

Une liste de jeux en bois surdimensionnés à emprunter pour un jour, un week-end ou plus. Pour une fête, un mariage, une kermesse, un anniversaire, un séminaire ou tout autre événement, mettez de l'ambiance en louant des jeux en bois géants !



Bagatelle

-  1 et +
-  15 min
-  6 ans et +

Bagatelle est l'ancêtre du flipper. Il faut propulser les 10 billes en acier une par une à l'aide du chargeur à ressort dans les orifices et compter les points correspondants.

Le gagnant peut être celui qui a marqué le plus grand nombre de points après un nombre de tours définis ou celui qui atteint un nombre de points fixés à l'avance.



Bamboleo

-  2 à 5
-  20 min
-  7 ans et +

Bamboleo titille les facultés de tous les Einstein, Newton et autres spécialistes de la pesanteur. Si vous savez jouer avec la gravité et la légèreté, vous avez de fortes chances de sortir gagnant. Les pièces en bois très esthétiques, à poser sur un plateau également en bois, le tout en équilibre instable sur une boule de liège.

Tout l'art du jeu sera de maîtriser cette instabilité...

Bascule

-  1 et +
-  15 min
-  6 ans et +



Chaque joueur place à son tour de jeu une pièce en bois dans la zone du plateau. Le perdant, vous l'aurez compris, sera celui qui fera tout basculer...

Hasard, choix et adresse sont au rendez-vous !

Billard hollandais

-  1 et +
-  20 min
-  7 ans et +



Le but du jeu est de lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.



Billard Japonais

-  1 et +
-  20 min
-  6 ans et +

Le billard japonais n'a pas grand chose d'asiatique... Il est de la lignée des jeux d'adresse français, où il faut envoyer des palets ou des boules dans des trous ou des petits portes.

Le but du jeu est très simple : marquer le plus de points en réussissant à faire rouler des boules jusqu'aux trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués.



Billard Nicolas

-  2 à 4
-  20 min
-  6 ans et +

Le billard Nicolas est un jeu d'adresse, de la famille des billards, inventé par Nicolas Redler en 1894. Les joueurs, après avoir installé leur soufflet dans un des supports, tentent de diriger - en projetant des jets d'air - une petite bille en liège vers un des trous adverses, et d'éviter qu'elle ne tombe dans le leur. Chaque bille logée coûte un point au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur la piste et la partie continue. Les joueurs comptabilisent leurs points perdus à l'aide des bouliers... Le gagnant est celui qui aura marqué le moins de points !

Birining

-  1 et +
-  15 min
-  6 ans et +



Le birining, ou birinic, est un jeu qui se pratique dans le Finistère depuis la fin du XIX^e siècle. Dans les cafés, on le plaçait à l'extrémité du comptoir afin de jouer le coup à boire. C'est une copie très conforme d'un jeu anglais de quilles de tables (skittles table) connu dès le Moyen Age. Le principe du jeu est d'abattre en 3 lancers le maximum de quilles.

Chifoumi

-  2 à 4
-  20 min
-  7 ans et +



Un jeu inspiré du très célèbre "pierre-feuille-ciseaux" ! Chaque joueur dispose de deux pions de chaque type : pierre, feuille, ciseaux, puits. Les joueurs placent leurs pions selon la position de départ imposée, ou en posant des pions chacun leur tour sur le plateau. On prend les pions adverses en prenant leur place, selon les règles classiques du "pierre, feuille, ciseaux" : la pierre prend les ciseaux, la feuille prend la pierre et le puits, les ciseaux prennent la feuille, et enfin le puits prend la pierre et les ciseaux.



Camelot Junior

-  1
-  10 min
-  4 ans et +

Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire ? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux !

48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs raviront petits et grands selon leur âge et patience.



Jour et Nuit

-  1
-  10 min
-  18 mois et +

Utilisable dès 18 mois en version libre, pour assembler les pièces selon le souhait de l'enfant. À partir de 3 ans, les joueurs devront reconstituer les figures illustrées sur les pages défis en plaçant toutes les pièces de manière identique au modèle. En version "jour", il suffit de reproduire la configuration telle quelle alors qu'en mode "nuit", il faudra deviner, simplement avec l'ombre des pièces, leur configuration.

Shuffle Puck

👤 👤 2

⌚ 20 min

👶 7 ans et +



Ce célèbre jeu de café créé au Etats-Unis au début du XXème siècle, s'appelle aussi le jeu du palet ou Air Hockey. C'est un jeu de rapidité où vos réflexes feront la différence.

Chaque joueur possède un frappeur avec lequel il tente d'envoyer le palet dans le but de l'adversaire. Il est interdit de franchir la ligne centrale avec la frappeur et d'obstruer les cages avec son bras.

Crokinole

👤 👤 2 à 4

⌚ 20 min

👶 7 ans et +



Le premier crokinole a été fabriqué par Eckhardt Wettlaufer en 1876 au Canada. Sa popularité en nord amérique ne fait aucun doute comme le confirme le film documentaire de 2010 entièrement consacré à ce jeu !

Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points !



Djenga

-  2 et +
-  15 min
-  5 ans et +

Avec Djenga, enlevez les blocs un à un et reposez-les au sommet de la tour sans le faire s'écrouler : cela fragilise la tour au fur et à mesure que la partie se déroule. Le joueur qui l'a fait s'écrouler perd la partie. C'est un jeu de suspense où chaque tour peut être fatidique !



Katamino Géant

-  1
-  10 min
-  18 mois et +

Casse-tête intelligent qui se présente sous la forme d'un puzzle évolutif. Katamino fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun.

Ses multiples possibilités de combinaisons et l'aspect coloré de ses éléments en font un jeu de patience attrayant et passionnant !

Billard Bordelais

-  2 à 6
-  30 min
-  6 ans et +



Egalement appelé Spiral Billard, ce nouveau concept de billard circulaire se joue seul ou à plusieurs. Constitué de six spirales infernales, ce jeu va vous faire tourner la tête, et mettre votre adresse à rude épreuve !

Le billard bordelais est un jeu d'adresse tout en finesse, facile à apprendre et rapide à jouer, il favorise la maîtrise de soi et canalise l'énergie des enfants comme des adultes.

L'Anti-virus

-  1 et +
-  10 min
-  7 ans et +



Un virus s'est introduit dans l'une de vos cellules. Pourrez-vous vous en débarrasser avant qu'il ne se soit multiplié?

Alors que la cellule (le plateau de jeu) contient peu de place, vous allez devoir gérer le déplacement des molécules (pièces de couleur) qui se gênent pour en extraire le virus (pièce rouge). 60 défis de 5 niveaux de difficulté croissante sont proposés afin de permettre à tous les âges de se confronter à ce jeu.



Domino Géant

-  2 à 4
-  30 min
-  6 ans et +

Le très connu jeu de dominos en version géante ! très certainement d'origine chinoise, il est toutefois très difficile de donner une période précise pour sa création.

Les joueurs utilisent 28 pièces appelés "domino". Le nombre de joueurs est limité à trois ou quatre. Si le jeu est fermé, le joueur suivant doit piocher toute la pioche si elle en reste. Ensuite, les joueurs doivent compter leurs points et voir qui a le minimum possible. Ce joueur gagne la partie.



Jeu sensoriel

-  1 et +
-  10 min
-  2 ans et +

Placer les cubes et les autres formes géométriques sur ce dispositif à 3 miroirs afin de créer des formes encore plus complexes !

Ce jeu sensoriel éveillera les plus petits et intriguera les plus grands !

Flipper en bois

👤 👤 2

🕒 15 min

😊 7 ans et +



Comme dans le célèbre jeu de flipper, vous actionnez deux leviers pour faire progresser la bille vers le camp adverse. Le plateau incurvé rendent les parties dynamiques et le premier adversaire peut rapidement être... Soi même !

Tangram

👤 👤 1

🕒 15 min

😊 8 ans et +



Le Tangram, ou jeu des sept pièces, est un jeu très ancien, d'origine chinoise. Dès le 19ème siècle, des livres spécialisés paraissent en Extrême Orient. Les premiers documents remontent à 1818. Ce "Casse-tête chinois" se répand alors rapidement en Europe et aux Etats-Unis. Il existe aussi en forme "d'oeuf".



Kiveukwa

 2 à 4

 30 min

 6 ans et +

Le célèbre jeu Labyrinthe en version géante ! Dans ce jeu, créé par Max J. Kobbert et édité par Ravensburger en 1986, les joueurs doivent atteindre des objets dessinés sur les tuiles...Mais attention, la disposition de ces tuiles évolue à chaque tour de jeu !



Linotte

 1 à 2

 15 min

 6 ans et +

Combinaison de deux jeux classiques, le Morpion et le Yam, la Linotte associe hasard et stratégie. Il faut réaliser des figures avec les dés pour pouvoir placer ses pions sur la grille. Le but est de construire ainsi le maximum d'alignements de 3, 4 ou 5 pions tout en bloquant les pions de l'adversaire.

Le labyrinthe

-  1 à 3
-  30 min
-  6 ans et +



Dans ce labyrinthe il faut déplacer une bille à l'aide d'un système hydraulique !

Pass-Pass

-  1 à 2
-  20 min
-  6 ans et +



Pour ce jeu, adresse et rapidité sont de mise !
Il faut déplacer des boules sur un plateau fait de trous, mais attention, on ne peut les déplacer que par le dessous !
Lorsqu'on joue en duel, le premier qui reproduit le motif prédéfini, gagne.



Othello

 2

 20 min

 7 ans et +

Othello, né dans les années 1880s, apparaît comme le premier jeu ayant utilisé les principes de retournements de pions pour mettre à son propre profit les pions capturés à l'adversaire. Avec une très forte notoriété auprès du grand public, due notamment à la simplicité de ses règles, Othello possède cependant la caractéristique de proposer une grande profondeur stratégique.



Palets anglais

 2 et +

 15 min

 5 ans et +

Le palet anglais se joue traditionnellement dans les Pubs anglais et à l'origine avec des pennys. Chaque joueur fait glisser ses 5 palets (ou pennys) à tour de rôle en donnant un coup avec la paume de la main. Il faut placer 1 palet dans chacune des zones. On place une marque sur le chiffre de la zone réussie. Le joueur qui réussit le premier à mettre un palet dans chaque zone gagne la partie !

Marble Shooter

-  2 à 6
-  15 min
-  6 ans et +



Les "shooter" en bois sont chargés avec des boules en métal. Celles-ci sont "tirées" sur le palet en bois grâce aux lois physiques du magnétisme ! Le but du jeu est d'envoyer le palet en bois dans les buts adverses. Ce jeu entraîne et affine l'adresse et la logique de tous les joueurs. Et offre à toute la famille beaucoup de plaisir en jouant en duel, en équipe ou dans un combat de groupe !

Mikado géant

-  2 à 4
-  20 min
-  5 ans et +



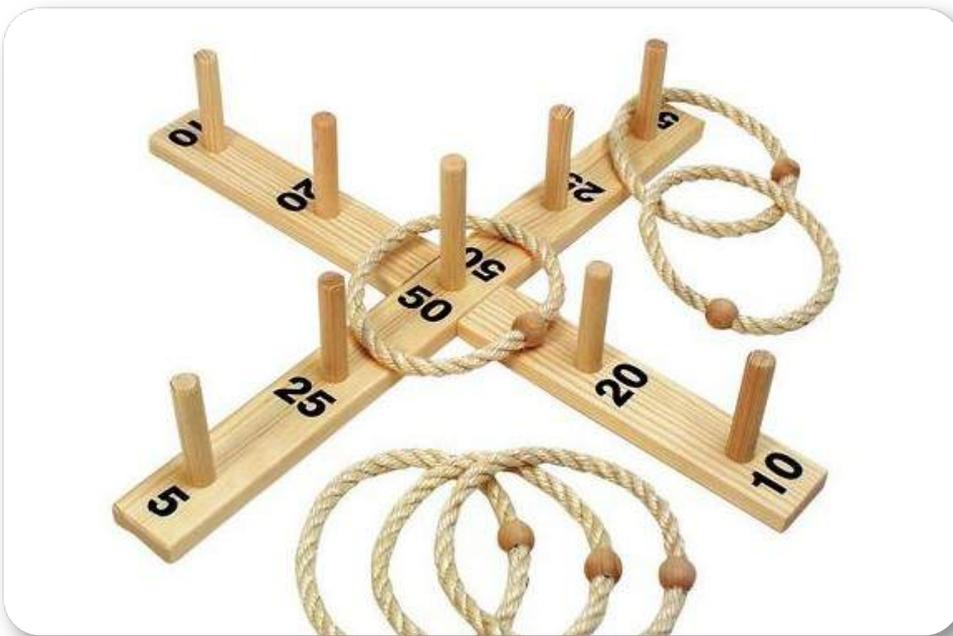
Le Mikado est un jeu d'adresse, composé d'un ensemble de baguettes que l'on laisse tomber de façon à ce qu'elles s'enchevêtrent, avant de les retirer, une à une, sans faire bouger les autres ! Il semblerait qu'une description du jeu de Mikado apparaisse dans des écrits bouddhistes du Vè siècle avant JC. En 1936, il aurait été introduit aux Etats-Unis à partir de la Hongrie, et a été souvent appelé "Pick-up Sticks". "Mikado" était au départ une marque d'un fabricant de jeux. Au XIXè siècle, on le retrouve en France sous le nom de "jonchets" ou "onchets".



Palet Breton

-  2 à 8
-  30 min
-  6 ans et +

On retrouve des traces de jeux de palets dès le XIV^{ème} siècle. Les palets sont, à cette époque, des pierres plates, des galets ou des ardoises. Le jeu se joue en 12 points. Chaque palet placé sur la planche, sans avoir rebondi sur le sol, le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Le joueur se place à 5 m du bord de la planche. Une partie se joue en général en deux manches gagnantes.



Jeu de lancer

-  2 à 5
-  10 min
-  3 ans et +

Un jeu de lancer idéal pour exercer sa dextérité, en famille, avec des copains ou seul. Dès 3 ans, les enfants pourront tenter, en toute sécurité, de jeter les petits anneaux de corde sur les tiges en bois. Parfait pour jouer dans le jardin, sur la plage ou à la maison et très facile à transporter grâce à son sac en coton.

Passé-Trappe



2



15 min



5 ans et +



Un jeu d'adresse rapide, excitant et convivial qui vous fera passer un moment inoubliable dans une ambiance électrique ! L'objectif est de propulser le plus vite possible à l'aide des élastiques le maximum de palets à travers la trappe dans le camp adverse. Mais attention, votre adversaire joue en même temps que vous et fait la même chose que vous ! Des parties endiablées vous attendent et enivreront autant les joueurs que les spectateurs !

PitchCar



2 à 8



30 min



6 ans et +



Dérapage, sortie de route et ongle cassé ! Au volant de votre bolide, vous allez devoir effectuer trois tours de circuit à vive allure. Les virages sont parfois dangereux, les carambolages fréquents, les sorties de routes coutumières et les tonneaux probables... Pour arriver placé, il vous faudra du doigté !



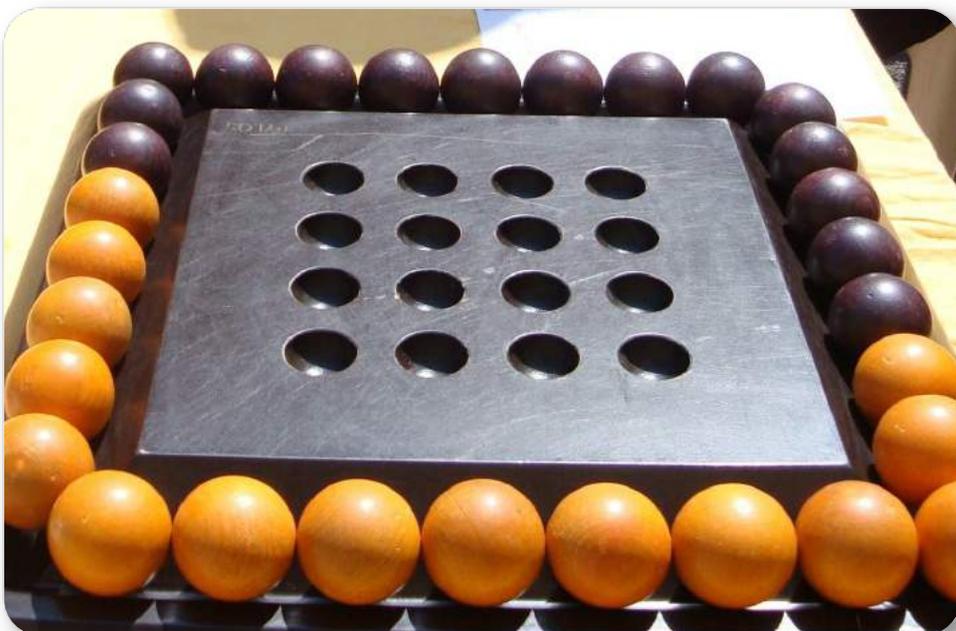
Puissance 4

👤 👤 2

🕒 15 min

😊 7 ans et +

Quatre pions alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale de la même couleur et c'est gagné !
S'amuser tout en développant son sens de l'observation et de la stratégie.
Tout le monde connaît ce jeu ce qui facilitera l'attrait de votre espace !



Pylos

👤 👤 2

🕒 20 min

😊 7 ans et +

Pylos, de l'éditeur Gigamic est un jeu de réflexion très agréable à manipuler, qui fera passer de bons moments à 2 joueurs qui rêveront d'arriver au sommet de la pyramide ! Pour cela, les joueurs vont devoir "économiser" leurs boules de réserve pour en avoir plus que l'adversaire en fin de partie.

Quixo

-  2 ou 4
-  20 min
-  8 ans et +



Un classique de l'éditeur Gigamic en grand format ! Choisissez votre camp, croix ou rond, et alignez cinq cubes identiques par un astucieux principe de pousse-pousse.

Un système de déplacement très original et un principe de jeu très simple, qui lui ont valu entre autres l'Oscar du Jouet en France.

Casse-tête L'Ane Rouge

-  1
-  20 min
-  7 ans et +



L'Âne rouge est un puzzle à pièces coulissantes proche du taquin. Le but du jeu est d'amener l'âne, représenté par le grand carré, en bas du plateau par glissements successifs des éléments.

La solution optimale compte 81 coups ! Le premier à publier cette solution a été Martin Gardner, en février 1964 dans le magazine Scientific American.



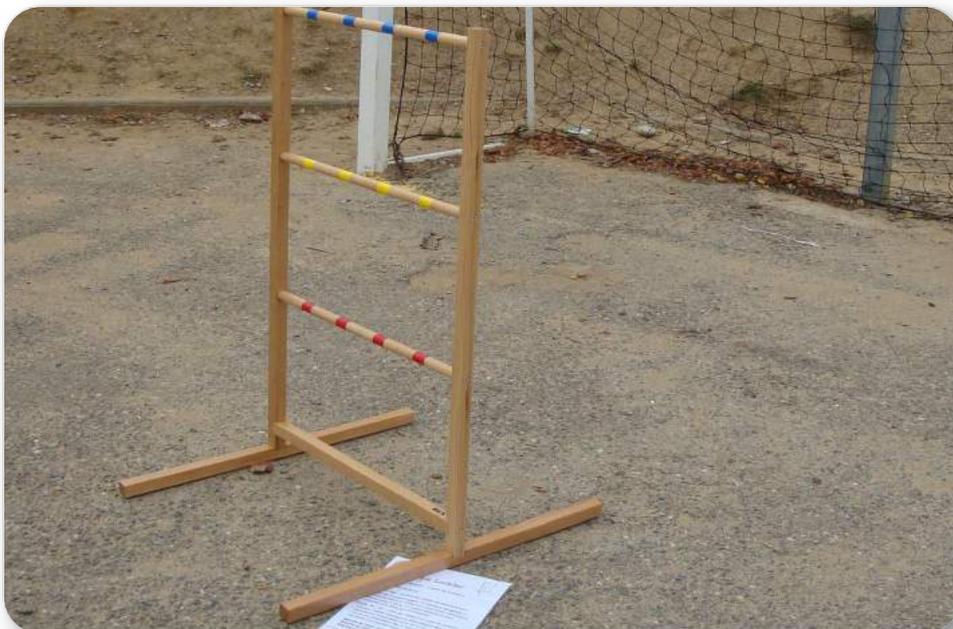
Rotella Tops

 2

 15 min

 7 ans et +

Préparez vous à faire tourner une toupie en enroulant une ficelle autour d'elle ! Celui qui marque le plus de points remporte la partie. Ces points sont marqués selon la position des disques à la fin de chaque partie. Ce jeu demandera de l'adresse et de l'entrainement et ravira les plus grands.



Spin Ladders

 2 j. / 2 équ.

 15 min

 7 ans et +

Spin Ladders est un jeu d'adresse en bois, de plein air, qui plait autant aux adultes qu'aux enfants.

A chacun sa technique pour accrocher les boules autour de l'échelle, en les lançant chacune à leur tour... Pas facile mais avec un peu d'entrainement, on y arrive !

Spirobille

-  2 à 4
-  15 min
-  5 ans et +



On dépose la bille au centre et on envoie une bille dans les buts adverses à l'aide de deux petits leviers. Les joueurs seront éliminés successivement après avoir encaissé 10 buts. Ce jeu est vraiment adapté pour toute la famille et est idéal pour les adolescents !

Suspens

-  2 à 6
-  5 min
-  5 ans et +



Attirant visuellement et intergénérationnel, ce jeu est composé de grosses boules en bois qui sont suspendues par des fils. Chaque joueur reçoit en début de partie un nombre identique de boules en bois non suspendues. Chacun, à son tour, tente de poser à l'aide de bâtonnets une de ses boules de telle façon qu'elle reste en équilibre avec les autres. Si une boule tombe en entraînant quelques autres dans sa chute, le joueur fautif ajoute les boules tombées à sa réserve. Le gagnant est le premier à se débarrasser de toutes ses boules !



Tigre et Gorille

-  1 et +
-  10 min
-  5 ans et +

Jeux d'adresse.

Seul ou en équipe, celui qui réussit à lancer 3 balles à travers la gueule du gorille ou du tigre remporte la partie !



Tonneau (Grenouille)

-  2 à +
-  10 min
-  6 ans et +

Jeux d'adresse et de détente, le jeu du tonneau est l'un des jeux les plus vieux du monde . On en trouve des traces dans les troupes armées de l'Antiquité.

La partie peut se jouer individuellement ou en équipe. Dans ce dernier cas, les équipes se partagent les palets.

Toupie à quilles

-  1 et +
-  10 min
-  6 ans et +



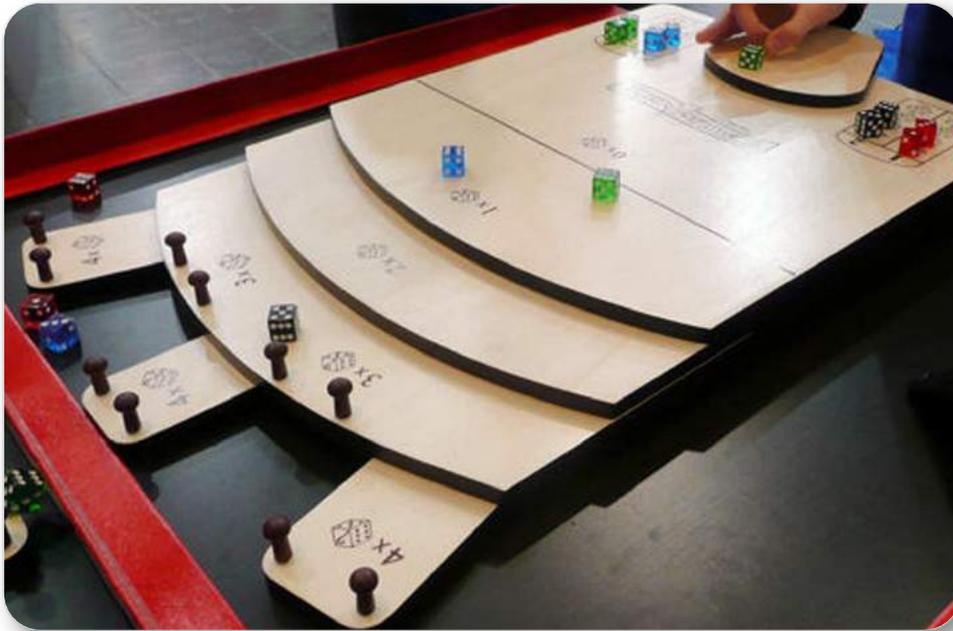
Dans ce jeu d'adresse, il faut lancer une toupie à l'aide de la ficelle pour qu'elle fasse tomber un maximum de quilles qui rapporteront des points. Un jeu de puissance et de précision !

Trapenum

-  2 ou 4
-  15 min
-  6 ans et +



Le Trapenum est un jeu délirant, familial et convivial présentant une règle ultra simple ! Les joueurs qu'ils soient seuls ou en équipe doivent réussir à sortir du Trapenum une paire d'objets identiques ! En équipe il faudra communiquer sur l'aspect des objets afin de les sortir en simultanément ! Ce jeu est adapté aux mal-voyants.



Tumblin Dice

 2 à 6

 15 min

 6 ans et +

Avec Tumblin-Dice, votre habileté et vos nerfs seront mis à rude épreuve ! A tour de rôle, chaque joueur lance un de 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. Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires !

Remonte-balles

👤 👤 1 à 2

⌚ 10 min

👶 6 ans et +



Grâce aux ficelles situées de chaque côté du jeu, le joueur dirigera la boule. Il devra emmener la boule en haut tout en évitant de la faire tomber dans les trous. Avec ses deux faces colorées, il est possible d'y jouer à deux en simultané !

Ce jeu de concentration plait autant aux enfants qu'aux adultes.

Roll-up

👤 👤 2 à 6

⌚ 5 min

👶 5 ans et +



But du jeu : écarter les 2 tiges et faire descendre la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points. Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges !

Son origine viendrait de joueurs de billard dans les cafés, ayant commencé à coincer 2 queues de billard sur un porte-queues mis à plat. Ils y faisaient rouler une boule tout le long... C'est ainsi que le roll-up est né !



(petit) Weykick

-  2
-  10 min
-  6 ans et +

Le principe de jeu du football magnétique Weykick est aussi simple que génial :

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

-  2 à 4
-  10 min
-  7 ans et +

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