

CATALOGUE

DES JEUX

SURDIMENSIONNÉS

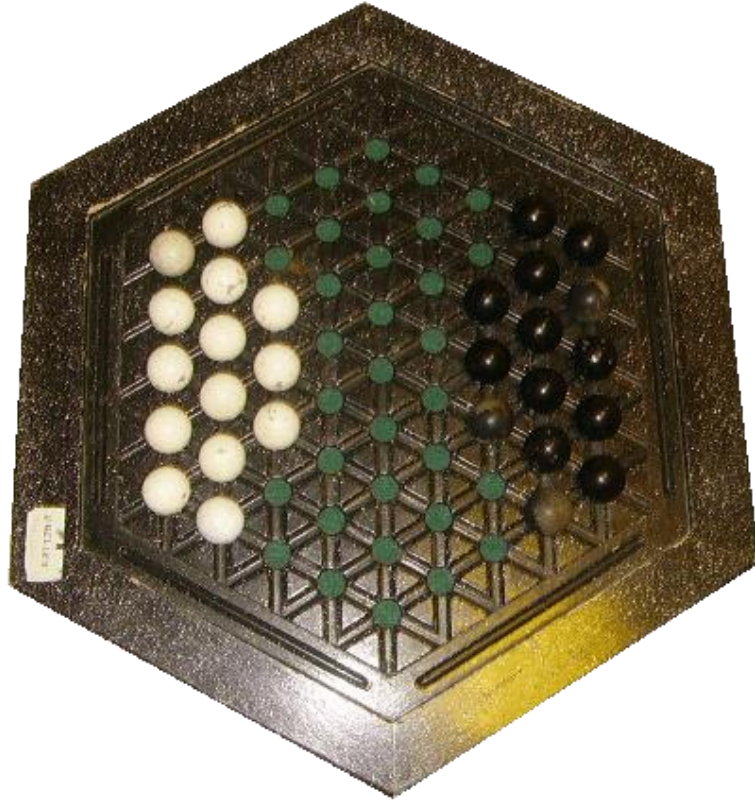


Liste des jeux surdimensionnés :

- Abalone
- Attrape-moi
- Dans les nuages
- Gymkhana
- Othello
- Petits chevaux
- Puissance 4
- Pyraos
- Billard hollandais
- Quixo
- Quoridor
- Zicke-zacke
- La ronde du fermier
- Fermer la boîte
- Course des sorcières
- Oraïa
- Billard japonais
- Triomino
- Rosalie
- Solitaire
- Trapenum
- Quarto
- Quilles
- Lancer d'anneaux
- Pyraos
- Carrom
- Mikado
- Monopoly
- Labyrinthe
- Gymkhana
- Jeu du roi
- Dans les nuages
- Grenouille
- Dames chinoises
- Coco crazy
- Huhuhu
- Fermer la boîte
- Le verger
- Jeu du gruyère
- Passe trappe
- 3 petits cochons
- 6 escargots dans le noir
- Twin flipp
- Equilib 4
- Blokus
- Spirobille
- Maxi speed roll
- Weykick
- Cornhole
- Accroche-toi

Certains jeux ont été fabriqués par des personnes de la maison d'arrêt de Coutances.

ABALONE



Contenu : 1 règle du jeu
1 plateau de jeu
14 boules blanches
14 boules noires

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Etre le premier joueur à éjecter 6 boules hors de l'hexagone, boule après boule.

Attrape-moi



Dimensions : 1,28 x 1,28 m

**Contenu : 1 plateau en 2 parties
1 règle du jeu
1 souris
5 barrières
1 dé**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Oscar (la souris) est très gourmand : il veut manger le fromage. Le chat doit l'emprisonner avec les barrières.

BILLARD HOLLANDAIS



Dimensions : 2 m x 0,40 m

**Contenu : 1 billard
10 palets
1 règle du jeu**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Marquer le plus de points en glissant les palets dans les tunnels.

BILLARD JAPONAIS



Dimensions : 2 m x 0,40 m

**Contenu : 1 billard
10 boules
1 règle du jeu**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Prendre une à une les boules et les propulser dans les trous numérotés.

ZICKE – ZACKE

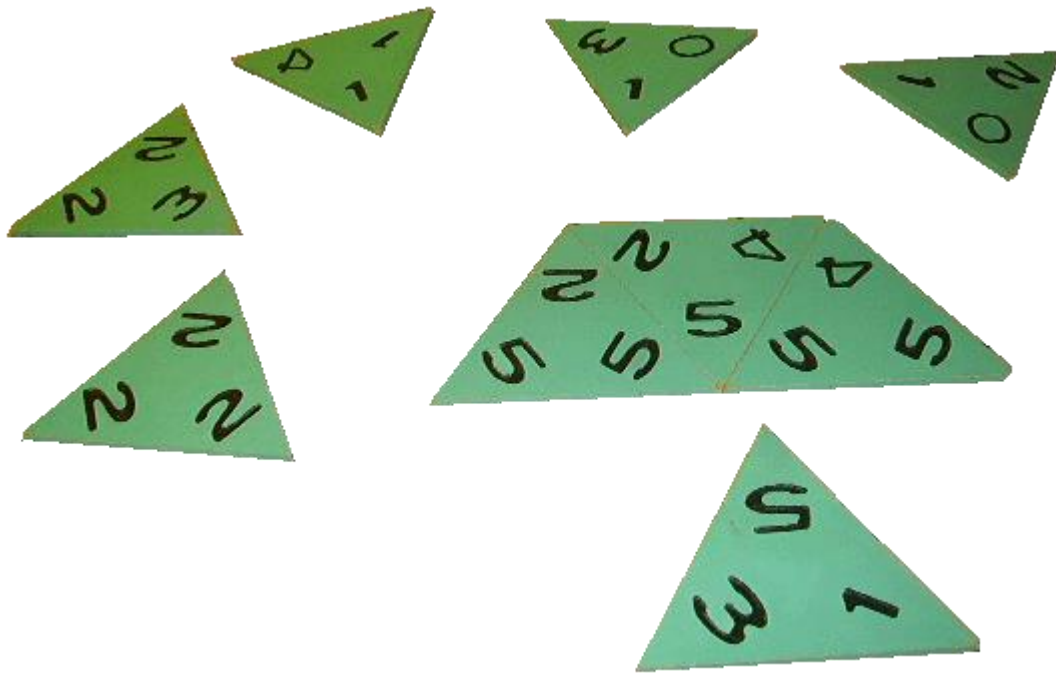


Contenu : 4 poules
1 règle du jeu
24 œufs
12 hexagones
4 plumes

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Etre le premier joueur à récupérer 4 plumes sur sa poule.

TRIOMINO



Contenu : 1 règle du jeu
56 triangles

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Réunir le pointage total le plus élevé dans toutes ses tournées jouées.

Obtenir le plus de points possible à la fin de la partie.

ROSALIE



Dimensions : 1,25 m x 0,62 m

**Contenu : 1 plateau
1 règle de jeu
4 chenilles
1 dé**

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Le joueur dont la chenille franchit en premier la ligne d'arrivée gagne.

SOLITAIRE



Dimensions : 50 cm x 50 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
36 pions
1 règle du jeu**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Retirer tous les pions pour qu'il n'en reste plus qu'un.

TRAPENUM



Dimensions : 50 cm x 50 cm

Contenu :

2 petits palets

2 noix

2 citrons

2 bobines

2 petits carrés

2 petits triangles

2 peaux mouton

1 règle du jeu

47 cartes

2 poissons

2 ponts jaunes

2 grands

rectangles

jaunes

2 grands carrés

verts

2 petits

rectangles

jaunes

2 grands palets

2 oranges

2 dés

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : jeu de communication par le toucher.

Chaque équipe de 2 joueurs doit sortir de la boîte un maximum de paires d'objets identiques.

QUIXO



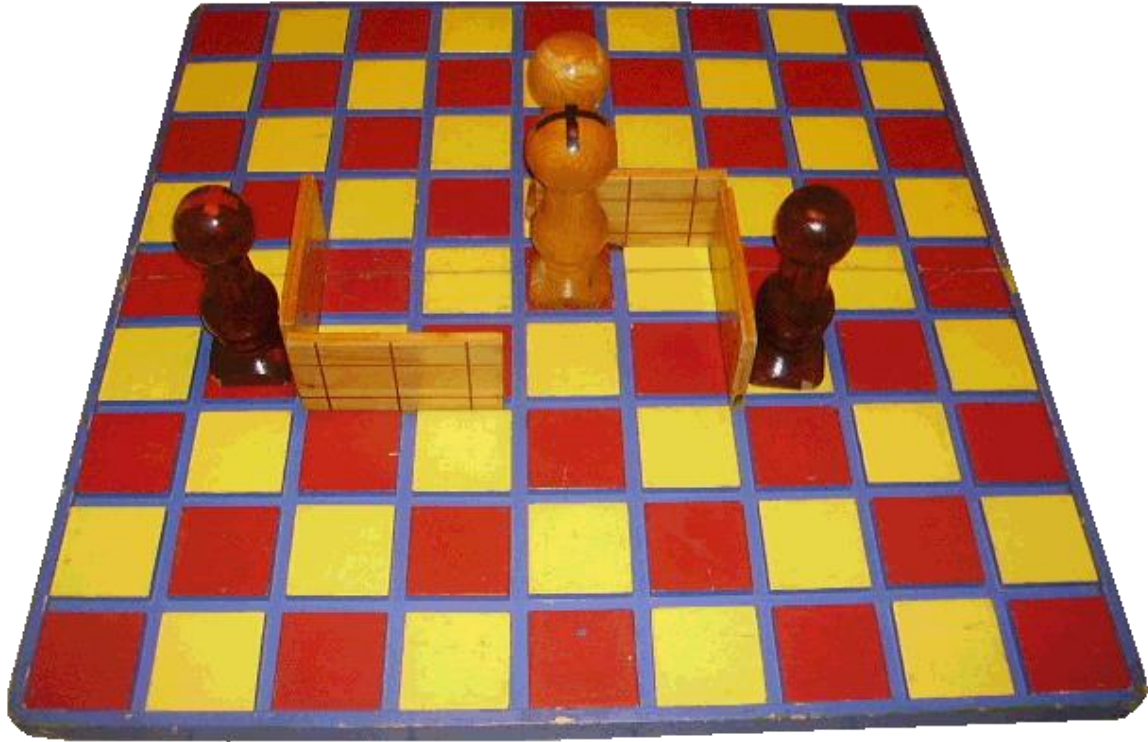
Dimensions : 1,20 m x 1,25 m

**Contenu : 1 plateau (2 parties)
1 règle du jeu
25 cubes verts**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Etre le premier à aligner ses 5 cubes horizontalement, verticalement ou en diagonale.

QUORIDOR



Dimensions : 1,25 m x 1,25 m

**Contenu : 1 plateau (2 parties)
20 barrières
4 pions
1 règle du jeu**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : A tour de rôle, on choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières devant l'adversaire pour le gêner.

QUARTO



Dimensions : 1,20 m x 1,20 m

**Contenu : 1 plateau
16 pièces en bois
1 règle du jeu**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Aligner 4 pièces ayant un point commun sur une même ligne, horizontale, verticale ou diagonale.

QUILLES



**Contenu : 9 quilles
1 boule en bois**

Age : A partir de 5 ans

LANCER D'ANNEAUX



Dimensions : 40 cm x 40 cm

**Contenu : 1 plateau
5 bâtons
5 anneaux en corde**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Faire le maximum de points en lançant les anneaux

PYRAOS



Dimensions : 50 cm x 50 cm

**Contenu : 1 règle du jeu
1 plateau
15 boules rouges
15 boules bleues**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Etre le dernier joueur à poser une boule au sommet de la pyramide

OTHELLO



Dimensions : 70 cm x 70 cm

**Contenu : 1 règle du jeu
1 plateau
64 pions réversibles**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Enfermer les pions adverses, les retourner pour qu'ils soient de la couleur de vos pions, et gagner en ayant plus de pions que l'adversaire à la fin de la partie.

PETITS CHEVAUX



Dimensions : 1 m x 1 m

**Contenu : 1 règle du jeu
1 plateau de jeu
1 boîte de rangement avec :
2 dés
8 chevaux**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Etre le premier à sortir ses chevaux du jeu

MIKADO



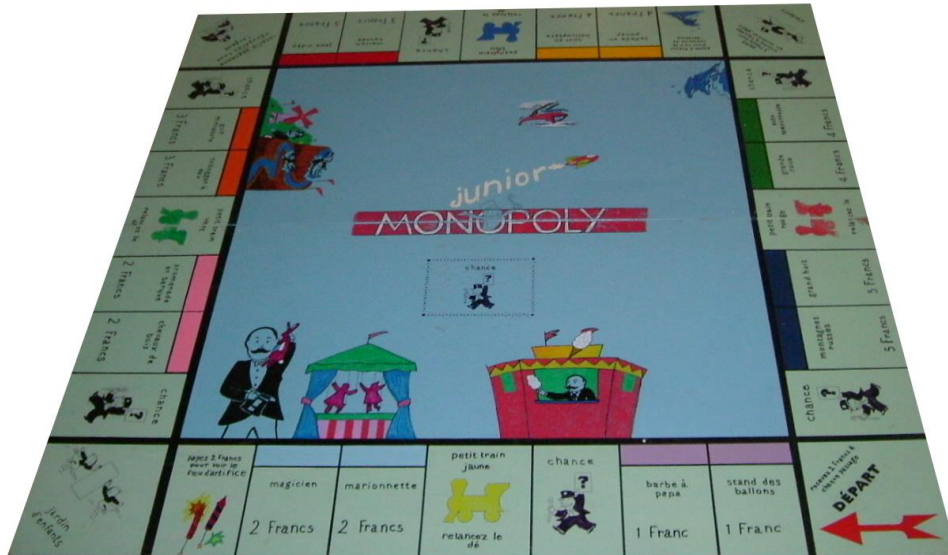
Dimensions : 1 m x 1 m

**Contenu : 1 tapis
30 bâtons
1 sac de rangement**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Les pièces doivent être retirées une à une du cadre sans faire bouger les autres.

MONOPOLY JUNIOR



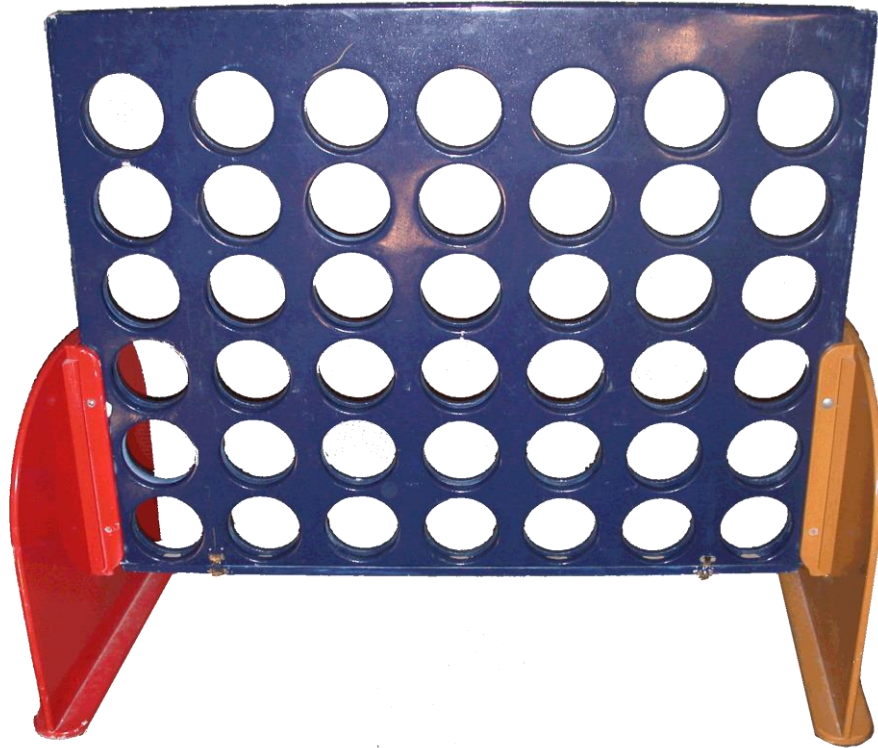
Dimensions : 1,20 m x 1,20 m

**Contenu : 1 plateau (2 parties)
1 règle du jeu
billets
51 maisons
4 chaussures
1 dé
24 cartes chances**

Age : A partir de 5 ans

**But du jeu : Etre le joueur à posséder le plus d'argent
dès qu'un des participants est ruiné.**

PUISSANCE 4



Dimensions : 1,35 m x 1 m

Contenu : 1 règle du jeu
1 grille avec 2 pieds (4 crochets en fer)
42 jetons (blancs et rouges)
1 boîte de rangement

Age : A partir de 7 ans

But du jeu : Chaque joueur essaie de faire une rangée de 4 pions verticalement, horizontalement ou diagonalement.

LABYRINTHE



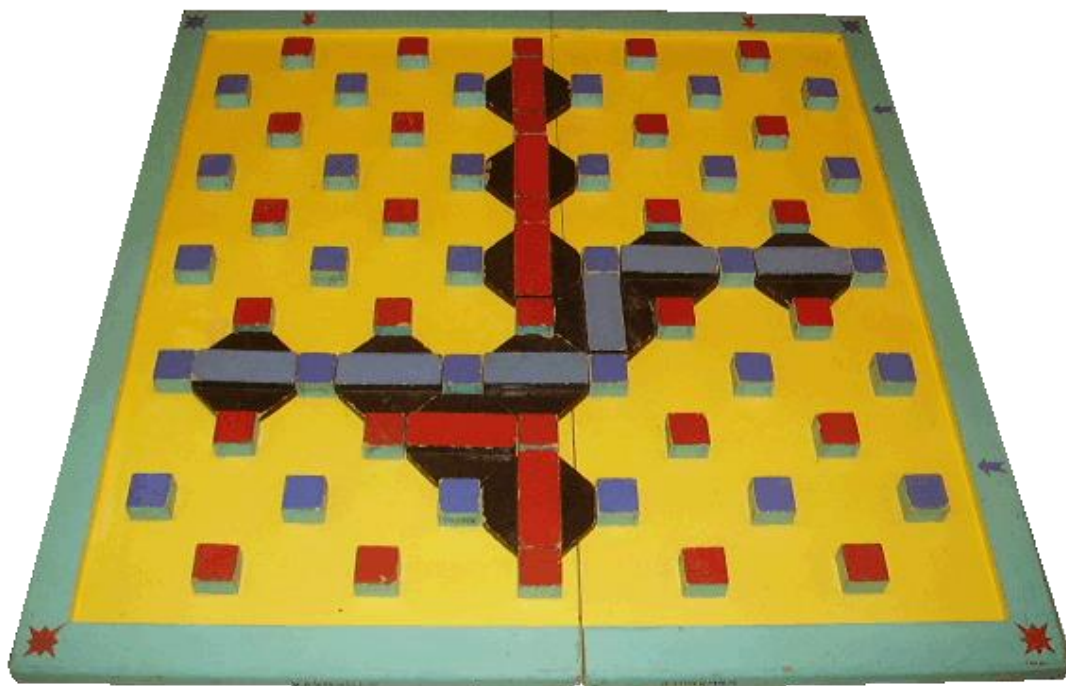
Dimensions : 1,50 m x 1,50 m

Contenu : 1 plateau jeu
4 pions
1 règle du jeu
23 cartes trésor
34 cartes labyrinthe

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Les joueurs partent à la découverte d'objets et d'êtres mystérieux. Le gagnant est celui qui, le premier, arrive à éclaircir tous les mystères et à rejoindre le point de départ.

GYMKHANA



Dimensions : 1,20 m x 1,20 m

Contenu : 1 règle du jeu
1 plateau de jeu (en deux parties)
22 pièces bleues
22 pièces rouges

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Etre le premier à faire une ligne continue pour rejoindre le côté opposé.

JEU DU ROI



Dimensions : 72 cm x 40 cm

Contenu : 1 règle du jeu
1 boîte de jeu
3 toupies
3 tours bleues
8 tours rouges

Age : A partir de 10 ans

But du jeu : Faire tomber, au moyen de la toupie, un maximum de personnages dont les valeurs sont définies par les utilisateurs.

DANS LES NUAGES



Contenu : 4 cerfs-volants
12 nuages
24 nœuds
1 dé
1 règle du jeu

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Les joueurs essaient d'enfiler 6 rubans sur la ficelle de leur cerf-volant et de libérer celui-ci des 3 nuages le plus vite possible.

GRENOUILLE



Dimensions : 80 cm x 40 cm

**Contenu : 1 grenouille
4 jetons en fer**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Faire le maximum de points (lancer les jetons dans la bouche de la grenouille).

DAMES CHINOISES



Dimensions : 1 m x 1m

**Contenu : 60 pions
1 plateau jeu
1 règle jeu**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Etre le premier joueur à amener tous les pions de sa maison dans la maison qui lui fait face.

COCO-CRAZY



Dimensions : 1,20 m x 1,20 m

Contenu : 1 règle du jeu

1 dé

1 plateau

6 boîtes

6 balles oranges, 6 vertes,

6 jaunes, 6 bleues, 6 violettes, 6 noires.

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Etre le premier joueur à obtenir 6 balles de couleurs différentes.

HUHUUH



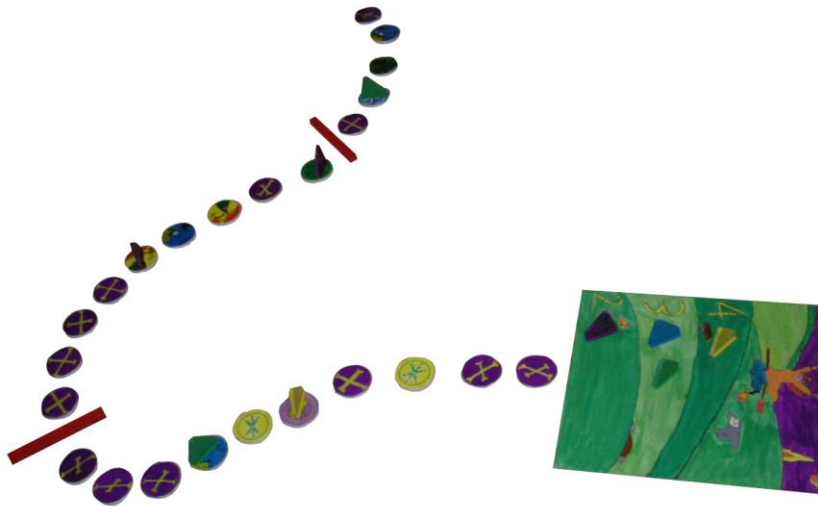
Dimensions : 1m/1m

**Contenu : 1 plateau de jeu
1 dé
15 rayons de soleil
12 fantômes
1 règle du jeu**

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Tous les joueurs doivent avoir placé leurs fantômes dans les bons châteaux avant le lever du soleil.

COURSE DES SORCIERES



Contenu : 48 cartes rondes
48 cartes de jeu
12 sorcières
2 bâtons
1 plateau
1 règle de jeu

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Totaliser le plus de points une fois qu'un des joueurs a amené ses 3 sorcières sur le plateau d'arrivée.

FERMER LA BOITE



Dimensions : 80 cm/40 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
2 dés
1 règle du jeu**

Age : A partir de 7 ans

But du jeu : Fermer toutes les portes en additionnant les 2 dés ou en les prenant un par un.

LA RONDE DU FERMIER



Dimensions : 1m/1m

Contenu : 1 plateau de jeu
8 animaux
4 brouettes
7 jetons de nourriture
1 jetons soleil
1 dé
1 règle du jeu

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Tous ensemble, les fermiers remportent la partie s'ils réussissent à apporter à tous les animaux, la nourriture qu'ils leur convient avant le coucher du soleil.

ROUE DE LA CHANCE



Dimensions : 2m de hauteur démontable en 2 parties

LE VERGER



Dimensions : 1m/1m

Contenu : 1 plateau de jeu
4 paniers
10 pommes
10 poires
10 cerises
10 prunes
1 dé
1 puzzle de 9 pièces
1 règle du jeu

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Les joueurs tentent ensemble de cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit reproduit.

JEU DU GRUYERE



Dimensions : 1,90m

**Contenu : 1 jeu
2 palets**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Monter son pion au sommet sans tomber dans les trous.

ORAIA



Dimensions : 65 cm de diamètre

**Contenu : 1 plateau rond sur pied
4 pions bleus
4 pions rouges**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : S'installer le premier sur toutes les cases de départ des pièces de l'adversaire.

PASSE TRAPPE



Dimensions : 50 cm/100 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
10 palets**

Age : A partir de 5 ans

But du jeu : Etre le premier a passer tous ses palets dans le camps adverse à l'aide de l'élastique.

3 PETITS COCHONS



Dimensions : 3 maisons de 25 cm de long

Contenu : 3 maisons en 6 parties chacune (18 planches de bois)
9 pièces de puzzle
6 cartes rondes

Age : A partir de 4 ans

But du jeu : Les joueurs tentent ensemble de reconstruire les 3 maisons avant que le puzzle du loup ne soit complet.

6 ESCARGOTS DANS LE NOIR



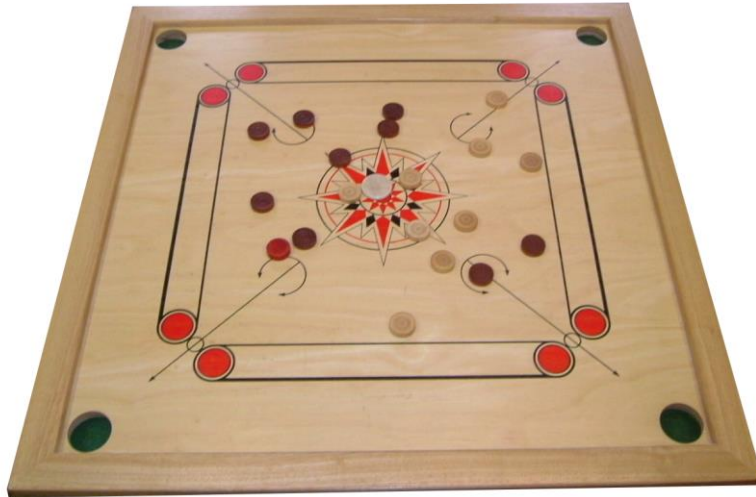
Dimensions : 1m/1m

**Contenu : 1 plateau de jeu
24 escargots de couleurs
1 dé**

Age : A partir de 3 ans

But du jeu : Remplir son éléphant en posant les escargots sur les bonnes couleurs.

CARROM



Dimensions : 88 cm/88 cm

Contenu : 1 plateau de jeu
Palets beige
Palets marrons
1 palet rouge
1 palet blanc

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Comme au billard, faites rentrer tous les palets de sa couleur dans les trous.

WEYKICK



Dimensions : 82 cm/88 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
4 joueurs
4 aimants
1 bille**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Le weykick est u jeu de foot. L'objectif est de marquer des buts à son adversaire. Le 1^{er} des joueurs à marquer 10 buts gagne.

Twin flipp



Dimensions : 150 cm/40 cm en double

**Contenu : 2 plateaux de jeu
Billes**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Un flipper double avec lequel chacun des 2 joueurs tente de relever avec la bille les marqueurs de points de son côté en arrêtant avec ses flippers les billes venant du camp adverse. Possibilité de jouer avec un seul côté.

EQUILIB 4



Dimensions : 90 cm/63 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
1 Bille en bois**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Faire descendre, sans la faire tomber, une boule du haut vers le bas en parcourant toutes les réglettes mobiles.

SPEED ROLL MAXI



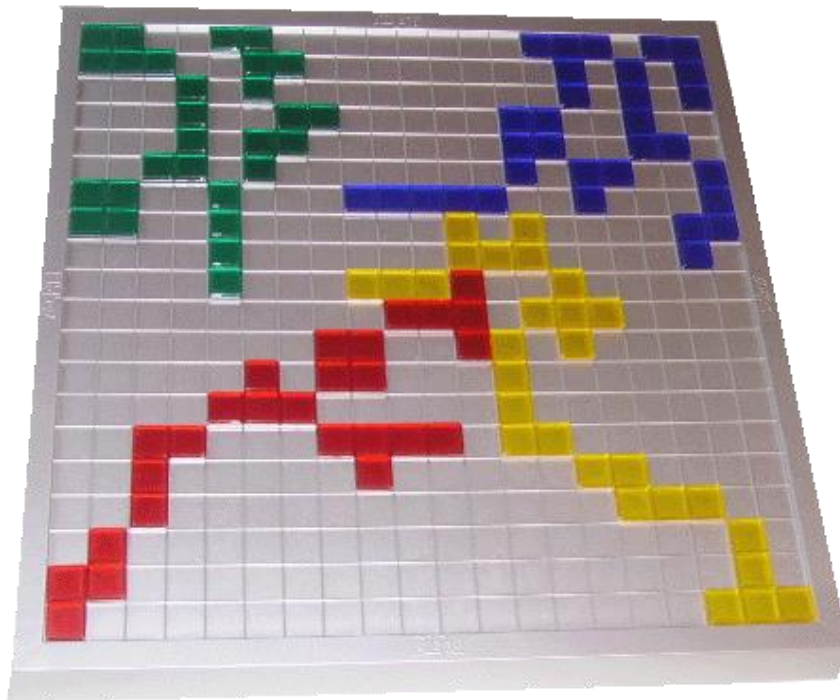
Dimensions : 65 cm/35 cm

Contenu : 1 plateau de jeu

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Déplacer au plus vite ses boules d'une extrémité à l'autre du plateau fermé en les poussant d'un trou à l'autre à l'aide des doigts placés en dessous du plateau.

BLOKUS GEANT



Dimensions : 80 cm/80 cm

**Contenu : 1 plateau de jeu
21 pièces rouges
21 pièces jaunes
21 pièces bleues
21 pièces vertes**

Age : A partir de 8 ans

But du jeu : Placer un maximum de ses pièces en les faisant se toucher par la pointe. Quand le jeu est bloqué, le gagnant est celui qui a recouvert le plus le plateau.

SPIROBILLE



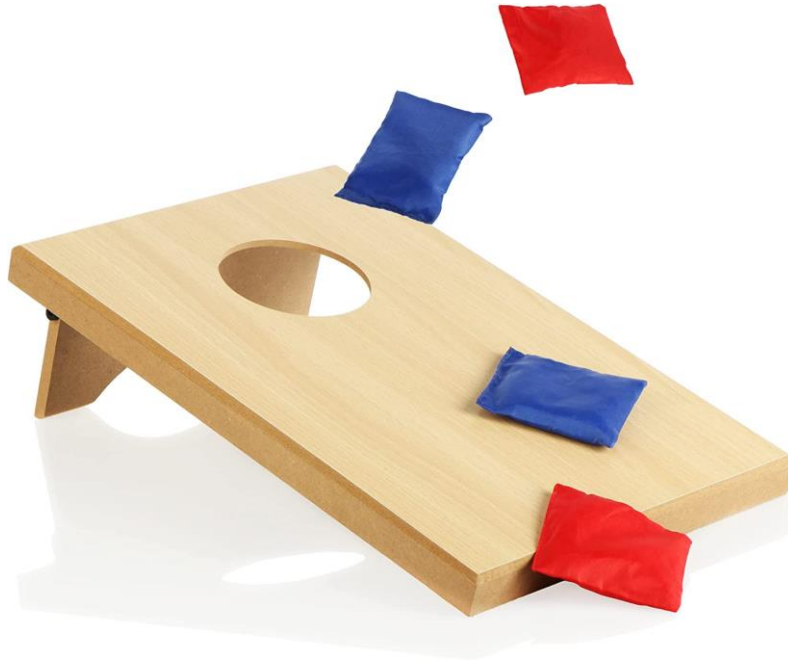
Dimensions : 65 cm/65 cm

**Contenu : 1 flipper
1 bille
2 barres pour jouer à 2**

Age : A partir de 6 ans

But du jeu : Envoyer la bille dans les cas adverses.

CORNHOLE



Dimensions : 60 x 120 cm

Contenu : 1 Plateforme inclinée percé d'un trou
8 sacs remplis de graines de maïs
4 rouges
4 bleus

Age : A partir de 7 ans

Installation :

Les 2 planches sont disposées face à face à une distance d'environ 8m.
Répartissez les joueurs entre les deux équipes, rouge et bleu.

But du jeu :

Les joueurs lancent leurs sacs un par un à tour de rôle, derrière l'une des planches pour lancer dans l'autre.

Les sacs lancés restent la planche jusqu'à la fin de la manche.

Un sac dans un trou donne 3 points.

Un sac sur la planche donne 1 point.

Les sacs ayant touchés le sol valent 0 point.

Un sac lancé peut pousser un autre vers l'extérieur ou dans un trou.

Seule l'équipe avec le plus haut score marque des points, son score pour la manche est égal à la somme de ses points **moins** la somme des points de l'équipe adverse.

Jouez autant de manches jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21 points.

ACCROCHE-TOI



Dimensions : 90 x 60 cm

**Contenu : 1 échelle à 3 barreaux
6 paires de boules reliées par une corde
3 vertes
3 jaunes**

Age : A partir de 5 ans

Installation :

L'échelle à une distance d'environ 8m de la zone de lancé. Répartissez les joueurs entre les deux équipes.

But du jeu :

Lancer ses 3 paires de boules sur l'échelle en bois.

Les boules peuvent rebondir sur le sol.

La barre la plus haute compte pour 3 points, celle du milieu pour 2 points et la plus basse pour 1 point.

Un point bonus est accordé si 3 balles sont accrochées au même barreau ou si il y en a une sur chaque barreau.

Jouez autant de manches jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21 points.