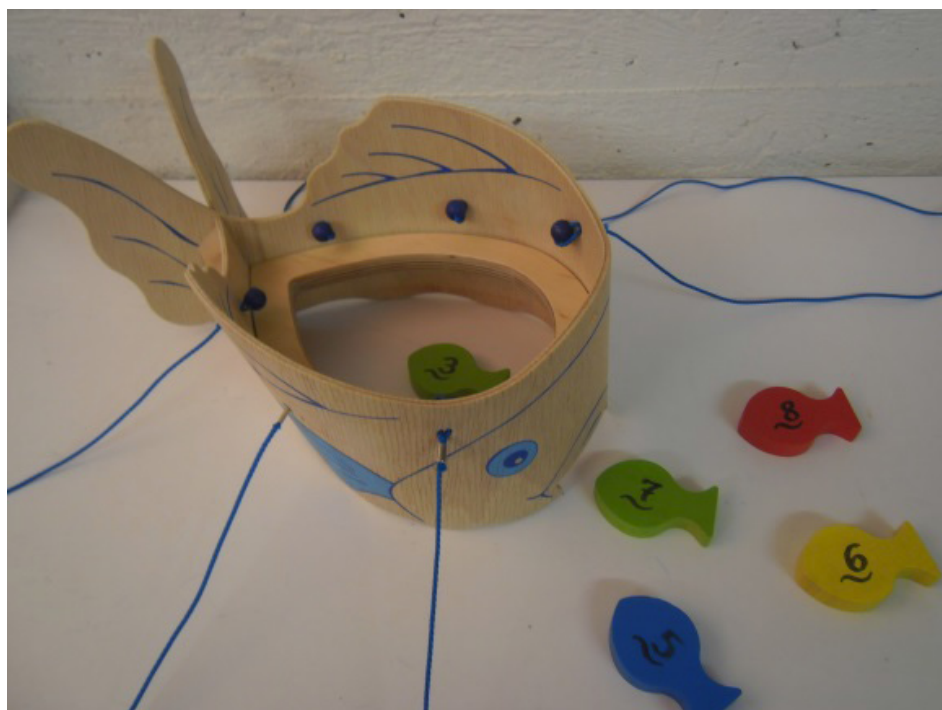
4+

1-4



# SACS À SAUTER

# POISSON COOPERATIF



## **PRINCIPE**

Les joueurs s'organisent et tirent habilement les ficelles de manière coordonnée pour arriver au but fixé : attraper des poissons, suivre un parcours, avaler des bulles, etc. La diversité des défis et la coopération indispensable des participants en font un excellent outil d'animation.

**INFO PRÊT : ★**

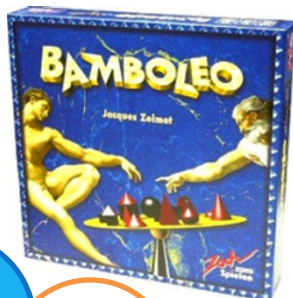
5+

2-6

---

# BAMBOLEO

---



6+

2-6

## PRINCIPE

Jeu d'équilibre : une planche sur un support instable sur laquelle il faut déposer diverses pièces en bois.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

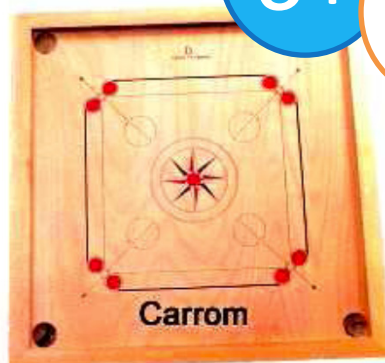
Un billard qui se joue avec les doigts, en poussant de petits pions sur une surface très glissante.

INFO PRÊT : ★



6+

2-4



---

# CARROM

---



# CHEESE WIZ



6+

1-2

## PRINCIPE

Une bille doit traverser une planche trouée de bas en haut sans tomber. Pourrez-vous l'y aider ?

## INFO PRÊT : ★

3 modèles disponibles : simple, double et Odysseus.

## PRINCIPE

Jeu de plein air d'origine viking, le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs. Le mot "Kubb" signifie "bloc de bois" en dialecte du Gotland (île suédoise de la Mer Baltique).

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé «jeu d'échecs viking».

Le jeu peut être joué sur différentes surfaces : sable, béton ou herbe.

## INFO PRÊT : ★

6+

2

équipes



# KUBB

# JENGA GEANT



## **PRINCIPE**

Par équipe

Après avoir construit une tour, chaque joueur en retire un bloc, pour le replacer au-dessus de la tour, sans que l'édifice ne s'écroule.

**INFO PRÊT : ★**

6+

2

équipes

# TRAPENUM



## PRINCIPE

Par équipe de deux.

Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent retirer du *Trapenum'*, le plus vite possible, des paires d'objets (le nombre est à déterminer en début de partie), sachant que, dans une équipe, chacun des joueurs doit sortir le même objet que son coéquipier, en même temps. Au fur et à mesure qu'ils retirent les objets, les joueurs les déposent devant eux, sur le *Trapenum'*. A la fin de chaque manche, les objets sont remis dans le *Trapenum'*.

**INFO PRÊT : ★**

6+

2x2

# PASSE-TRAPPE



6+

2

## PRINCIPE

Des billes doivent traverser un labyrinthe. Pour les y aider, montez sur le jeu et balancez-vous.

## INFO PRÊT : ★

Plusieurs modèles disponibles

## PRINCIPE

Grâce à un élastique, envoyez tous vos palets dans le camp de l'adversaire, en passant par une toute petite trappe.

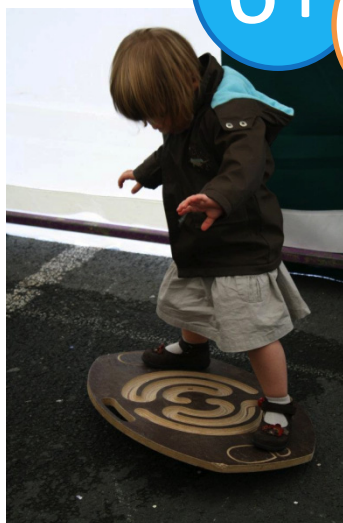
## INFO PRÊT : \_ ou ★

3 modèles disponibles : mini, moyen et grand.



6+

1



# PLANCHE D'ÉQUILIBRE

# BILLARD HOLLANDAIS



6+

1+

## PRINCIPE

Alignez quatre pions de votre couleur avant votre adversaire.

INFO PRÊT : ★★

## PRINCIPE

A la main, il faut lancer des palets dans des couloirs. Chaque couloir ayant une valeur différente. Une fois tous les palets lancés, éliminé ceux qui ne sont dans aucun couloir et compter les points.

INFO PRÊT : ★

2 modèles petit ou grand



7+

2

# PUISSANCE 4 GÉANT

# PUSH



7+

2-4

## PRINCIPE

Une planche percée de trous.  
Placez les pions de votre couleur à l'aide d'une pichenette pour essayer d'aligner 4 pions de votre couleur et si vous parvenez à faire se retourner un de vos pion, marquez des points supplémentaires.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Déplacez les boules en les poussant à l'aide des doigts par le dessous du plateau de jeu. Le premier à avoir fait passé toutes ses boules de l'autre coté sera déclaré vainqueur !

INFO PRÊT : ★★



6+

1-2



# SPEED ROLL

# TIPPOLINO



6+

2

## PRINCIPE

Un mini-basket qui se joue en tapant avec les doigts par le dessous du terrain.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

A l'aide d'une pichenette, les joueurs doivent lancer leurs dés, en essayant de les amener aux meilleurs endroits possibles, tout en essayant d'écartier les dés des adversaires.

INFO PRÊT ★



6+

2-6



# TRUMBLIN-DICE

# CROKINOLE



6+

2-4

## PRINCIPE

Un jeu tactique et d'adresse pour 2 ou 4 joueurs !

Ce beau jeu en bois de fabrication française est une star au Canada.

Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

En déplaçant un cube à faces colorées, prendre le plus grand nombre de billes sur le plateau. En solitaire, prendre toutes les billes en un minimum de coups. D'autres variantes proposent de jouer en coopération, en lançant les billes comme à la pétanque ou pour totaliser le plus de points.

INFO PRÊT : ★★



7+

1-4



# DEAMBULE



# BARIK



6+

2-4

## PRINCIPE

Par équipe ou un contre un, Barik est un jeu de pure adrénaline ! A l'aides des bâtons, le premier a débarrasser son camp des barriques, gagne. Mais attention, une victoire presque acquise peut échouer à la dernière barrique ... arrggh !

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Goblet de la démesure, avec un plateau de jeu de 65cm de diamètre

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs.

INFO PRÊT : ★★

7+

2



# GOBLET GÉANT

# SOFT ARCHERY



## PRINCIPE

Conçu pour découvrir ou faire découvrir le tir à l'arc dès le plus jeune âge, chez soi ou en activité de groupe. Sécurisez davantage la pratique du tir à l'arc!

Set comprend 1 arc = 1 cible + 2 flèches

**INFO PRÊT :** ★

## PRINCIPE

Ce jeu fait partie d'une famille de jeux d'adresse très anciens, où le but était de lancer des objets (pierres, palets...) dans un ou plusieurs trous situés au dessus d'un tonneau ou d'une planche de bois, voire dans des vases.

Chaque joueur ou équipe de joueurs lance les 8 palets à la suite, puis cumule le nombre de points obtenus.

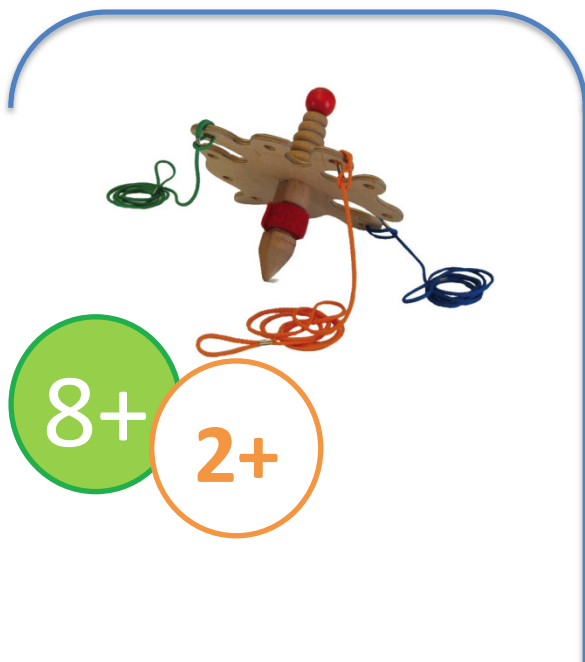
La distance à laquelle les joueurs lancent les palets dépend de leur âge (entre 2 et 5 à 6 mètres).

**INFO PRÊT :** ★★



# JEU DE LA GRENOUILLE

# CRAYON COOPÉRATIF



## PRINCIPE

Grâce à des cordes, jusqu'à dix personnes doivent tenter de coordonner leurs mouvements afin de représenter un motif ou de se déplacer dans un labyrinthe.

## INFO PRÊT : ★

2 crayons disponibles

## PRINCIPE

Une toupie lancée à toute allure dans un terrain rempli de quilles, de coins et recoins.

Arriverez-vous à faire basculer le roi dans son antre ?

## INFO PRÊT : ★

2 modèles disponibles



# JEU DU ROI

# KNOPPERBALL



8+

2-4

## PRINCIPE

A l'aide d'un maillet, évitez que la bille ne finisse dans l'un de vos trois buts. Arrangez-vous pour qu'elle finisse plutôt dans ceux de vos adversaires !

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Le jeu national finlandais  
Un jeu entre les quilles et le bowling.  
A l'aide d'une bûche on doit renverser un certain nombre de quilles pour atteindre 50 points.  
Au fur et à mesure que la partie avance, le terrain de jeu s'étend.

INFO PRÊT : \_

8+

équipe



# MÖLKKY

# TICTACTACTIC



8+

2

## PRINCIPE

Un jeu de morpion amélioré :  
Il faut toujours aligner trois billes de sa couleur avant son adversaire.  
Mais ici, on lance les billes autour du plateau, comme dans un jeu de roulette.

INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Sur un plateau en bois carré, sont tracés les limites d'un terrain de foot avec les cages et les lignes de touche. Chaque joueur contrôle sept pions. A son tour un joueur doit toucher le ballon (un palet) avec un de ses pions. S'il le rate, son tour s'arrête. Sinon, il continue de jouer et doit taper le ballon avec un autre joueur que le coup précédent.

INFO PRÊT : ★

8+

2



# WOODYFOOT

# CIBLE MAGNÉTIQUE



8+

2+

## PRINCIPE

Un jeu de fléchettes magnétique.

INFO PRÊT : ★

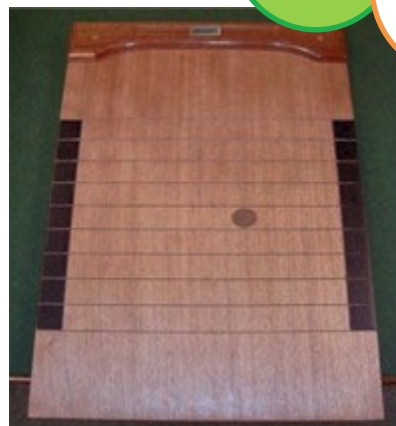
## PRINCIPE

Le palet anglais (Shove ha'penny) est un jeu de bar, datant du XIXe siècle, qui consiste à envoyer des pennies sur une surface de jeu marquée de lignes.

INFO PRÊT : ★

8+

2



# JEU DE PALET ANGLAIS

# Jeu des inuites

## PRINCIPE

Balancez-vous et, de manière coopérative, sans employer les mains, enrroulez la corde sur elle-même.

Age : à partir de 7 ans

Nombre de joueurs

INFO PRÊT : \_

Disponible en 2 exemplaires



INFO PRÊT : ★

## PRINCIPE

Les joueurs, se ravitaillent mutuellement au moyen d'une catapulte coopérative. Avec des enfants à partir de 9 – 10 ans et des adolescents, cette catapulte coopérative peut intervenir dans les jeux de plein air que vous inventez : par exemple, ravitailler des personnes sur une île qui, en échange, vous renvoient d'autres biens. Ou réussir à envoyer le plus de balles sur une cible (piscine gonflée, objectif dessiné sur le sol). Le jeu n'est pas du tout dangereux si on éjecte des corps mous.

Age : à partir de 8 ans

Nombre de joueurs : 2 équipes

# Corde des Chevaliers

## PRINCIPE

Ce n'est pas vraiment un jeu d'adresse mais plutôt un jeu de bluff. Les deux "collines" sont installées à une distance de 2 m l'une de l'autre. Chaque joueur monte sur une colline, pieds joints, en trouvant une position stable... et s'accroupit. Chaque joueur tient en main une extrémité de la corde, en la tenant sur ses 50 derniers centimètres. Au signal, en se servant de la corde, chaque joueur essaie de déstabiliser son adversaire et de le faire tomber.

Age : à partir de 8 ans

Nombre de joueurs : 2



INFO PRÊT : ★



INFO PRÊT : \_

2 exemplaires disponibles

## PRINCIPE

Un joueur glisse ses poignets dans les bracelets liés par une cordelette tandis que l'autre fait de même en croisant la cordelette qui relie les siens avec la cordelette du partenaire. Reste à trouver comment chacun retrouve la liberté !

Age : à partir de 10 ans

Nombre de joueurs : 2

# Catapulte coopérative

# Bracelets coopératifs

# BADMINTON SET



## PRINCIPE

Set complet facile à monter  
4 raquettes, volant et filet !

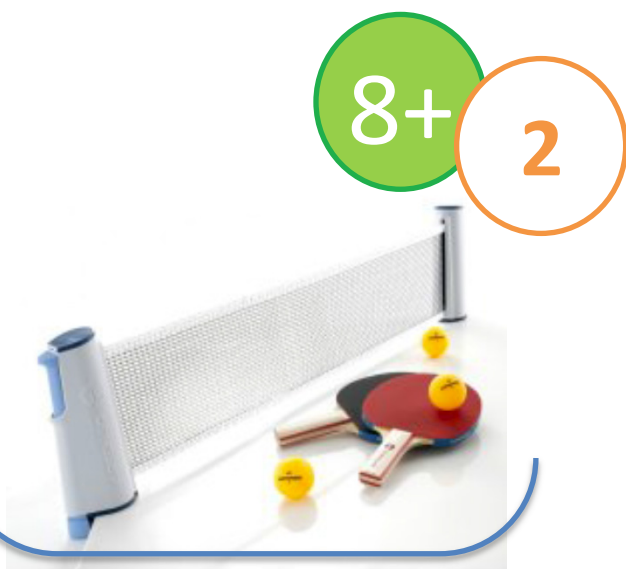
## INFO PRÊT : ★

2 exemplaires disponibles

## PRINCIPE

Conçu pour jouer au FREE PING PONG, le tennis de table qui permet de jouer partout, sur tout type de table et en dehors des règles.

## INFO PRÊT : ★



# PING-PONG ROLLNET