Liste grands jeux en bois

Caisson découverte : N°17 5 euros

Ce caisson est l'occasion de plusieurs jeux : Ouvrir/fermer avec différents modes de fermetures (clef, verrou, crochet) ; Coucou/caché

Développer le sens du toucher

Morpion géant bois : N°20 5 euros

Réussir à faire une ligne avec les ronds ou croix horizontalement, verticalement ou en diagonale

Le verger géant : N°183 5 euros

L'objectif de ce jeu coopératif est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Ainsi tous les joueurs gagnent ensemble (sinon c'est le corbeau qui mange les fruits restant dans les arbres). Idéal pour débuter les jeux de société !

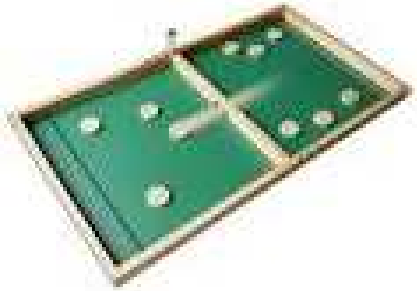
PLOUF PLOUF MAXI N°174 5 euros

Système de la courte paille arriver le premier en piochant les bâtons les plus grands.

Rush hour géant : N°277

Casse-tête. L'objectif est toujours le même : Sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloque.

A vos méninges, prêt, partez !



Pass trapp GM : N°306/ 1568/ 1569 5 euros l'un

Vous avez chacun 4 palets en bois, dont vous devez vous débarrasser le premier. Pour cela, propulsez les palets avec l'élastique dans le camp adverse en passant par le petit trou du milieu !

Grande roue : N°377 — 5 euros

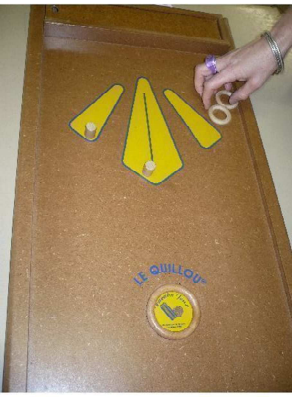
Jeu de motricité

Carrum : N°378 — 5 Euros

Le carrum se joue à 2 ou 4 joueurs. A chaque joueur/équipe correspond une couleur: blanc ou noir. La couleur étant déterminée parle premier pion rentré ou par tirage. Le premier qui a rentré tous ses pions dans les trous du plateau est déclaré vainqueur.

Tour pizca : N°410 — 5 Euros

Un jeu plein en hauteur qui se joue sur 3 niveaux. En orientant le jeu, il faut déposer à chaque étage, dans les encoches, les boules de couleurs correspondantes sans qu'elles ne tombent dans les trous à l'étage inférieur. Exceptionnel.... Adresse !



La quillou : N°430 — 5 Euros

Lancer les anneaux pour y faire tomber les dés dedans.

Celui qui fait le plus grand nombre de points après un certains nombres de tours à gagner.

Palet David : N°469 — 5 euros

Jeu d'adresse

Un jeu de palet qui se joue comme à la pétanque, le maître remplaçant le cochonnet.

Colonne a bulle : N°489 — 5 Euros

Colonne lumineuse

Cage de foot pliable : N°696 **5 Euros**

Cage de foot en aluminium pliable et transportable.

Billard Hollandais : N°724/ 1402 **5 Euros l'un**

Le joueur dispose de 10 palets qu'il doit faire glisser le long de la piste pour en faire rentrer le plus possible dans les couloirs chiffrés dans les 4 couloirs.

Le suspens : N°733/ 961 **5 Euros l'un**

Être le premier à poser toutes ses boules sur la grappe.

Le « A » de marche : N°751 **5 euros**

Un joueur se perche sur une double d'échasse dont l'équilibre est assuré par d'autres joueurs qui tendent ou relâchent des cordes. Comment arriver à progresser ? Une fois le jeu maitrisé, amusons-nous à réaliser des parcours, à réaliser contre la montre pour plus de suspense et de défi.

Mikado géant : N°885 **5 euros**

Puissance 4 géant : N°979 **5 euros**

Aligner 4 pions de sa couleur

Funambule géant : N°1049 5 euros

Avant de commencer, la boule est placée au fond du jeu sur les deux barres resserrées au centre. En écartant les deux barres au maximum, le joueur amorce une rotation de la boule qui se déplace vers lui. Mais attention, il faut régler l'écartement de façon que la boule ne tombe pas ni ne perde trop d'élan. Le but est évidemment de réussir le meilleur score possible.

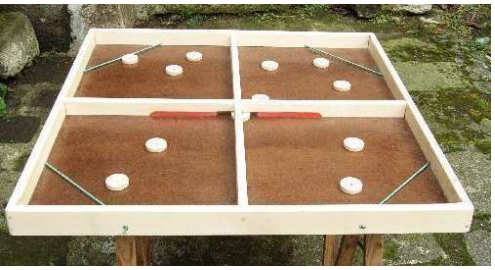
La toupie du roi: N°1050 5 euros

Les quilles représentent le roi et son armée : La toupie doit combattre cette armée pour atteindre et abattre le roi en dernier.

Le joueur lance la toupie à l'aide d'une ficelle et d'un lanceur fixé sur le devant du plateau de jeu. Il dirige ensuite la toupie en inclinant le plateau à l'aide des poignées.

Le labyrinthe périlleux : N°1050 5 euros

Dans le même support que la "toupie du roi" mais avec un plateau différent (amovible), Il faut ici guider la toupie pour franchir le labyrinthe sans échouer la toupie dans les trous qui jalonnent le parcours.



Pass trappe a 4 : N°1051 5 euros

Ce pass trappe à 4 permet, en plus, de jouer par équipes (deux contre deux)

Palet suisse : N°1052 5 euros

C'est une table de jeu disposée à plat Les joueurs doivent lancer à tour de rôle une série de six palets depuis un cerceau posé au sol à un à deux mètres du plateau. Le but est de placer les palets de façon à totaliser un maximum de points.

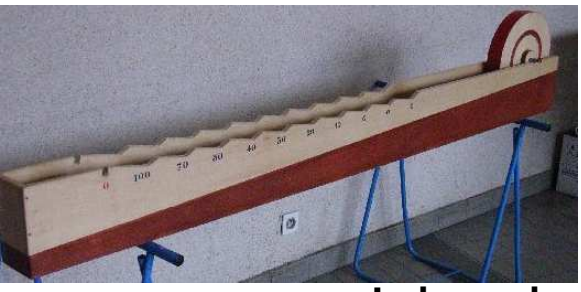
Signification :

Bonus : la somme des points réalisés est multipliée par deux

Joker : les palets placés sur cette case peuvent être rejoué.

SCHUFFLE Flitzer : N°1053 5 euros

Chaque joueur dispose d'un propulseur qui permet de frapper le palet, il s'agit de l'envoyer dans le but adverse, directement ou par rebond sur les côtés. Le premier arrivé à (x) points a gagné.



La meule de Gezincourt : N°1054 5 euros

Le but du jeu est très simple, faire tourner la meule et l'élancer dans la voie d'accélération pour quelle remonte les crans de façon à faire le plus de points possible (100). Mais attention : après le 100 on se retrouve à 0, donc, donner suffisamment d'élan à la meule, mais pas trop !

Le boss a boule : N°1055 5 euros

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de réussir le premier à placer toutes les boules de sa couleur sur le tracé en point d'interrogation de la couleur correspondante. Les boules sont lancées plus ou moins loin en étant placée plus ou moins haut sur la rampe de lancement. Lorsque des boules franchissent la bosse et vont dans le camp de l'adversaire, elles sont prisonnières. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune boule à jouer, mais détient des prisonnières, il dit : "STOP ÉCHANGE" et peut alors échanger un nombre égal de boules adverses contre les siennes. Si un joueur n'a plus de boule et pas de prisonnières, il dit "REPRISE" et l'autre joueur lui rend ses boules mais en échange il peut placer une des siennes à la main sur son tracé. Les boules placées par erreur sur le tracé de l'adversaire sont faites prisonnières par celui-ci.

L'alpiniste/ course de côte : N°1056 5 euros

L'alpiniste : Tirer judicieusement sur les anneaux reliés à l'alpiniste par des cordelettes, faire grimper l'alpiniste jusqu'en haut de la "falaise" sans perdre la boule qui est placée dans le corps de l'alpiniste. Plusieurs voies sont tracées, de la plus facile (4B jaune) à la plus difficile (7B noire)

Course de côte : Deux joueurs s'affrontent pour faire trou contenant une bille) le plus vite possible jusqu'à l'arrivée sans que la bille tombe en sortie de route.

Pétanque de table/ jeu de quille : N°1057 5 euros

Pétanque de table : Se joue comme la pétanque ordinaire en 6,9,13 ou 15 points. La main qui lance la boule ne doit pas franchir le bord de la table de jeu. Une boule qui touche un bord latéral n'est pas disqualifiée, mais si elle touche la planche de fond de jeu, elle est éliminée.

Jeu de quille : (sur le support du jeu de pétanque). Six quilles, une boule. Il faut essayer de faire tomber toutes les quilles en deux lancers au maximum.

Billard a chicane : N°1059 5 euros

Le plateau légèrement incliné ramène les boules vers le joueur, celui -ci doit donner à la boule juste assez d'élan pour rebondir sur les deux bandes élastiques et entrer dans la chicane. Contrairement aux apparences, c'est le couloir du centre qui est le plus difficile a atteindre : il vaut 10 points. Les deux couloirs latéraux rapportent chacun 5 points. Avec 6 boules, qui fera le meilleur score?

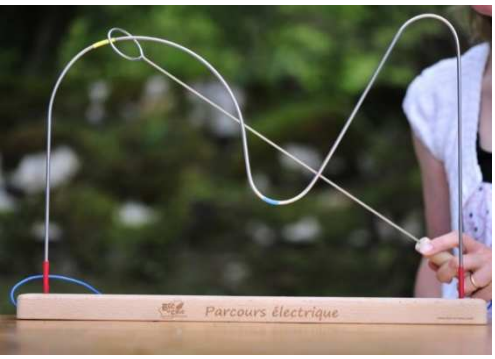
Pousse-toi de la : N°1060 5 euros

Chaque joueur dispose de six palets (bruns ou blancs).

Les deux joueurs lancent à tour de rôle en essayant de placer ses palets sur les cases qui rapportent le plus de points, mais il peut aussi chasser les palets de l'adversaire hors de la piste centrale en les tamponnant avec les siens.

La fontaine de Venise : N°1061 5 euros

Trois joueurs - Trois lots de six pièces de couleurs différentes - Trois lanceurs à ressort ... et une fontaine à deux bassins au centre, où il s'agit de lancer le plus de pièces possibles sur les six dont chaque joueur disposent. Il paraît que ça porte bonheur! Les pièces lancé dans le petit bassin compteront 2 points chacune, celles qui tomberons dans le grand bassin vaudront 1 points, toutes celles qui seront lancées hors de la fontaine ne seront pas comptées.



Le jeu du fil : N°1062 3 euros

Faire le parcours aller et retour sans que le fil touche le fer et déclenche le bruit

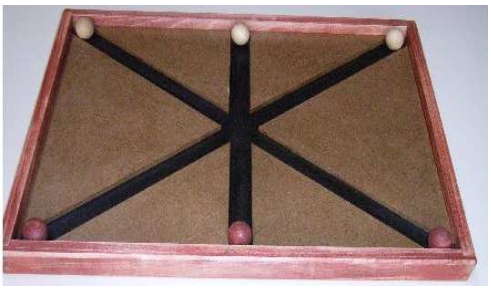
Boule du diable : N°1063 5 euros

Le jeu est posé au sol. Le joueur doit placer ses deux pieds sur le plateau vert. Avec ses pieds, il peut incliner dans tous les sens le plateau vert qui transmet les mouvements au plateau rouge.

Le but du jeu est de placer les 4 boules blanches dans les 4 empreintes creusées sur le plateau rouge.

Nid de poule : N°1065 5 euros

Faire rouler l'œuf jusque dans le nid rouge. Le joueur tient les poignées du jeu et l'œuf est posé devant lui sur le jeu contre le bord (demi -cercle jaune). Il doit essayer de diriger l'œuf à l'aide des poignées sans faire sauter l'œuf et sans le faire tomber dans les trous « pièges ». Les joueurs tentent leur chance une fois chacun à tour de rôle. L'essai se termine quand l'œuf tombe dans un trou. Lorsque l'œuf reste coincé dans un trou plus petit, il doit être ramené au départ. On peut désigner comme gagnant celui qui aura réussi le plus grand nombre de parcours dans un temps donné.



Jack ball Kezel : N°1066 3 euros

C'est un jeu coopératif qui nous vient d'Angleterre. Ici on ne joue pas contre un adversaire mais A VEC un partenaire pour arriver le plus efficacement possible au résultat: Placer les boules rouges à la place des blanches et inversement. Il suffit pour cela de tenir à deux le plateau par les angles et de l'incliner judicieusement. Bien sûr il faut se parler pour déterminer ensemble le mouvement de telle ou telle boule. On peut aussi chronométrer pour savoir quelle équipe est la plus efficace.

Batelier : N°1074 5 euros

Ce monte boule original se pratique en montant la "barque" tout en l'inclinant à droite ou à gauche pour faire en sorte que le batelier (la bille) ne tombe pas à l'eau (ne tombe pas à travers un trou du plateau incliné)

SCHUFFLE Flitzer : N°1075 5 euros

Marquer le plus de point dans le but dans son adversaire

Astrodysse grand modèle : N°1229 3 euros

Jeu avec parcours thème les planètes

Weykik a 2 : N°1255 5 euros

foot de table aimanté

Morpion géant en mousse : N°1379 et N°1382 5 euros

Réussir à faire une ligne avec les ronds ou croix horizontalement, verticalement ou en diagonale

Spirobille : N°1381 5 euros

Le but est de ne pas perdre de points, on joue tous en même temps avec un capital de 10 points chacun et celui qui encaisse la bille dans son camps perd 1 point chaque fois.

Billard bordelais moyen : N°1401 5 euros

Faire le plus de point en lançant 6 billes les unes après les autres

Weykik a 4 : N°1432 **5 euros**

La grenouille : N°1469 **5 euros**

Faire un maximum de points en lançant les palets en acier. Si vous viser la grenouille vous reporterez 2000 points.

Trapenum : N°1481 **5 euros**

A 2 ou à 4 joueurs être le (les) premiers à trouver la (les) paire(s) d'objets cachés dans le trapenum.

Abalone bois géant : N°1522 **5 euros**

Sortir toutes les billes de son adversaire du plateau de jeu.

Quarto géant bois : N°1523 **5 euros**

Aligner les pions en fonction au moins d'un critère identique (forme / couleur / plein ou creux)

Action game : N°1629 **5 euros**

Orienter la bille en tirant sur des ficelles, Suivre le chemin sans que la bille tombe dans les trous.

Labyrinthe avec une balle : N°1649 **5 euros**

Arbalète Guillaume TELL : N°1650 **3 euros**

Jeu d'adresse en bois, sans danger (fléchettes à ventouse), pour petits et grands, à l'intérieur comme à l'extérieur.
Grâce à l'arbalète en bois en forme de pistolet et aux 3 fléchettes, visez la pomme symbolisée par la boule rouge. Pour avoir le maximum de points faites la passer dans le trou à l'arrière. On peut également marquer des points si la boule tombe aux pieds du bonhomme.

Plateau de sable : N°1794 5 euros

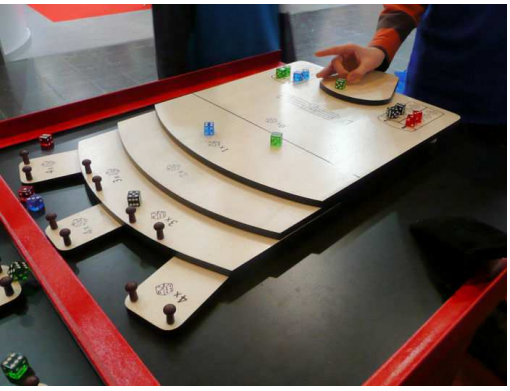
Dimension : 68x52.5x8cm

Matériel Montessori. Magnifique matériel, à la fois ludique et pédagogique, ce grand plateau de sable permet de dessiner, de s'exercer à tracer les lettres, d'affiner sa motricité fine.

Contenu - grande raclette en bois, petite raclette en plastique, 4 pieds en BOIS, 2 râteaux à dessiner, 1 kg de sable fin.

Mallette de poker : N° 1827 et N°1828

5 euros l'une



Tumblin dice : N°2058 5 euros

Le but du jeu est de marquer le plus haut score en lançant les dés. Une fois tous les dés lancés, la manche s'arrête et chacun compte ses points. Le premier joueur a atteindre 301 points remporte la partie. Nombre de joueurs : 2 à 4.

A partir de 8 ans

Jeu des batonnets : N°2178 3 euros

Se joue à 2 joueurs
Enlever de 1 à 3 batônnets chacun son tour, le gagnant sera celui qui ne sera pas le dernier à enlever le dernier bâtonnet

Billard Nicolas : N°2388 5 euros

Le billard Nicolas est un jeu traditionnel stimulant tout à la fois la rapidité et les réflexes avec la subtilité et la finesse !

Se joue à 4 joueurs, chacun muni d'une poire en caoutchouc avec laquelle vous devez souffler une petite boule en liège dans le but de l'adversaire

Star master géant : N°2552 **5 euros**

BALLON KIN BALL N°2394 **5 euros**

Historique :

Ce jeu a été conçu par des professeurs d'EPS québécois pour répondre aux besoins d'éducation des élèves de quartier difficile .

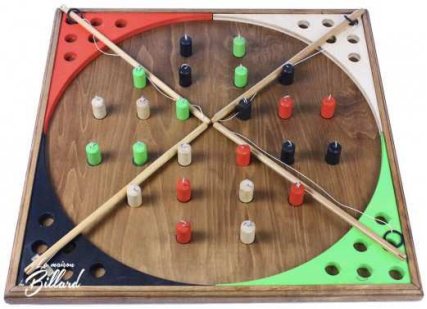
But du jeu :

Posséder un point de plus que les deux autres équipes à l'issu du temps de jeu(3 tiers-temps) .

Condition de marque : Envoyer le ballon à une des équipes adverses de façon à ce que le ballon touche le sol ;

autrement dit : servir le ballon à une équipe de son choix de telle sorte qu'elle ne puisse le recevoir.

Des règles simples
Une mécanique de jeu universelle : mémoire et rapidité
Des parties courtes 5 à 15 minutes
Un jeu convivial et intergénérationnel pour 1 à 6 joueurs



Jeu de la pêche : N°2597 **5 euros**

Ce grand jeu de pêche en bois et coloré amusera les petits comme les grands. Ce jeu de pêche en bois est idéal pour les kermesses et fêtes de village. Les ficelles sont réglables : position longue lorsqu'on joue au sol et courte. Nb joueurs : 4

BUT DU JEU : Les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne

Le fakir : N°2598 **5 euros**

Le fakir est un jeu de hasard. Il a été longtemps présent dans des jeux télévisés tel que « le juste prix ».
But du jeu : Pour jouer a se jeu, il faut lâcher les pions du haut du plafond. Ensuite ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe.
Le gagnant est celui qui marque le plus haut score.

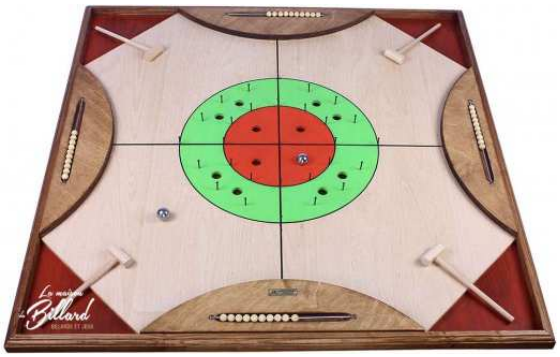
Nombre de joueur : de 1 à 4 joueurs

Planche de jeu « balle a la cloche » : N°2599 5 euros

But du jeu : marquer des points en jetant les trois balles en mousse dans les différents trous.

Toupies à quilles et a portes : N°2601 5 euros

Nbre joueurs : 1 et +
HISTORIQUE : Connu également sous les noms suivants : Quilles des Indes, Toupie hollandaise, jeu de Roi, il était pratiqué par les marins de la compagnie hollandaise des Indes orientales. Le principe du jeu fut ramené en Hollande au XVIIème siècle. Ce jeu consiste à lancer à l'aide de la ficelle une toupie qui doit faire tomber un maximum de quilles qui ont des valeurs différentes. Les petites quilles étaient représentatives de la hiérarchie sociale : soldats, chevaliers et roi.
BUT DU JEU : Lancer la toupie à l'aide d'une ficelle faire tomber les quilles qui rapportent des points.



Le jeu des marteaux : N°2603 5 euros

But du jeu : le joueur défend son but avec son marteau. En meme temps il essaie de marquer des buts chez ses adversaires.
Nombre de joueurs :2 à 4.
A partir de 6ans

Roule ta bille : N°2605 5 euros

C'est un jeu qui se joue à deux. Chaque joueur dispose d'une couleur de bille et devra lancer ses billes dans les trous. Attention certains d'entre eux sont négatifs et vous enlèveront des points. De plus, la piste dispose de clous qui peuvent dévier vos billes.
A partir de 7 ans

Scrabble Géant : N°2607 5 euros

Plusieurs améliorations au Scrabble traditionnel :

-La lisibilité des lettres a été améliorée grâce à leur taille 50 % supérieure à la normale et au contraste noir sur fond blanc.

- le plateau est 35 % fois plus grand que la version standard. - le plateau est rotatif et est équipé de picots afin de bien maintenir les lettres et éviter qu'elles ne bougent lorsqu'un joueur placera un nouveau mot.

Candy XXL : N°2608 5 euros

BUT DU JEU : Reconnaître le plus vite le bonbon correspondant à la combinaison de couleur sur les dés. Eparpiller tous les bonbons dans le désordre sur le tapis de jeu, face colorée vers le haut. D'abord on fixe le nombre de bonbons à avoir récupéré pour gagner la partie, par exemple 5. Le plus jeune joueur commence et lance les 3 dés en même temps. Il faut alors chercher le bonbon, dont les couleurs correspondent à la combinaison de couleurs figurant sur les 3 dés. Tous les joueurs se mettent à chercher en même temps. Celui qui a désigné en premier le bonbon recherché, a le droit de l'enlever du tapis de jeu et de le déposer devant lui. Ensuite chaque joueur lance les dés à son tour. Le premier joueur à avoir assemblé le nombre de bonbons fixé auparavant est le gagnant.

Torreta XXL : N°2615 5 euros

But du jeu : Selon la règle que vous souhaitez jouer, vous pouvez soit utiliser le dé numéroté, soit le dé coloré.

A tour de rôle les joueurs lancent le dé. Vous doivent ensuite choisir un élément correspondant à la couleur ou au numéro et l'empiler sur leur construction. La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer (prendre un élément correspondant au dé). Le joueur possédant la tour la plus haute remporte la partie

Pomela : N°2616 5 euros

Jeu d'adresse, qui développe la coordination et la concentration.
But du jeu : cueillir un maximum de pommes a l'aide des 2 spatules et les déposer dans le panier. Le joueur gagne autant de jeton qu'il ramasse de pommes. Ensuite, on replace les pommes et c'est au joueur suivant.
Fin de la partie : lorsqu'il n'y a plus de jetons.
Variante pour les plus grands : cueillir les pommes a 2.

Puissance 4 3D : N°2646 **5 euros**

BUT DU JEU : être le premier à aligner 4 boules
Chaque joueur va successivement placer une boule de sa couleur sur une tige pour essayer de former un alignement de 4 boules. Vous pouvez aligner vos boules verticalement, horizontalement, en diagonale ou sur 4 niveaux en hauteur.

Plateau d'équilibre : N°2647 **5 euros**

Ne pas faire chuter l'ensemble des pièces posées sur le plateau, tel est l'enjeu d'une partie. Pour cela vous devrez user de votre habileté en posant délicatement les éléments en bois. Idéal pour jouer en famille ou entre amis, ce jeu en bois vous tiendra en haleine jusqu'à la fin de la partie. Pratique pour le rangement car la potence est démontable et se range dans le socle laissant ainsi un jeu d'une taille de 51x51 cm sur à peine 10 cm de haut !
BUT 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 une ou plusieurs pièces.

Plateau d'équilibre HABA : N°2872 **5 euros**

But du jeu : s'être débarrassé le premier de ces pièces.
Mise en place : distribuer 2 pièces de chaque a tous les joueurs. Le plus jeune commence et lance le dé. Puis par rapport au dé place une pièce sur le plateau à l'emplacement correspondant.
Si la pièce reste sur le plateau c'est réussi, et le tour passe au joueur suivant.
Si la pièce tombe, le joueur qui à poser la pièce prend toutes les pièces tombé du plateau et passe le dé au joueur suivant.
Fin de la partie : Lorsqu'un joueur à poser toutes pions.

Quoridor géant : N°2891 **5 euros**

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre.
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 !

Billard d'arcade : N°2944 **5 euros**

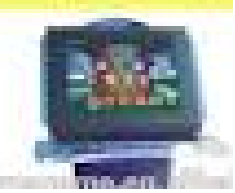
Chaque joueur dispose de 6 boules et d'une queue de billard. Ils doivent pousser la boule grâce à la queue pour marquer le plus de point possible. Le vainqueur est celui qui à marquer le plus de point.

Baby-Foot : N°2945 **5 euros**

Memory des animaux géant : N°2973 **5 euros**

Jeu du pendule : N°2977 **5 euros**

On fait tourner le pendule, le pendule fait tomber les dés en tournant, on compte les dés tombés.



Télé : N°3067 **5 euros**

Ancien jeu d'arcade tactile.

Le crayon coopératif : N°2091 **3 euros**

De 2 à 12 joueurs simultanément, tirez les ficelles pour diriger le crayon et laissez libre cours à votre imagination : parcourez un circuit, résolvez un labyrinthe, réalisez un dessin choisi etc…

Rolit géant N°1782 **5 euros**

Rolit, un jeu originaire de la Chine ancienne, se joue à 1-4 partenaires. Ses règles extrêmement simples et compréhensibles dès l'âge de 7 ans font de Rolit un jeu de famille par excellence. Rolit est un jeu captivant au déroulement imprévisible.

A chaque instant, tout peut arriver. Même le gagnant ne se révèle qu'au tout dernier moment de la partie. Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules et ainsi à les capturer. Pour cela, rouler leurs boules de manière à faire apparaître sa propre couleur. La victoire revient à celui qui possède de plus de boules de sa propre couleur.

TCHOUKBALL N° 2528 **5 euros**

Le **tchoukball** est un sport d'équipe qui vient de Genève en Suisse. Le but de son inventeur était de créer un sport sans risques ou à faibles risques de blessures, et facile à jouer, pour amener les gens à faire une activité physique.

Le jeu est un mélange de volley-ball, de handball et de squash : on marque des points en faisant rebondir un ballon (ressemblant par sa taille et sa surface à un ballon de handball) sur une sorte de trampoline, appelé cadre, qui est installé à chaque extrémité du terrain, de telle sorte que l'adversaire ne puisse rattraper le ballon par la suite

Parcours motricité « la montagne » : N°2929

5 euros

LE REVEIL DES PAPILLONS N°2976

5 euros

« Faire s'envoler tous les papillons avant l'orage »

Parcours de motricité N°2735 **5 euros**

LE JEU DU TAC : N°2974 **5 euros**

On lance les tacs sur les différentes barres et on compte les tacs accrochés

LE JEU DES PUCES N°415 **5 euros**

Chacun son tour on essaie de projeter les jetons de sa couleur au centre à l'aide de la catapulte.

Equibil 6 : N°411 5 euros

Le but du jeu est de faire descendre la boule jusqu'en bas sans qu'elle tombe.

Malle sensorielle N°2140 5 euros

Cette malle est constituée de plusieurs jeux sur les sens. Il y a aussi une tente sensorielle pour pouvoir faire un endroit sombre pour les jeux de lumière.

LE GOUTER DES ANIMAUX N°1227 5 euros

Jeu de memory et d'association.

Seras-tu le premier à donner à manger à tous les animaux ?

Le goûter des animaux est le jeu de mémoire où les pions restent en jeu