

# Liste des jeux en bois

Février 2023



**3 place Brillat-Savarin / Maison de Pays  
01260 Champagne en Valmorey**

**Ain'terlude en Bugey** est une association née en 2004, qui développe son projet associatif et social afin d'emmener qui le voudrait à la découverte d'un univers ludique large et multi-thèmes.

L'association gère un lieu de vie et de rencontre située au 1er étage de la Maison de Pays : la Maison des Jeux. Elle a mis en place un relais petit enfance itinérant et développe des actions autour de l'accompagnement à la parentalité. Nous travaillons aussi à l'échelle du territoire, par la mise en place de différentes actions, dans un souhait de dynamisme et de faire avec les adhérents, des habitants et d'autres structures volontaires.

L'équipe d'administrateurs, de bénévoles et salariés met en œuvre  
ce projet et le fait vivre au quotidien

A vous croiser !



## 7 FAMILLES DES CLEFS /2-4j.

Avoir obtenu le plus de familles de clefs à la fin de la partie.



## AYA /2j.

Etre le premier à avoir réalisé les combinaisons de toutes ses cartes.



## BATIK /2j.

Ne pas être le joueur qui fera dépasser une pièce du haut des plexiglas.



## BARIK /2-4j.

Par équipe ou un contre un, à l'aides des bâtons, le premier à débarrasser son camp des barriques a gagné.



## BILLARD BALINAIS /2j.

Marquer des buts dans le camp adverse



## BILLARD HOLLANDAIS

Le but est de faire le maximum de points en rentrant les palets dans les casiers



## BILLARD JAPONAIS

Marquer le plus de points en logeant les boules dans les trous numérotés.



## BOCA /2j.

*1<sup>ère</sup> manche* : Etre le premier à avoir placé tous les pions de sa couleur dans la coupe.  
*2<sup>ème</sup> manche* : Etre le premier à avoir placé tous les pions de sa couleur dans sa réserve.



## BOULBING

Faire tomber le maximum de quilles en lançant des boules en bois depuis la rampe de lancement.



## BOULE EN PENTE QUATRO /2-4j.

Etre le premier joueur à avoir réussi à faire tomber trois fois sa boule dans le trou en haut de sa rampe.

Composé de 2 éléments comme sur la photo



## CARROM /2-4j.

Le but est de placer tous vos pions dans les trous situés aux quatre coins du plateau.



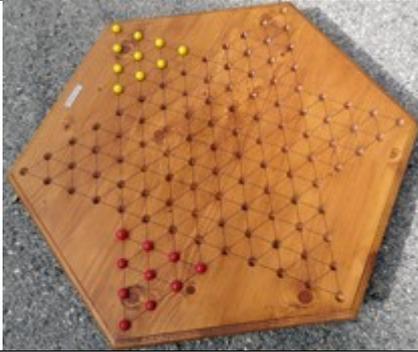
## CARROUSEL DES SERRURES

Parvenir seul ou en équipe à ouvrir plus de cadenas que le joueur ou l'équipe adverse.



## CERISE /2-4j.

Etre le premier à avoir amené sa bille dans son trou situé au centre du plateau.



## DAMES CHINOISES /2-6j.

Etre le premier à avoir placé tous ses pions dans la branche opposée.



## DOUBLE CHINOIS /2j.

Faire rentrer le plus de boules dans ses 4 propres cases.



## ELASTRO /2-4j.

Cumuler le maximum de points



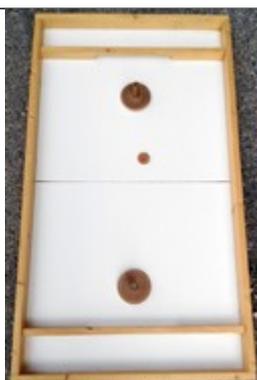
## EQUIBIL /1j.

Il faut faire descendre la boule en cascade, en la faisant sauter d'une barre à l'autre en orientant les bascules



## GAPION /2-4j.

Comme à la pétanque être le premier joueur, ou la première équipe, à marquer 13 points.



## HOCKEY DE TABLE /2j.

Etre le premier joueur à marquer le nombre de but défini au départ



## JEU DE LA GRENOUILLE

*(format meuble)* Le but du jeu est de marquer le maximum de points, en lançant 8 palets en fonte, à une distance en fonction de l'âge du joueur (entre 2 et 6 mètres), dans les différents trous du jeu. A chaque trou correspond un casier avec un nombre de points. La grenouille aboutissant bien sûr au nombre de points le plus élevé.



## JEU DE LA GRENOUILLE

*(format plateau)* Le but du jeu est de marquer le maximum de points, en lançant 8 palets en fonte, à une distance en fonction de l'âge du joueur (entre 2 et 6 mètres), dans les différents trous du jeu. A chaque trou correspond un casier avec un nombre de points. La grenouille aboutissant bien sûr au nombre de points le plus élevé.



## JEU DE QUILLES

Etre le premier joueur ou la première équipe à atteindre un score **exact** défini avant la partie  
(Exemple : 30 pts, 40 pts, 50 pts, etc....)



## JEU DE MOLKKY

Etre le premier joueur ou la première équipe à atteindre un score de 50 points



## JEU DE KUBB

Etre la première équipe à faire tomber le roi avec adresse



## JEU DES ANNEAUX

Réaliser le meilleur score en lançant les 10 anneaux.



## JEU DES BATONNETS /2j.

Ne pas être celui qui enlève le dernier bâtonnet.



## JEU DES INUITS /2j.

Enrouler puis dérouler la cordelette munie d'une boule autour du bâton de bois.



## JEU DES MAILLETS /2-4j.

Avoir encaissé le moins possible de buts à la fin de la partie.



## LABYRINTHE COOPERATIF /2-4j.

Parvenir à faire rouler la bille sur tout le parcours, sans qu'elle ne quitte la piste tracée.



## LE MAXITAM /2-4j.

Marquer des buts chez les autres à l'aide d'une raquette.

Nous vous recommandons d'être  
2 PERSONNES ADULTES pour monter le jeu



## LE TROU MADAME

Arriver le premier à atteindre le score déterminé, en faisant rouler les palets !



## LUTINS SAUTEURS /2-4j.

Marquer le maximum de points en envoyant les lutins sur la cible à l'aide d'une catapulte.



## MEMO 3D

Trouver un maximum de paires d'objets en mémorisant leur emplacement.



## MIKADO GEANT

C'est le joueur qui obtient le plus de points qui gagne.



## MORPION /2j.

Etre le premier à effectuer un alignement de 3 avec ses pièces.



## MOSAÏQUE /2-4j.

Etre le premier à avoir mis toutes les pièces de sa couleur en équilibre sur son plateau !



## ODYSSEUS /1-2j.

Le but du jeu est que la bille remonte des profondeurs des mers jusqu'à l'île Ithaka.



## PASSE TRAPPE 2 /2j.

Vider son camp en envoyant tous les palets chez l'adversaire



## PASSE TRAPPE 4 /2-4j.

Vider son camp en envoyant tous les palets chez l'adversaire



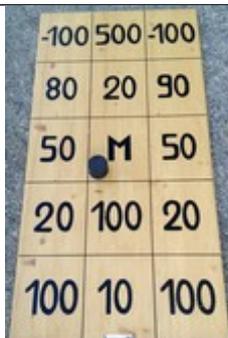
## PECHE

Etre celui qui a pêché le plus de poissons et à les avoir enfilés sur le mat de son bateau.



## PEKINO /2-4j.

Etre la première équipe à avoir fait passer toutes ces boules d'une rigole à l'autre.



## PLATEAU SUISSE

Réaliser le score le plus élevé après avoir lancé les 10 palets.



## PLUTON /1j.

Ecartez les 2 tiges et faites « monter » la boule pour obtenir un maximum de points.



## POMELA XXL /2j.

Avoir réussi, à l'aide des fourches coopératives, à cueillir et à mettre dans le panier toutes les pommes de l'arbre avant que la minuterie ne sonne (si vous jouer contre le temps).



## POUSSE-BOULES /2-4j.

Soyez le premier à déplacer les 6 boules emprisonnées d'une extrémité à l'autre de la piste à l'aide de vos doigts.



## PUISSANCE BIG 4 /2j.

*(bois)*

Le premier qui aligne 4 pièces de sa couleur, en ligne ou diagonale a gagné.



## PUISSANCE BIG 4 /2j.

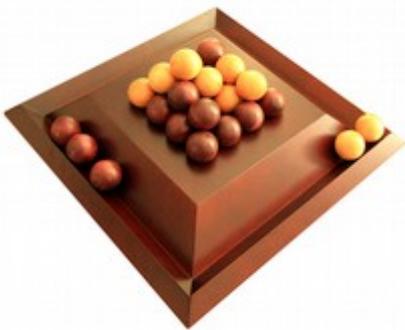
*(plastique)*

Le premier qui aligne 4 pièces de sa couleur, en ligne ou diagonale a gagné.



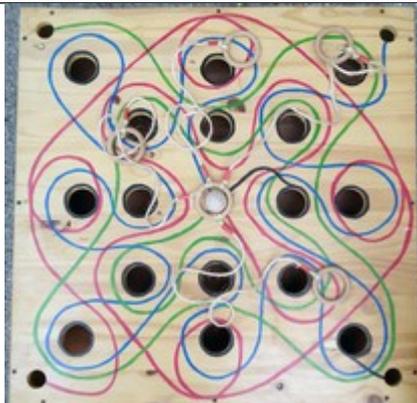
## PUISSANCE X-PLUS /2j.

Etre le premier à reconstituer une ligne, une colonne ou une diagonale complète de 5 cubes aux faces strictement identiques.



## PYLOS /2j.

Poser la bille du sommet de la pyramide.



## QUADRICOURS

Parvenir à atteindre un objectif fixé au départ par l'ensemble des 2 ou 4 joueurs.

Par exemple, faire parcourir à la boule le trajet de la piste verte sans qu'elle ne tombe dans un trou.



## QUARTO /2j.

Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal.



## QUIXO /2j.

Est vainqueur, le premier joueur qui aligne horizontalement, verticalement ou en diagonale, 5 cubes à son signe...



## QUORIDOR /2-4j.

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ.



## RAPID FOOTBALL 4 /2-4j.

Gagner le match ! En marquant des buts à l'aide d'un « peigne »



## REFLEXE A PIC /2j.

Attraper le plus de bâtonnets au vol.



## RIBOULETTE

Renverser le maximum des neufs quilles en lançant une boule de bois en trois coups ou plus selon... les affinités avec l'arbitre.



## RIPA SOUFFLE /2-4j.

Etre le premier à amener sa boule dans le trou central.  
Tout cela avec le souffle !



## ROUE

Gagner le plus de points en lançant la roue.



## SHUFFLEBOARD /2j.

Etre le premier à marquer 10 points... en plaçant le maximum de palets de sa couleur dans les zones à points.

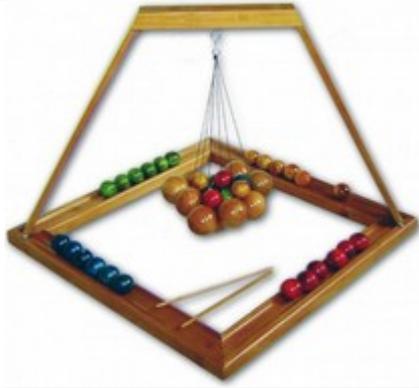
Le jeu est constitué de 2 plateaux de 2 mètres



## SKI COOPERATIF

Réaliser un parcours en coopération,  
ou en tous cas, essayer d'avancer ensemble !

2 paires pour 2 & 1 paire pour 4



## SUSPENS COOPERATIF /2-4j.

Avoir placé 7 billes (ou plus) sur le hamac suspendu.



## TABLE-TOUPIE

Abattre le maximum de quilles en lançant une toupie à partir de la cage de départ.

Jeu très grand (2m et quelques) et lourd



## TOUR INFERNALE

Ne pas être celui qui fait tomber la tour.



## TOUR PIZCA

Parvenir à séparer les boules par couleur et par palier en manipulant la tour.



## TRAPPENUM /4j.

Etre celui (ou être l'équipe) qui aura sorti le plus d'objets par paires.



## WEYKICK OCTOGONAL /2j.

Etre le premier à avoir marqué 10 buts dans la cage de l'adversaire.

Les joueurs se tiennent par en dessous à l'aide d'aimants



## BILLARD NICOLAS /2 à 4 j

Mettre la bille en liège chez le joueur adverse avec l'aide des « poires »



## CROQUINOLE /2 à 4 j .

Gagner un maximum de points en faisant des « pichenettes »



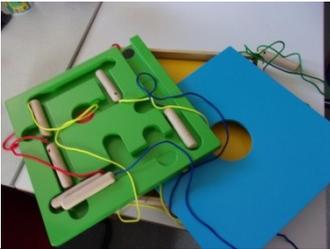
## SPIROBILLE /2 à 4 j

Un flipper à 4 où chaque joueur frappe la bille dans le camp adverse



## JEU DU ROI /1j.ET PLUS

Marquer un maximum de points à l'aide de la toupie



## CRAZY COORDINATION /2 à 4

Coordonner ses mouvements pour mettre les billes au bon emplacement



## JEU EQUILIBRE /2 à 4

Poser un maximum de pièces su le plateau sans les faire tombe



## Tour de Fröebel /6 à 12

Se coordonner ensemble pour monter la tour



## Laby Toupies/2 et plus

Marquer le plus de points en faisant tourner les toupies



## Top Spin/2 et plus

Marquer le plus de points en faisant tourner les toupies sur les anneaux



## La ronde des fruits/2 et plus

Déplacer son pion en fonction du fruit désigné par la flèche et arriver en premier à son panier



## Les petits chevaux/2 et plus

Emmener ses petits chevaux jusqu'à l'écurie en faisant attention de ne pas retourner à la case départ !



## Palets Clapets/2 et plus

Marquer un maximum de points à l'aide des palets!



## Croquet Ball/2 et plus

Tirer avec son maillet 1 boule de sa couleur pour marquer un maximum de points

Merci à vous