

LUDOTHEQUE DE LA GARE



Vous y trouverez des jeux de société anciens et récents de tous types et pour tous les âges (enfants, adolescents et adultes) : des jeux en bois, des jeux d'exercices, des jeux symboliques, d'assemblage, de coopération et de logopédie, des malles d'anniversaire avec différentes compositions de jeux, des jeux pour les tout-petits, les plus grands et leurs familles.

LA LOCATION DE JEUX EST PAR QUINZAINE

De judicieux conseils vous seront donnés par les bénévoles de la ludothèque dans le choix des jeux.

CATALOGUE DES JEUX

www.ludothequerhode.be

D250

*Lancer
des anneaux*



**Jeu d'adresse, demande précision et persévérance,
permet de faire du calcul mental tout en jouant**

D250

Règles de jeu de "lancer des anneaux"

Ce jeu d'antan traditionnel permet de faire du calcul mental tout en jouant avec adresse.

Ce jeu de lancer d'anneaux en bois avec 4 anneaux de couleurs différentes convient pour une utilisation à l'intérieur comme à l'extérieur

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Plus difficile : on ne peut jouer qu'avec la main gauche ou droite, on joue les yeux bandés, on se retourne avant de lancer l'anneau.

De nombreuses possibilités, à vous de créer votre propre règle...

D348

D348

***BILLARD
HOLLANDAIS***



***Jeu de
palets***

**Jeu d'adresse
Pour tout âge**

Règles de jeu du "billard hollandais"

Lancer tous vos palets individuellement, puis faites vos comptes. Les compartiments ont une valeur de 1, 2, 3, ou 4 points.

Le but du jeu est de faire entrer les palets dans les compartiments en les faisant glisser sur le plateau.

Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants.

Un palet est entré lorsqu'il a dépassé la partie avant de la porte numérotée.

Un palet joué ne peut être repris.

Un palet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

JEU DU ROI (TOUPIE)

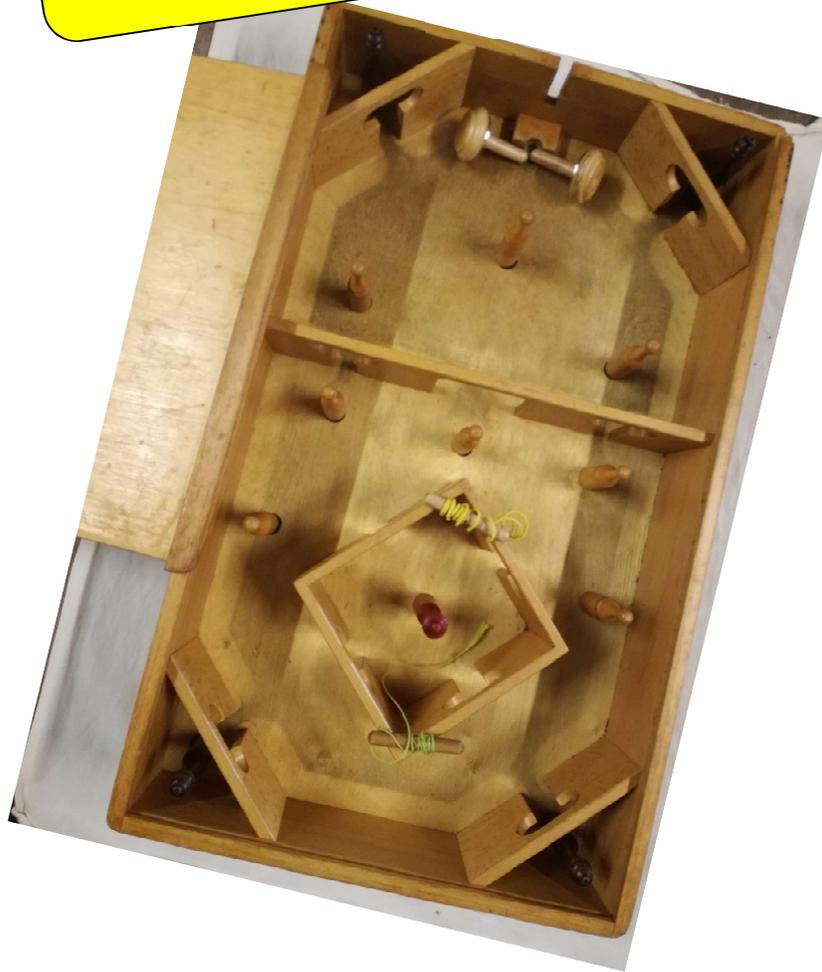
D428

D428

Règles du "jeu du Roi (toupie)"

Au moyen d'une corde enroulée, le joueur met en mouvement la toupie qui prend de la vitesse et s'élanche dans la première chambre. Bien droite, dansant tantôt à droite, tantôt à gauche, elle renverse ses premières quilles. Le rêve - mais il advient souvent - est qu'elle passe l'une des portes et qu'elle poursuive sa danse dans les chambres arrières de ce palais de bois. Entrant et sortant des alcôves, renversant les princes, la voici peut-être qui gagne la chambre royale - au centre - et renverse le roi.

La partie se joue individuellement ou par équipe.



Jeu composé d'une toupie et de quilles.

La toupie doit abattre les quilles.

D514

**QUATRE
EN LIGNE**



**Jeu d'alignement en
3 dimensions**

2 joueurs à partir de 6 ans

D514

Règles de jeu du "Quatre en ligne"

Le Tri-morpion, encore appelé Sogo, ou puissance 4 3D.

Alignez 4 billes et c'est gagné.

Simple... sauf que vous devrez raisonner en 3 dimensions, une bille placée dans un angle permettra de se diriger vers 7 alignements différents !

D650

D650

Crockazi



Jeu des marteaux

Jeu à partir de 3 ans !

Le jeu se joue de deux à 4 joueurs

Règles de jeu "Crockazi / jeu des marteaux"

Dans le cas de 2 joueurs :

Deux joueurs se placent autour du jeu, chacun en regard de deux poches ou cavités pratiquées sur le pourtour de la table.

Ces poches sont destinées à recevoir la bille (deux cavités par joueur). Chaque joueur prend un marteau en main et défend ses deux cavités tout en cherchant à envoyer la bille chez les autres.

Chaque bille logée compte un point perdant au joueur l'ayant reçue, celui-ci remet alors la bille au centre du jeu et la partie continue.

Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau.

Pour 4 joueurs :

S'il y a 4 joueurs, chacun prendra un marteau et défendra son but !

*BILLARD -
FLIPPER*

D673

D673

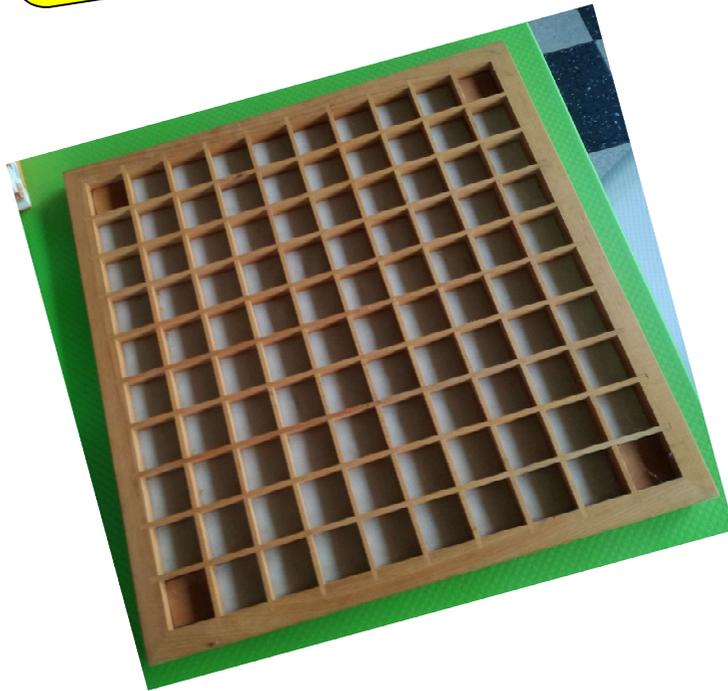
Règles de jeu "Billard - Flipper"



D674

D674

BILLARD DES PIRATES



Un jeu d'adresse
8 ans et plus

Règles de jeu du "billard des pirates"

Mise en place :

Chacun prend les 8 boules de sa couleur.

Alignez-les sur une des rangées de départ (rangées marginales).

Nb : pour le jeu à deux, occuper les deux rangées opposées.

Chacun prend une batte.

Dans une partie classique, on ne joue pas avec la boule noire.

Déroulement du jeu :

A son tour de jeu, on doit frapper une boule de sa couleur, par-dessous le damier, avec sa batte.

Une fois qu'une boule a quitté sa case, il y a 4 possibilités :

- soit la boule atteint la ligne d'arrivée (ligne de départ opposée) : on retire la boule en question et on la pose hors du jeu à côté de soi
- soit la boule sort du damier : elle est perdue
- soit la boule atterrit sur une case occupée par une boule adverse (hors lignes de départ adverses) : alors la boule est capturée par la boule arrivante et on la pose hors du jeu à côté de soi
- soit la boule atterrit sur la rangée de départ d'un joueur adverse, à droite ou à gauche, ce dernier peut la prendre.

Les boules capturées sont mises de côté pour pouvoir effectuer les échanges si souhaité par la suite.

Les boules capturées peuvent être échangées. Elles sont alors remises en jeu sur une case quelconque de la rangée de départ du joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus de boule dans sa rangée de départ, la partie s'arrête et on comptabilise les points:

D700

D700

**Billard
Nicolas**



Jeu d'adresse

Pour tout âge

**Jeu familial par excellence autour duquel se
retrouvent petits et grands**

Règles de jeu "billard Nicolas"

Le jeu est pratiqué par 4 joueurs, qui 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 (son trou).

Chaque bille logée vaut 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 d'un compteur disposé sur le rebord du billard à proximité de chaque joueur.

Le gagnant est celui qui aura marqué le moins de points.

Durant le jeu, il est interdit :

- de souffler avec la bouche,
- de toucher la bille,
- de bouger le billard Nicolas pour dévier la trajectoire de la bille.

D'après les dires, le nom du billard Nicolas provient de son inventeur, Monsieur Nicolas, qui l'inventa à la fin du 19ème siècle en France.

D753

***BILLARD
HOLLANDAIS***



***Jeu de
palets***



Jeu d'adresse

Pour tout âge

D753

Règles de jeu du "billard hollandais"

Lancer tous vos palets individuellement, puis faites vos comptes. Les compartiments ont une valeur de 1, 2, 3, ou 4 points.

Le but du jeu est de faire entrer les palets dans les compartiments en les faisant glisser sur le plateau.

Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants.

Un palet est entré lorsqu'il a dépassé la partie avant de la porte numérotée.

Un palet joué ne peut être repris.

Un palet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

GRENOUILLE

D800



D800

Règles de jeu de la "Grenouille"

Le joueur se place à environ 3 mètres du support et doit obtenir le maximum de points en jetant 5 ou 10 palets.

Le trou rapportant le plus de points est la grenouille, 2000 points.

Bonus : le joueur qui réussit la Grenouille quatre fois dans la même partie, marquera 1000 points supplémentaires. D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au gré des joueurs

**Peut se jouer individuellement ou par équipes,
en une ou plusieurs manches**

D850

D850

CHEESE

WIZ



Règles de jeu "Cheese Wiz" ou le jeu du gruyère

Au moyen de deux cordes, vous devez essayer de faire remonter une bille le long d'une planche en bois verticale trouée comme un vrai bon gruyère, en évitant, bien sûr, de faire tomber la bille par les nombreux trous qui parsèment le trajet. On peut le jouer seul, un joueur manipulant les 2 ficelles (attention à la concentration et la coordination manuelle) ou en coopération, chaque joueur tient alors une des deux ficelles : il s'agit alors de se mettre d'accord sur le parcours et de se coordonner entre joueurs.

Notre jeu est double face (on peut donc y jouer à 2 ou 4 joueurs selon la formule choisie).

Jeu d'adresse, de patience et de coopération
Jouer à 2 ou 4 joueurs selon la formule choisie

PÉDALE

À 4 SKY

D1031

D1031

Règles de jeu du "Pédale à 4 sky"

Par 4 (ou moins) mettez-vous en rythme pour avancer ensemble.

Un exercice amusant qui nécessite une bonne communication entre les joueurs.

Impossible de garder son sérieux !



Ski de coordination 4 personnes
Jeu d'extérieur pratiqué sur gazon

D1174



Mölkky

C'est un jeu d'adresse, il plaira à tous les âges !

Le jeu peut se jouer de deux à plusieurs joueurs mais aussi par équipes (composées de deux à quatre joueurs)



D1174

Règles de jeu "Mölkky"

Préparation du jeu:

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres (voir illustration 1). Pour la première partie, l'ordre de lancement est tiré au sort ; pour les parties suivantes, l'ordre de lancement dépendra des scores de la partie précédente (du plus bas au plus élevé). La ligne de lancement est fixée à 3-4 mètres de la formation de quilles. Les joueurs jouent d'après l'ordre indiqué sur la feuille de scores.

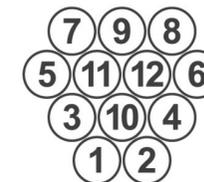


Illustration 1

Début de partie:

Le premier joueur lance le *Mölkky* sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le *Mölkky* par-dessous (du bas vers le haut).

Les quilles tombées:

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le *Mölkky*, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Marquage des points:

Une seule quille tombe, le score = le nombre inscrit sur la quille. Si plus d'une quille tombe, le score = le nombre de quilles tombées.

Fin de la partie:

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé et s'occupera de marquer les scores. La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.

D1185**Lancer
des anneaux****Petit jeu****Règles de jeu "lancer des anneaux"**

Ce jeu d'antan traditionnel permet de faire du calcul mental tout en jouant avec adresse.

Ce jeu de lancer d'anneaux en bois avec 5 anneaux convient pour une utilisation à l'intérieur comme à l'extérieur

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

**Jeu d'adresse, de patience et de coopération,
permet de faire du calcul mental tout en jouant**

E272

*Jeu de
croquet*



Jeu d'extérieur pratiqué en principe sur gazon et occasionnellement sur terrain sableux

E272

Règles du "Jeu de croquet"

Ce jeu est idéal pour profiter du plein air en famille.

Le jeu de croquet se joue individuellement ou par équipe, de 2 à 6 joueurs. Le but est de faire parcourir sa boule en bois, le plus rapidement possible, en la faisant avancer par un maillet. La boule doit suivre un parcours précis, délimité par des arceaux, sous lesquels la boule doit passer.

Chaque joueur choisit un maillet et une boule de la même couleur.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

D422

D422

***Carrouse
De la
poule***



Règles de Jeu "des poules"

Chaque joueur à son tour, lance le dé et choisi une poule, ouvre le nid et prend le nombre d'œufs indiqués sur le dé et les dépose devant lui.

Il sera gagnant s'il parvient à remplir toutes les cavités avec des œufs.

Le joueur tourne le plateau et passe le dé au suivant.

Variante : jeu de mémo de 6 paires d'animaux cachés en-dessous des poules.

Jeu à partir de 4 ans

2 à 4 joueurs ou 4 équipes !

D584

MECANO... TOYS.



Jeu ancien de construction tout en bois

D584

Règles de Jeu "Mecano"

Jeu de création pour les petits et les grands.



D900

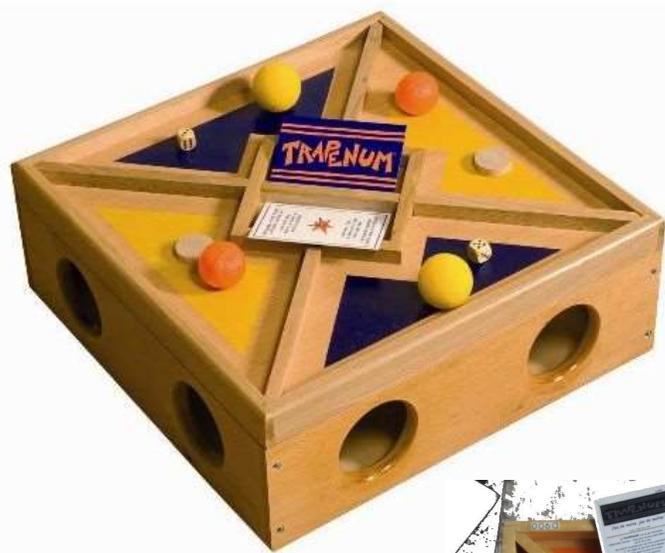
D900

Règles de Jeu "Trapenum"



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

Une partie se joue en 3 manches dont 2 avec les cartes à thème.



Un jeu familial et convivial

***Football
de table***

D916



***Jeu de dames
et echecs***

D512



CROQUET
POUR
ENFANTS

1261



Pour les tout-petits !

**Aidera les enfants à développer leur adresse et leur
habilité, tout en s'amusant**

D1108

Football
de table



BONK

1257



Jeu d'adresse

1257

Règles de Jeu "BONK"

Ce jeu est idéal à quatre joueurs : deux équipes de deux. Mais on peut aussi y jouer à deux, en face-à-face, on gère alors les deux coins.

Le plateau en bois se pose sur une table pour pouvoir jouer.

A chaque coin, une rampe mobile par rotation de droite à gauche (et de gauche à droite).

Au départ, il y a 3 billes à chaque coin, la balle en bois étant placée au centre du plateau.

Le top départ est donné lorsque tous les joueurs se sont tapés dans les mains en criant "Bonk !".

**Mini Foot
Flipper**

Y1208

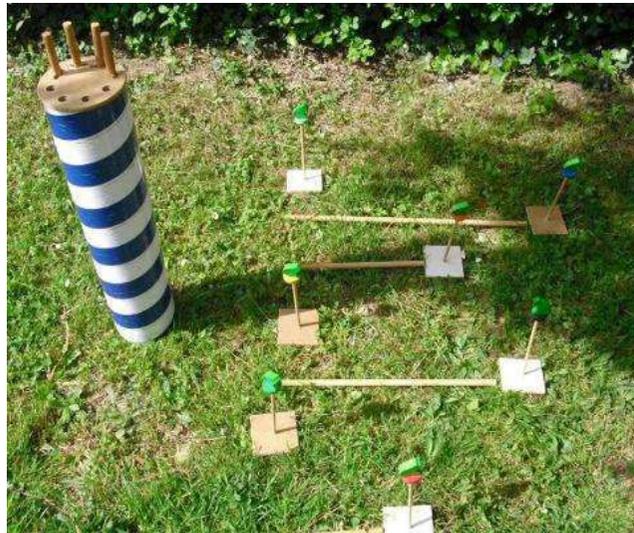


C269



Jeu d'adresse

SAUTE GRENOUILLE



Jeu de course en bois

A partir de 4 ans

2 à 4 joueurs !

D917

D917

Règles de Jeu "Sauter-Grenouille"

Des baguettes en bois de longueurs différentes sont placées dans le grand rouleau et chaque joueur en tire un à la «courte-paille». Dès que chaque joueur a tiré au sort sa baguette, il peut faire sauter sa grenouille de la longueur de celle-ci.

Le premier à passer la ligne d'arrivée remporte la partie.

**JEU DE LA
ROULETTE**

D790



8 ans et +

2 joueurs et +

Jeu de hasard présent dans tous les casinos.

Tester votre chance en réalisant des paris plus ou moins risqués sur le chiffre sur lequel va s'arrêter la bille.

Associé au poker et au black Jack, réaliser une véritable soirée casino.

E740



Jeu de stratégie pour deux joueurs de la famille des *Mancala* (jeux de semilles africains et asiatiques).

Chaque joueur doit semer une à une ses graines dans les trous du plateau. Il peut récolter des graines lorsqu'il arrive à totaliser 2 ou 3 graines dans les derniers trous où il a semé et les entrepose dans son grenier.

Le joueur qui a récolté le plus de graines remporte la partie.

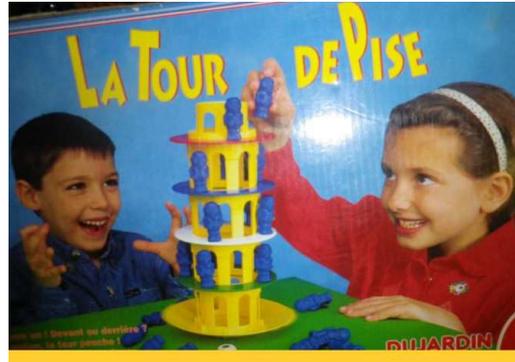
7 ans et +

2 joueurs





D58-SO



Un jeu d'équilibre simple mais efficace, qui apprendra la dextérité et la précision aux enfants.

Jetez le dé, et voyez à quel étage de la tour chancelante vous devrez poser votre personnage.

Version originale

**5 ans et +
2 à 4 joueurs**



C988 - SO



*Sous une apparence de jouet, la grosse boîte de La Grande Roue contient
5 jeux amusants et progressifs*

Jeu à partir de 3 ans 1/2

2 à 4 joueurs