



LUDOTHÈQUE PLANET'JEUX

ASSOCIATION MA P'TITE FAMILLE POUR DEMAIN

Pôle Simone Veil
23 avenue de Verdun
69440 MORNANT
Tél : 09 51 32 15 15
SMS : 07 81 78 73 01

Mail : contact@ludotheque-mornant.fr

Site : www.maptitefamillepourdemain.fr

Facebook : www.facebook.com/ludothequeplanetjeuxmornant



CATALOGUE JEUX EXTERIEURS

En partenariat avec :



FONJEP
Fonds de coopération
de la jeunesse et de l'éducation populaire



SERVICE NATIONAL UNIVERSEL



RHÔNE
LE DÉPARTEMENT

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

TARIFS LOCATION JEUX EXTERIEURS

	3 SEMAINES
TARIF 1	3 €
TARIF 2	6 €
TARIF 3	8 €

CAUTION	AUCUNE
---------	--------

Réservation obligatoire, minimum 15 jours à l'avance

LISTE DES JEUX

Bâche jeu de la chenille	Page 9
Bandes de courses coopératives	Page 9
Bowling	Page 6
Cages de foot	Page 8
Chamboule tout	Page 6
Cible	Page 7
Cible lancer d'anneaux	Page 5
Corde à tirer	Page 10
Crayon coopératif	Page 7
Détanque	Page 3
Escape Game Camelot XXL	Page 5
Lancer d'anneaux 1	Page 5
Les Papattes	Page 3
Mikados Géants	Page 6
Mini Golf	Page 4
Mölkky	Page 3
Morpion XL	Page 10
Parachute 8 poignées	Page 9
Pêche aux canards	Page 6
Raquettes multi-jeux	Page 8
Roues de motricité	Page 10
Tapis cible	Page 7
Zlamball	Page 4

QUILLES FINLANDAISES « MÖLKKY » (réf : R04 64M & R04 225M)

Tarif : 3 €



Contenu : Quilles numérotées + 1 mölkkky + 1
caisse de rangement + 1 règle du jeu

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 10

Règle du jeu : Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

LA DÉTANQUE (réf : R04 23M)

Tarif : 3 €



Contenu : Gros dés (caboules) + 1 cochodé + 1
règle du jeu

Age minimum : 7 ans

Nombre de joueurs : 2 à 12

Règle du jeu : La détanque est un mélange de 3 jeux, la pétanque, les dés et les boules carrées. On lance un « cochodé » et des « caboules » en bois. Comme à la pétanque, 2 équipes vont tenter de se rapprocher au plus près du cochodé pour marquer des points. Les faces des caboules et du cochodé vont alors modifier les règles et le comptage des points pendant la partie.

LES PAPATTES (réf : R04 42M)

Tarif : 6 €



Contenu : 20 palets en bois + 1 rivière (2 palets
avec corde) + une caisse de rangement en bois + 1
règle du jeu

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Règle du jeu : Vous jouez les animaux de la savane et vous devez vous rapprocher le plus près possible de la rivière. Pas à pas, vous laissez vos empreintes dans le sable. Éléphant, tigre, zèbre...serez-vous le plus agile des animaux ? Parviendrez-vous à vous approcher tout au bord de la rivière sans vous faire croquer par les crocodiles et en évitant les bananes envoyées par les singes ? Prenez vos papattes en main et c'est parti !

ZLAMBALL (réf : R04 50M)

Tarif : 6 €



Contenu : **Filet + Boules + sac**

Age minimum : **10 ans**

Nombre de joueurs : **4**

Règle du jeu : Faites rebondir la balle sur le filet et coopérez avec vos équipiers pour la faire revenir sur le filet, mais vous n'avez droit qu'à 3 coups. Vous marquez des points pour chaque erreur commise par vos adversaires, alors continuez de bouger

MINI GOLF (réf : R04 186M)

Tarif : 6 €



Contenu : **Putters + Cibles golf + Balles golf**

Age minimum : **5 ans**

Nombre de joueurs : **1 à 6**

Règle du jeu : Le but du jeu est de rentrer la balle dans les différentes cibles en effectuant un minimum de coups. Le gagnant est le joueur qui comptabilise le moins de coups.

CIBLE LANCER D'ANNEAUX (réf : R04 79M)

Tarif : 3 €



Contenu : **Cible + Quilles + Anneaux**

Age minimum : **3 ans**

Nombre de joueurs : **1 et +**

Règle du jeu : 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.

LE LANCER D'ANNEAUX 1 (réf : R04 161M & R04 168M)

Tarif : 3 €



Contenu : Cible + Piquets + Anneaux

Age minimum : 3 ans et +

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : 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.

ESCAPE GAME CAMELOT XXL (réf : R11 95M)

Tarif : 8 €



Contenu : Cube escape + photo des éléments

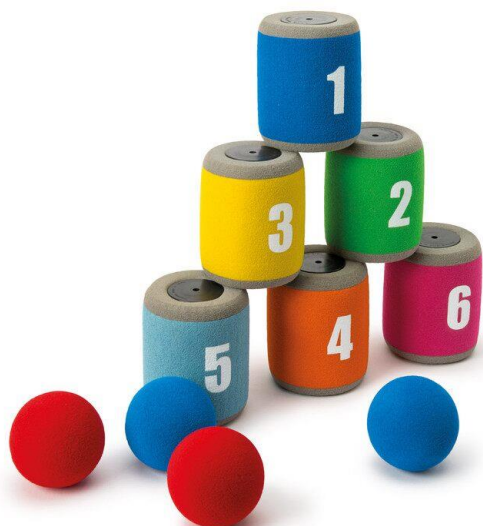
Age minimum : 10 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Votre animation du châteaux Camelot vous attend, percez les mystères du légendaire château dans cet escape game au goût chevaleresque et médiéval. Soyez à la hauteur du grand Roi Arthur et de sa table ronde.

CHAMBOULE TOUT (réf : R04 28M)

Tarif : 3 €



Contenu : Boîtes + Balles en mousse

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Les 6 boîtes en mousse se posent sur une table et forment une pyramide. Avec les 4 balles, chaque enfant a 4 chances de les renverser.

JEU DE BOWLING (réf : R04 187M)

Tarif : 6 €



Contenu : Quilles + Boule + Piste en plastique

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Renverser les 10 quilles en faisant rouler la boule. Les participants jouent chacun leur tour. Le joueur lance au maximum 2 boules à chaque jeu et marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.

MIKADOS GÉANTS (réf : R04 55M & R04 31M)

Tarif : 6 €



Contenu : Sachet + Mikado

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2 +

Règle du jeu : Essayez d'enlever les bâtonnets les uns après les autres sans qu'aucun autre bâtonnet du jeu ne bouge. Lorsque le mikado est enlevé, on peut s'en servir pour retirer les autres.

Les mikados ayant des valeurs de 20 à 50 points, le gagnant sera celui qui aura obtenu le plus de points.

JEU DE CIBLE (réf : R04 169M)

Tarif : 3 €



Contenu : Cible de diamètre 70 cm + Balles

Age minimum : 2 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Ce jeu offre de grandes cibles bien identifiées, facilitant ainsi la partie, même pour les personnes ayant des troubles de la coordination. Chaque zone est représentée par une couleur et une quantité permettant d'associer aux jeux moteurs des activités d'apprentissage.

TAPIS CIBLE (réf : R04 188M & R04 189M)

Tarif : 3 €



Contenu : Tapis cible de 100 cm x 100 cm + Sacs

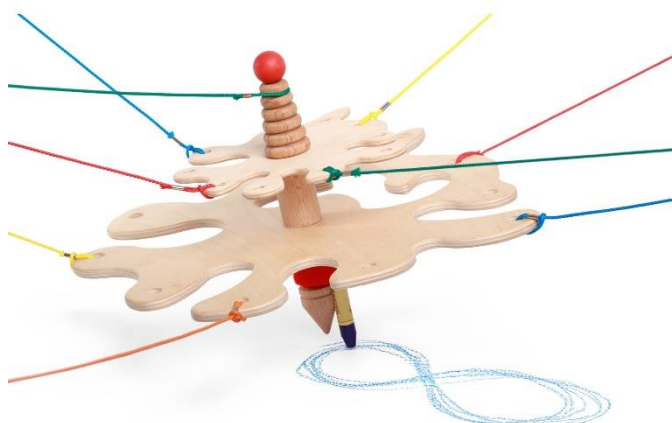
Age minimum : 5 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : À partir d'une certaine distance, essaye de jeter les sacs sur la cible qui porte le plus de points. Joue contre tes amis ou ta famille et essaye d'obtenir le plus de points possibles pour gagner la partie

CRAYON COOPÉRATIF (réf : R13 129M)

Tarif : 3 €



Contenu : 1 plateforme en bois + 10 ficelles (100cm)

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 10

Règle du jeu : Simultanément, tirez les ficelles pour diriger un crayon et laissez libre cours à votre imagination afin de parcourir un circuit, résoudre un labyrinthe, réaliser un dessin choisi etc.

LA PÊCHE AUX CANARDS (réf : E06 37M)

Tarif : 6 €



Contenu : Canards + cannes à pêche + piscine coquillage

Age minimum : 2 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Le but du jeu est de pêcher le maximum de canards en un minimum de temps. De nombreuses règles peuvent être adaptées (points en fonction du canard, course, ...)

CAGES DE FOOT + BALLON (réf : R04 208M)

Tarif : 8 €



Contenu : 2 cages + Ballons

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : Chaque équipe doit envoyer le ballon le plus de fois possible dans les buts de l'équipe adverse.

RAQUETTES MULTI - JEUX (réf : R04 220M)

Tarif : 3 €



Contenu : Disques volant + Balle souple

Age minimum : 7 ans

Nombre de joueurs : 4

Règle du jeu : Ce jeu vous permet de découvrir à la fois les sensations du disque volant (frisbee) et celle des sports de raquette. À vous d'inventer les règles de jeu que vous souhaitez !

BANDES DE COURSE COOPÉRATIVE (réf : R04 224M)

Tarif : 3 €



Contenu : Bande de course coopérative

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 à 6

Règle du jeu : Chaque équipe compte 2 membres minimum avec deux sangles, le pied gauche de chaque membre est attaché à la même sangle, le pied droit est également attaché à la même sangle, puis les personnes coopèrent et courent ensemble, l'équipe qui atteindra la ligne d'arrivée en premier gagnera.

BÂCHE JEU DE LA CHENILLE (réf : R04 223M)

Tarif : 3 €



Contenu : 1 bâche

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 4 à 8

Règle du jeu : Le jeu chenille humaine est une alternative à la danse de la chenille. Dans cette version, les participants marchent ensemble sur et sous la bâche comme une chenille jusqu'à la ligne d'arrivée. Ainsi, les participants n'ont pas le choix que de travailler en équipe, de collaborer, de s'écouter et surtout de s'amuser.

PARACHUTE 8 POIGNÉES (réf : E06 61M)

Tarif : 3 €



Contenu : Parachute multicolore Ø 3.50M + Balles

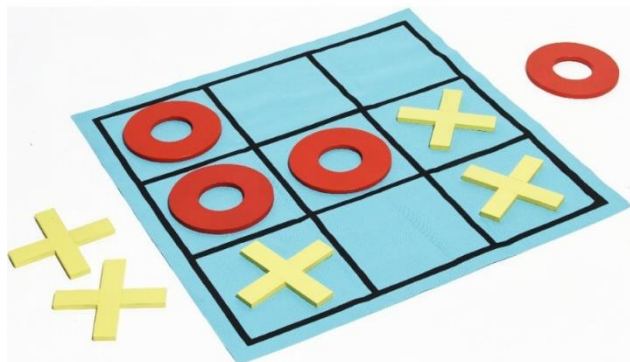
Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 4 à 8

Règle du jeu : Elle permet de mettre en place non pas un mais de nombreux jeux pour de véritables moments ludiques, d'échange dans un esprit coopératif. Le parachute est constitué de fuseaux de couleurs différentes. Il a des poignées permettant aux enfants de le tenir correctement.

MORPION XL (réf : R06 242M)

Tarif : 3 €



Contenu : Tapis 9 cases 62 x 62 cm + Croix + Cercles

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu : Disposez la grille au sol, et chacun votre tour lancez un de vos symboles. La première équipe à aligner 3 de ses symboles gagne la partie.

2 ROUES DE MOTRICITÉ (réf : E06 72M)

Tarif : 3 €



Contenu : 2 roues de motricité

Age minimum : 3 ans

Nombre de joueurs : 1 et +

Règle du jeu : Elles permettent de faire de nombreux exercices pour développer la motricité des enfants : sauter, empiler, exercer son équilibre, attraper, rouler ...

CORDE À TIRER (réf : R04 185M & R04 226M)

Tarif : 3 €



Contenu : 1 Corde à tirer

Age minimum : 6 ans

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu : Chaque équipe doit tirer de toutes ses forces de manière à attirer l'autre équipe vers son foulard de limite. Lorsque le foulard placé sur la corde dépasse le foulard limite d'une équipe l'autre équipe remporte la partie