

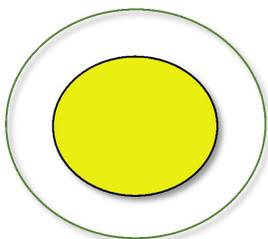


BD – LUDOTHEQUE DE LA GARE

avenue de la pépinière, 53
1640 Rhode-Saint-Genèse

**Jeux en bois
et d'animation**

**Jeux en bois
et d'animation**



CONTACT

+32 496 82 39 96
+32 485 14 65 96

www.ludothequerhode.be

11 / 2022

Jouons en famille, entre générations, entre ami(e)s ...

Les différents jeux ci-présents ne représentent qu'une partie qui est à votre disponibilité !

Vous pouvez consulter les autres catalogues pour d'autres choix !

***Chaque adhérent peut emprunter les jeux pour une durée
de 2 semaines***

La **BD-Ludothèque** est aussi un lieu de rencontres intergénérationnelles et interculturelles autour du jeu, du jouet et des **BD's**. Il y a à votre disposition une grande collection de jeux, de jouets et des milliers de bandes dessinées pour tout âge.

**Football
billard**

D950



D950

Règles de Jeu "Football billard"

Ce jeu est idéal pour deux joueurs ou à équipes de deux.

Chacun dispose de 3 billes en plomb.

Les joueurs visent le ballon avec les billes en orientant la rampe.

Les billes doivent toujours être lâchées en haut de la rampe.

Les joueurs ne peuvent pas toucher le ballon avec les doigts, seul les balles en plomb peuvent toucher le ballon.

Le jeu se termine dès qu'un joueurs à marquer 9 goals !



D1330

BILLARD JAPONAIS



Jeu de concentration
et d'adresse



D1330

Règles de Jeu "*Billard japonais*"

Le joueur lance l'intégralité des 10 boules en bois dans les trous situés sur la partie supérieure du plateau.

Il a deux essais par boule.

Si la boule en bois ne parvient pas à se loger dans l'un des trous, alors celle-ci est perdue !

Une fois les 10 boules en bois lancées, on calcule le score en additionnant les points.

Bien sûr, le joueur marquant le plus de points gagne la partie.

Vous pourrez jouer à ce jeu surdimensionné en famille ou entre amis... La simplicité des règles du jeu le rend accessible à toutes générations et vous assurera des moments de plaisirs et de convivialité à coup sûr.



1930 - ARCACRON (Gironde), - Les Billards Japonais du Casino.

TRICOURS

D1159



Jeu d'adresse coopératif & esprit d'équipe !

Dès 4 ans

D1159

Règles de Jeu "Tricours"

Jeu d'adresse coopératif pour 3 joueurs.

Jeu coopératif de coordination pour animation, formation, travail d'équipe, communication.

Les joueurs doivent se mettre d'accord et déplacer ensemble la boule le long de l'un des parcours du labyrinthe sans tomber dans les trous. 3 parcours possibles.

L'objectif est d'être bien coordonné pour réussir et de bien communiquer.



1323 & E697

AVALAM



Jeu d'empilement et de stratégie
à la fois simple et tactique.

A partir de 8 ans

1323 & E697

Règles de Jeu "Avalam"

Chaque joueur choisit une couleur de pions, mais on peut jouer avec les pions de son adversaire.

En début de partie les pions recouvrent le plateau.

A tour de rôle les joueurs déplacent un pion ou une pile de pions vers une case adjacente.

Les pions s'empilent, formant des tours de 1 à 5 pions maximum.

Pour gagner il faut avoir un maximum de tours dont le pion supérieur est de sa couleur.

Facile à apprendre, pas facile à gagner !



RAPIDO

D1030



Jeu d'adresse

A partir de 4 ans

D1030

Règles du jeu "Rapido"

Tirer au sort pour la mise en jeu.

Le vainqueur de la mise en jeu place la boule dans son camp devant l'un des deux palets et démarre la partie.

Le gagnant est celui qui a marqué les 10 premiers points.

Remarque : une fois fermé, le jeu devient une valise.



D1175

MIKADO



D346



Idéal pour les parties de Bowling en extérieur !

Dames chinoises

D523



Jeu de stratégie

A partir de 8 ans

D523

Règles du jeu "Dames chinoises"

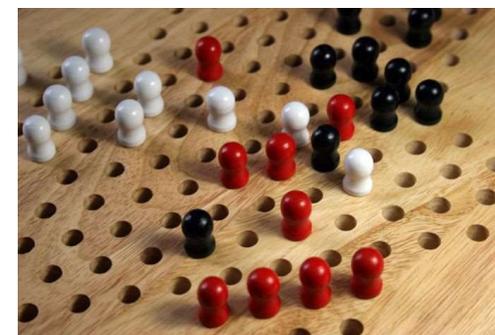
Les dames chinoises se jouent sur un « tablier ». Il y figure une étoile à six branches composée de 121 petits creux.

Vous devez faire parcourir à toutes vos pièces le plateau pour qu'elles atteignent la branche opposée de l'étoile. Vous devrez donc traverser le centre du plateau tout comme vos adversaires, à vous d'être le plus rapide et le plus malin.

Les parties en équipe

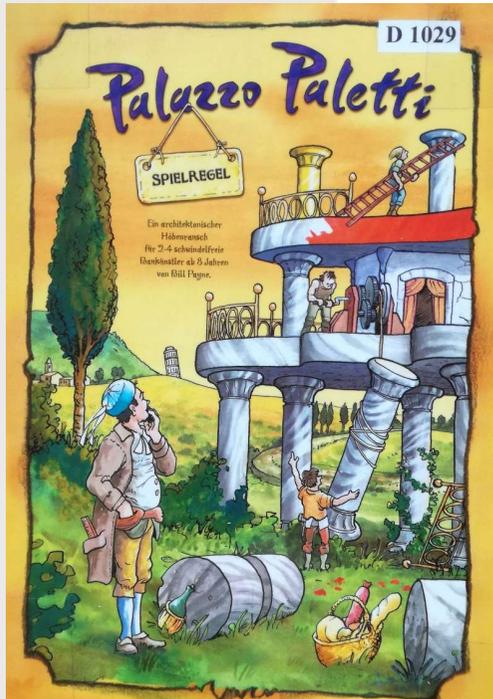
Pour jouer à 6 par équipe de 2 joueurs, on forme trois équipes, les coéquipiers se placent les uns opposés aux autres sur les branches de l'étoile puis la partie se déroule de manière normale.

Pour qu'une équipe gagne, ses deux couleurs doivent toutes les deux avoir rejoint leurs zones d'arrivée respectives. Ce type de partie avec alliance permet de donner au jeu un aspect encore plus stratégique, chacun pouvant aider son partenaire en lui facilitant les enchaînements.



VILLA PALETTI

D1029



Jeu d'adresse

A partir de 6 ans

D1029

Règles du jeu "Villa Paletti"

Les joueurs doivent construire la villa la plus haute possible en utilisant des colonnes sans faire écrouler la structure.

A chaque tour, un joueur peut monter une colonne de sa couleur sur le plateau supérieur.

- Le joueur ne peut toucher qu'une seule colonne.
- S'il ne parvient pas à dégager la colonne, il perd son tour et ne peut plus toucher la colonne jusqu'à la fin de la partie.

Si le joueur ne peut monter aucune colonne, il doit proposer de déposer un nouveau plateau. Un joueur peut contester ce choix et dégager une colonne lui-même.

- S'il y parvient la colonne est éliminée du jeu.
- Si pas le premier joueur désigne une colonne que le joueur contestataire ne pourra plus toucher jusqu'à la fin de la partie.

A partir du deuxième plateau commence le décompte des points:

- Les colonnes valent de 1 à 3 points (le petit rond vaut 1 point, l'hexagone 2 points, le gros rond 3 points).
- Quand un joueur prend la tête des points sur le plateau supérieur, il gagne le "sceau de l'architecte".

Fin de la partie

Lorsque la villa s'effondre, celui qui a le sceau de l'architecte gagne la partie.

Pour 2 à 4 joueurs.



ALHAMBRA

E582



*Jeu de construction,
d'habileté et dextérité.*

Conseillé à partir de 11 ans

E582

Règles du jeu "Alhambra"

Gagne celui qui reste le plus longtemps en jeu.

Un joueur quitte le jeu quand sa tour s'écroule. Ses pièces sont remises au centre et sont à nouveau disponibles. Si c'était à son tour de jouer, il choisit dans la réserve une dernière pièce à offrir à son voisin.

Chaque joueur reçoit 10 haricots.

Quand c'est à ton tour de jouer, le joueur choisit entre deux options : soit acquérir une pièce pour lui, soit donner une pièce à son voisin de gauche.

Dans le groupe, soyez attentifs à bien voir celui dont c'est le tour de jouer. Pour le savoir, il suffit de se rappeler de qui est partie la pièce posée et désigner le suivant.

TUALOOP

D1179



Dans le jardin, au parc, dans la cours de récré, à la plage ou sur un terrain de sport ...

A partir de 3 ans

D1179

Règles du jeu "Tualoop"

Il rime avec condition sportive et élégance. C'est un jeu de lancer et d'adresse !

Il permet de garder la forme au naturel.

En pleine nature, entre amis ou en famille, et c'est parti !

On peut inventer ses propres règles et techniques de lancer !

Passez les anneaux aux autres joueurs en utilisant vos deux baguettes en bois et développez vos propres techniques de lancer.

Jeu pour les grands et les petits

Favorise la coordination œil/main et l'agilité ...



B8



Bilibo est un nouveau jouet polyvalent idéal pour les jeux d'imitation les plus variés ainsi qu'un accessoire fonctionnel pour les jeux de rôle. Que ce soit à l'intérieur ou en plein air, dans le bac à sable, au bord de l'eau ou dans la neige, les possibilités sont infinies. Bilibo encourage les enfants à utiliser leur imagination en leur faisant découvrir des jeux amusants et créatifs.

RECOMMANDÉ PAR LES EXPERTS
CONSEILS DE SÉCURITÉ:
N'utilisez Bilibo que sur un terrain plat et sans à une distance sûre des obstacles et des objets qui les enfants pourraient se blesser. Bilibo ne convient pas pour garder un enfant sur l'eau et ne doit pas être utilisé dans l'eau profonde. Ce n'est ni une baignoire ni une balançoire. Comme tous les jouets Bilibo peut devenir cassant si on le laisse dehors pendant plusieurs années et ne doit donc plus être utilisé. Même le jouet le plus sûr ne remplace pas la surveillance par des adultes. Soyez prudents et ne laissez jamais les jeunes enfants jouer sans surveillance.



B 8

A partir de 2 ans

Le Bilibo est un jeu conçu par l'équipe suisse Moluk. C'est un objet ludique, car il n'a pas de schéma de jeu fixe : les enfants roulent et tournent, vacillent et se balancent. En d'autres termes, ils jouent !



D1287



Particulièrement adapté au développement de la motricité.





D1180



C'est un jeu collectif par excellence, pour créer un esprit d'équipe et apprendre à respecter des consignes ensemble... et pour s'amuser !

Dès 3 ans



BOWLING en mousse

D1084



Seul ou entre amis, à l'intérieur comme à l'extérieur, avec ce jeu de bowling en mousse souple et sécurisante est pour ainsi dire incassable, permettra de pouvoir exercer la précision et la coordination des gestes.

Il comprend 10 quilles, 1 balle de 1kg, 1 base en vinyle.

Dès 3 ans

JUMPING BAGS

D1090



***Sacs de saut kangourou
pour enfants.
Jeu de sport,
entraînement d'équilibre,
pour les fêtes en plein air,
amusant ... !***



Tir à la corde

D1120



Un défi pour des **enfants** forts et courageux mais aussi pour les **grands**.
Une activité au top pour animer les fêtes et idéale pour des jeux en équipe amusants et un entraînement physique efficace pour les grands 😊.

Même pas peur!

A partir de 36 mois



TIGRE

D1111



Un jeu, *en bois*, d'adresse rigolo qui plaît lors des anniversaires ou autres !

Le but étant de jeter la balle dans la gueule du Tigre !

Echasses

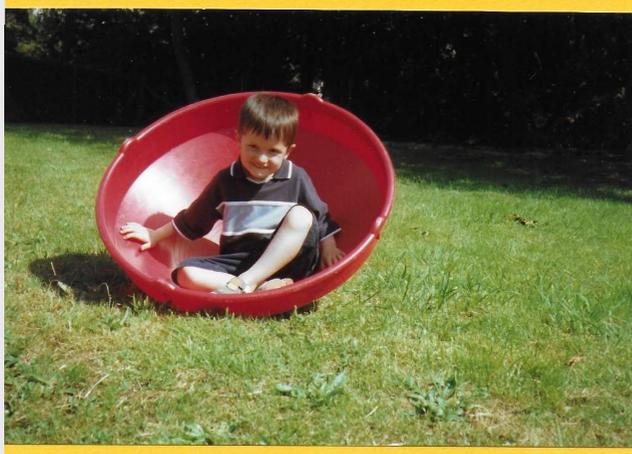
D277 - D390

D391 - D412



Toupie géante

D491



Les enfants s'assoient dedans seuls ou à deux et font tourner la toupie en utilisant le poids de leur corps. Du coup, ils développent leur équilibre, leur coordination et leur force de manière ludique.

Fou rire assuré ! 😄😄😄 😊😊😊

A partir de 3 ans

Pédales
(rouge)

D705



Le Pedal Go 4 roues rouge est un excellent outil pour apprendre les bases d'équilibre aux enfants.
Ce produit amusera vos enfants pendant des heures, à l'intérieur et dehors.
Jeu très ludique et permet de travailler la motricité !

A partir de 4 ans

Super skater

D791



Votre enfant partira à l'aventure, à l'intérieur comme à l'extérieur, avec cette "patinette" 4 roues stable et dirigeable.

Stabil ball

E251



Planche d'équilibre et de stabilité à bascule (labyrinthe avec une balle). Pour stimuler les pieds, le corps et l'esprit.

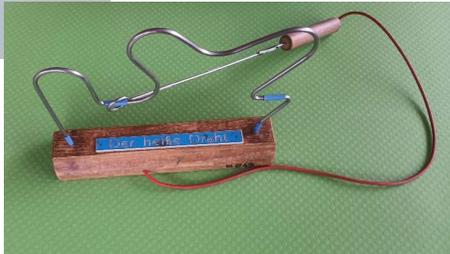
Convient pour tous, adultes et enfants.

Adaptée aux plus de 3 ans.

Circuit

électrique

D843



Dextérité et adresse. La vague électrique est un jeu de concentration.

A l'aide de la poignée, parcourir la vague du début à la fin sans que le métal de l'anneau n'entre en contact avec celui de la vague. En cas d'échec, le jeu émet un signal sonore.

Kicker

Baby-foot

D968



Un fan de foot à la maison qui n'en a jamais assez ? Avec ce baby-foot, des heures d'amusement l'attendent !

Pratique, les pieds s'enlèvent et se remettent très facilement.

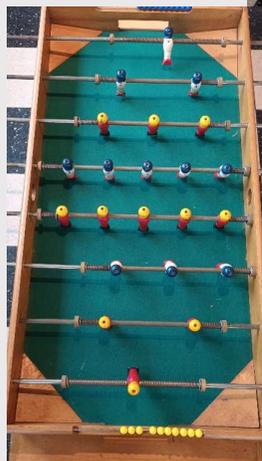
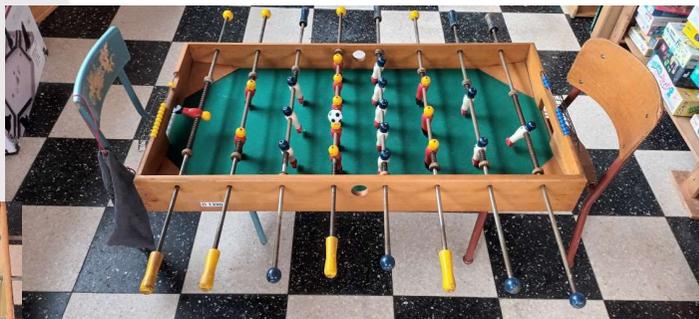
Adapté aux plus de 4 ans

Kicker

Baby-foot

En bois

D1390



Au lieu de jouer en solo devant un écran, préférez les jeux vintage qui permettent de s'amuser à plusieurs, en équipe ou en face à face. Ce babyfoot est parfait pour cela, il développera l'esprit d'équipe, la confiance avec un amusement assuré.

Adapté aux plus de 4 ans