

Ludothèque de SOMBERNON



Catalogue de grands jeux



Mise à jour en avril 2025



Au sommaire :

1 - Règlement intérieur

2- Les jeux par type

- surdimensionnés
- jeux de kermesse

Plus d'informations sur notre site internet :
www.afrsombernon.fr

RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Le fonctionnement de la ludothèque est assuré par des bénévoles de l'association Familles Rurales du Sombornonnais, pour votre plaisir et celui des enfants. L'achat de matériel et de jeux, l'entretien de ceux-ci et les formalités administratives sont réalisées en intégralité par ces bénévoles. Aussi, pour les aider dans leurs tâches et préserver cette structure, il est demandé aux usagers d'adhérer au règlement qui suit :

Les règles du prêt :

- Le prêt est de 5 € par jeux, sans demande d'inscription.
- **Durée du prêt** : Les jeux sont prêtés pour une durée de 2 jours (un week-end ou 2 jours en semaine).
Formalités en cas de retard : Il sera réclamé une pénalité de 5€ par jour de retard et par jeu.
- **Horaires de prêt** : Les jeux seront prêtés sur rendez-vous, compte tenu de la disponibilité des bénévoles. Le rendez-vous sera pris par mail à l'adresse ludotheque@ufr-sombornon.fr
- **Caution** : Un chèque de caution d'un montant de 100 € par jeu emprunté vous sera demandé à l'enlèvement.

Respect du matériel :

Par respect pour les autres inscrits, il est évident de respecter le « matériel jeu » :
Avant le départ d'un jeu en prêt, l'emprunteur et le bénévole de la Ludothèque vérifieront l'état du jeu et si celui-ci est complet. L'emprunteur s'engage à le rendre dans le même état lors du retour où le jeu sera vérifié de nouveau.
La dégradation ou perte de pièces sera facturé. Aucun jeu ne pourra être emprunté tant que l'emprunteur n'aura pas remboursé cette somme.
Les réparations seront réalisées par l'association. Il est demandé aux emprunteurs de nous signaler toutes les détériorations constatées.

Responsabilités :

La ludothèque n'est en aucun cas responsable des dommages corporels, pertes ou vols pouvant intervenir durant la durée de location.
Le matériel loué reste la propriété exclusive de l'association Familles Rurales du Sombornonnais et on ne peut en aucun cas faire l'objet d'une cession par le locataire.
On ne peut être saisi en cas de faillite du locataire.

Informations personnelles :

Les informations recueillies lors de l'inscription ont un caractère obligatoire et sont destinées seulement à la gestion du prêt et à la diffusion des renseignements propres à la ludothèque. L'association s'engage à ne pas transmettre ces informations personnelles.



Les jeux surdimensionnés

*Des jeux identiques aux jeux
traditionnels mais en plus
grands*



JEUX SURDIMENSIONNES

N°458

Dr Eureka Géant

Logique et adresse



6 ans



2 à 4



15 min



Transvasez les billes le plus rapidement possible, d'une éprouvette à l'autre, afin de réaliser la combinaison indiquée sur la carte.

N°452

Kingdomino version géante

Stratégie



8 ans



2 à 4



15 min



Placer habilement vos terres afin de construire le royaume le plus prospère.

N°459

Dobble XXL

Rapidité - Motricité



6 ans



2 à 8



15 min



Une version XXL du célèbre Dobble où l'on se déplace directement sur les cartes!

N°448

Cache Noisettes! XXL

Logique



6 ans



1



15 min



Jeu de logique en grand format alliant déplacement et programmation pour aider les écureuils à cacher leurs noisettes.

N°501

Gagne Ton Papa Géant

Logique, rapidité



3 ans



1 à 2



15 min



En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures...

N°500

Hexenküche, La Cuisine de la Sorcière XXL

Mémoire



4 ans



2 à 4



15 min



Retrouve le premier les champignons de la couleur indiquée par le dé pour remporter ce concours de cuisine de sorcière.

JEUX SURDIMENSIONNES

N°480

Quarto géant

Stratégie



L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

N°481

Quoridor géant

Stratégie



La joie des labyrinthes ... Saurez-vous rejoindre le côté opposé avant vos adversaires ? Plateau 72 x 72 cm

N° 151

Mikado géant

Adresse



Jeu de mikado grande taille.

N°454

Goblet gobblers géant

Stratégie



Goblet Gobblers Géant, un jeu tactique dont le mécanisme est similaire au traditionnel morpion.

N° 98

Géant "Pieds Mains"

Motricité



1 tapis 1x2m et 2 dés géants

N° 74

Atelier double entrée géant

Educatif



1 tapis 1x1m, 2 dés géants et 36 formes à placer dans les bonnes cases.

JEUX SURDIMENSIONNES

N°365

Jeu d'échec grand format

Stratégie



Jeu d'échec classique mais en grand format.

N°

Puissance 4 géant

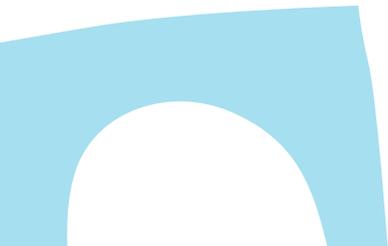
Stratégie



Jeu à 2 joueurs où il faut aligner 4 pions.
Jeu en bois de 90cm de haut sur pied.

Les jeux de kermesse

*ces jeux traditionnels sont
idéals pour s'amuser en
toute convivialité*



JEUX DE KERMESSE

N°426

Ski à 4 personnes

Motricité, équilibre, coopération



4 ans



2 à 4



15 min



Les joueurs doivent avancer ensemble sur ses drôles de skis.

N°514

Lancer de tac

Adresse



8 ans



2 et +



15 min



Lancer les balles à une distance d'environ 5 mètres pour qu'elles s'enroulent autour d'un barreau à l'échelle.

N°504

Boulevard des billes

Adresse



5 ans



1



15 min



Faites descendre les billes grâce au lanceur sur le boulevard central, et visez les cases au plus de points. Un cache permet aussi de jouer à l'aveugle.

N° 424

Teamchallenge en bois

Adresse et coopération



5ans



2



15 min



Le but est de mettre ensemble les boules dans les trous des couleurs correspondantes. Il faut se coordonner, se parler et ne pas être brusque !

N°512

Platoh

Logique, rapidité



5 ans



2



15 min



Jeu en bois 2 en 1 : à la fois Platoh! Pass'Pass (faire passer le palet dans la trappe) et Platoh! Foot / rugby (marquer des buts en poussant son palet)

N°515

L'ascenseur magique

Adresse



4 ans



1 à 4



15 min



Jeu tout en bois : à l'aide des 2 bras articulés faite remonter la bille. Dextérité et patience sont requis !

JEUX DE KERMESSE

N° 113

Billard japonais

Adresse



6 ans



2 à 6



10 min



Lancer les billes pour qu'elles s'arrêtent dans le trou pour marquer un maximum de points.

N° 103

Carrom, billard indien

Adresse



6 ans



3 à 4



30 min



Le billard indien traditionnel de 66cm. Apprenez l'art de la pichenette et mettez tous les pions de votre couleur dans les trous !

N°505

Piks construction

Adresse, imagination, coopération



3 ans



1 à 4



15 min



Jeu de construction en bois de 128 pièces, qui, en associant des cônes et des plaquettes, devient complètement insolite. On recherche l'équilibre et les créations sont rocambolesques !

N°503

Takla

Rapidité, adresse



6 ans



2 à 4



15 min



Jeu d'adresse original dont le but est de construire un pont depuis sa ligne de départ

N° 427

Jeu des bâtonnets

Stratégie



6 ans



2



15 min



Très ancien jeu en bois (aussi épreuve à Fort Boyard). A 2 joueurs, chacun son tour, on prend 1 à 3 bâtonnet(s). Attention il ne faut pas prendre le dernier !

N°502

Roule planète

Adresse



4 ans



1



15 min



Faites rouler la boule sur les 2 tiges métalliques pour l'amener le plus loin possible sur le support de jeu en bois à chiffres.

JEUX DE KERMESSE

N° 248

Jeu de quilles finlandaises (Mölkki)

Adresse



6 ans



2 à 8



15 min



Jeu de précision qui oppose 2 joueurs ou 2 équipes. Faites tomber les quilles à l'aide du lanceur.

N° 482

Jeu de quilles

Adresse



4 ans



2 à 8



10 min



Jeu de quilles traditionnel

N°

Crayon coopératif

Adresse



5 ans



2 à 10



10 min



un jeu de dessins interactif dynamique et créatif.

N°

Table mosaïque

Adresse



4 ans



1 et +



10 min



Reproduire les modèles de cartes en déplaçant les billes colorées avec vos doigts par le dessous du cadre.