



NOS JEUX SURDIMENSIONNES

Jeux d'adresse, location à la journée

Voir conditions d'emprunt sur www.viriville.fr page **ludothèque**



Ludothèque Municipale de Viriville

Pour vos
anniversaires,
mariages,
fête de famille,
kermesse etc....

Pour la période d'avril à
septembre il est
conseillé de réserver
les jeux minimum 3
semaines à l'avance

04-74-54-15-23

La plupart des jeux
présentés, sont à
disposer sur des tables
pour une meilleure
qualité de jeux.

Sauf exception les jeux
sont accessibles à
partir de 6 ans

LUDOTHEQUE
MUNICIPALE*

101 place de l'église
38980 Viriville

ludotheque@viriville.fr

**A côté de l'église et de la
bibliothèque, en face de l'école.*

Tarifs de location

L'emprunt des **jeux surdimensionnés** est un service réservé aux adhérents. **Si vous n'êtes pas adhérent**, il faudra vous acquitter des frais d'adhésion : Le prêt des jeux surdimensionnés est facturé par journée d'emprunt.

Familles :

Viriville, thodore, marnans : **12 €/an + 3€ par jeu et par jour d'emprunt**
Extérieurs : 16 /€

Collectivités :

Adhésion journée : 16 € + **3€ par jeu et par jour d'emprunt**

Modalités pour l'emprunt

1. Effectuer la réservation :

Contactez la ludothèque par mail ou téléphone afin de définir les jeux que vous souhaitez emprunter et de vérifier leur disponibilité.

Préciser la date d'emprunt et de retour souhaitée.

Laissez votre adresse mail et numéro de téléphone où vous joindre en cas de problème concernant les dates ou la disponibilité des jeux

2. Le jour de l'emprunt :

Les jeux sont à retirer à la ludothèque, **prévoyez 15 mn** pour l'enlèvement des jeux.

Pensez à vous munir d'un chéquier ou d'argent en espèce et **d'un véhicule spacieux** (toutes les dimensions des jeux sont consultables sur le site www.viriville.fr rubrique ludothèque)

Toutes les formalités administratives pourront être réglées sur place le jour de l'emprunt
Si vous n'êtes pas adhérent, il faudra régler le montant de l'adhésion.

Les jeux auront été vérifiés par la ludothécaire au préalable et vous seront remis avec la règle et les accessoires (pions....) dans une caisse à part. Les jeux sont présentés dans des emballages afin de les protéger des chocs, merci d'en prendre soin.

3. Le jour du retour

Prévoyez 15 mn afin que la ludothécaire réceptionne et vérifie qu'ils soient complets.

Si une pièce ou une règle du jeu manque, nous vous demanderons de la remplacer ou à défaut de régler le cout de la pièce perdue ou cassée.

Billard hollandais

Dimensions : 2m x 50 cm

R adr 110 (SJOELBAK)



Photo non contractuelle

20 palets
1 règle

BUT DU JEU :

Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score après 3 séries de lancés de palets.

1^{ère} série : Les 30 palets sont tirés successivement, sans enlever les palets qui restent sur le jeu. Puis on pousse au fond des cases les palets qui y sont entrés, les autres sont retirés du jeu.

2^{ème} série : On prend les palets qui ne sont pas entrés dans les cases, et on les relance tous.

3^{ème} série : Même déroulement que la série 2.

Après avoir lancé les derniers palets, on calcul le score du joueur.

Billard hollandais

R adr 1678

Dimensions : Longueur :200 x largeur : 45 x hauteur : 8 cm

Poids du jeu : 17 kg



Contenu :

30 palets en buis
1 règle

BUT DU JEU :

Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score après 3 séries de lancés de palets.

CARROM

Dimensions : 70 cm x 70 cm

R adr 667



1 palet

1 boîte de pions « Break to Finish »

1 règle de jeu

1 pied de table métallique amovible

Jeu pour 2 ou 4 personnes. Au centre du plateau sont disposés 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge, appelé « reine ».

BUT DU JEU : Rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu.

Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.

BILLARD JAPONAIS

R adr 111

Dimensions : 2m10 x 50 cm

Poids du jeu : environ 25 kg



7 boules
1 règle

BUT DU JEU : Réaliser le meilleur score en lançant les boules dans les trous à points.

Flipper foot

Dimensions : Long : 59 x larg : 38

Radr 108



1 bille acier

But du jeu :
marquer le plus de buts

MAXI FLITZER

Dimensions : long : 83 cm x large : 48 cm

R adr 568



Mélaminé blanc (photo non contractuelle)

10 pions
1 règle

BUT DU JEU : Le gagnant est le premier qui n'a plus de palet dans son camp.

Chacun se place d'un côté de la table et pose 5 palets dans son camp. Au « top départ » chaque joueur va tenter de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse en les propulsant avec l'élastique.

LE PASSE-TRAPPE (vert)

Dimensions : 100 cm x 52 cm

R adr 1605



Contenu :

- 1 plateau (fond vert)
- 10 palets (diam : 5 cm)
- 6 marqueurs (long. : 3 cm/verts)
- 1 sablier vert
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse.

MULTICIBLE

R adr 1253



Contient :

- 1 sac imprimé « ballon de foot »
- 8 balles scratch (bleu, rouge, vert, jaune)
- 1 panneau filet numéroté de 1 à 6
- 1 panneau cible « scratch »
- 1 cage « pop up »
- 6 sacs rouges (29cmx11.5cm)
- 1 sac rouge contenant armature métallique pour la cage

COURSE EN SAC ADULTE

R adr 784



8 sacs adultes en Toile de jute

COURSE EN SAC ENFANT

R adr 1060



4 sacs enfants Sportfit
en toile synthétique imperméabilisée, très résistante

TABLE A GLISSER

Dimensions : 122x51 cm

R adr 875



2 poignées
1 palet
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Etre le premier à marquer le nombre de buts définis au départ.

Les joueurs décident du score à atteindre pour gagner la partie (5 ou 10 points). On tire au sort celui qui engage. A l'aide de la poignée, on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses.

HOCKEY DE TABLE

Dimensions : Long 1m20 x 60 cm

R adr 576



Mélaminé blanc (photo non contractuelle)
2 poignées,
1 palet,
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Etre le premier à marquer le nombre de buts définis au départ.

Les joueurs décident du score à atteindre pour gagner la partie (5 ou 10 points). On tire au sort celui qui engage. A l'aide de la poignée, on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses.

PASSE BOULE FOU DU ROI

R adr 670



3 boules en tissu

Hauteur : 50cm

BUT DU JEU : Réussir à envoyer les boules dans le trou

JEU DE CROQUET

R adr 1061



6 marteaux
6 boules en bois
2 piquets
1 chariot
6 arceaux métalliques
1 règle de jeu

Ce jeu se joue de 2 à 8 personnes, soit seul soit par équipes de deux.

BUT DU JEU : Finir le parcours le premier en passant par toutes les portes et dans un ordre précis.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Si le jeu se joue en équipe c'est seulement quand toute l'équipe à terminé que la victoire peut être validée. On peut rejouer ou « croquer » si on percute une boule adverse.

MIKADO GEANT

R adr 666



42 baguettes de 1 m

1 sac tissu

1 règle de jeu

BUT DU JEU : Accumuler le plus de points en tentant de retirer les baguettes du jeu.

Avant de commencer la partie on tient les baguettes serrées dans le poing et on les laisse tomber, en éventail, sur une table ou sur le sol. Chaque joueur, doit alors retirer une baguette de son choix. Il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'il y parvient, il peut continuer à retirer d'autres baguettes. Dès qu'il déplace une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant.

A la fin de la partie, le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points. Il est souvent possible de s'aider d'une baguette que l'on a déjà récupéré pour en retirer une autre. Dans certaines variantes, cette possibilité est néanmoins réservée à la seule baguette Mikado.

Pêche à la ligne n°1

R adr 632



25 canards + 4 cannes à pêche en bois.

A utiliser dans une petite piscine ou un grand baquet

Pêche à la ligne n°2

R adr



1 coque coquillage
6 cannes à pêche
10 canards

Pêche à la ligne n°3

R adr 977



1 coque coquillage
6 cannes à pêche
10 canards

ROLL UP GEANT

R adr 669

Dimensions : 102 x 22 cm



1 boule en bois,
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Obtenir le maximum de points.

Roll up géant est un jeu d'adresse dans lequel il faut écarter les 2 tiges et faire monter la boule la plus loin pour obtenir un maximum de points.

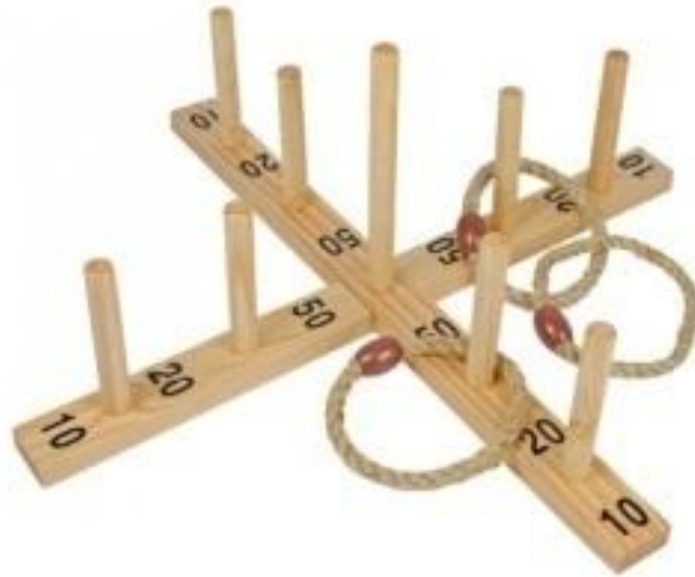
1 TRICYCLE

E mot 946



LANCER D'ANNEAUX BOIS

R adr 1667



- 1 sac tissu en coton écru
- 2 planches numérotées (50.20.10)
- 8 piquets (13.5 cm)
- 1 piquet (21.5 cm)
- 5 anneaux en sisal

BUT DU JEU : Le jeu de lancer d'anneaux est en quelque sorte un « jeu de fléchette » avec une cible qu'il faudra viser avec 5 anneaux lestés, de sorte à faire le maximum de point.

LANCER D'ANNEAUX BOIS

R adr 779



- 1 sac tissu en coton écru
- 2 planches numérotées (50.20.10)
- 8 piquets (13.5 cm)
- 1 piquet (21.5 cm)
- 5 anneaux en sisal

BUT DU JEU : Le jeu de lancer d'anneaux est en quelque sorte un « jeu de fléchette » avec une cible qu'il faudra viser avec 5 anneaux lestés, de sorte à faire le maximum de point.

LANCER D'ANNEAUX METAL

R adr 1082



5 anneaux en caoutchouc
1 support métallique
2 pieds pour incliner le support métallique

BUT DU JEU : Le jeu de lancer d'anneaux est en quelque sorte un « jeu de fléchette » avec une cible qu'il faudra viser avec 5 anneaux lestés, de sorte à faire le maximum de point.

BLACK HOLE (4 joueurs)

Dimensions : 78 x 78 cm

R adr 468



12 palets de couleur
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Eliminer ses adversaires de la surface de jeu en poussant leurs pions dans le trou du milieu.

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleurs différentes que l'on positionne sur les ronds marqués sur la surface de jeu. Le joueur qui commence est tiré au sort et on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les coups sont permis !! Tirs directs ou indirects

PLATEAU SUISSE

Dimensions : 101 cm x 51 cm

R adr 467



10 palets
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Lancer les 10 palets en caoutchouc sur le plateau posé sur le sol et totaliser le plus grand nombre de points possible.

Placer le jeu au sol et tracer une ligne de départ à environ 3 à 4 m du jeu.

Chaque joueur lance les 10 palets en caoutchouc à plat sur le plateau. Si un palet est à cheval sur plusieurs cases, on comptera la plus petite valeur pour ce palet.

PALET ANGLAIS

Dimensions : 122 cm x 41 cm

R adr 466



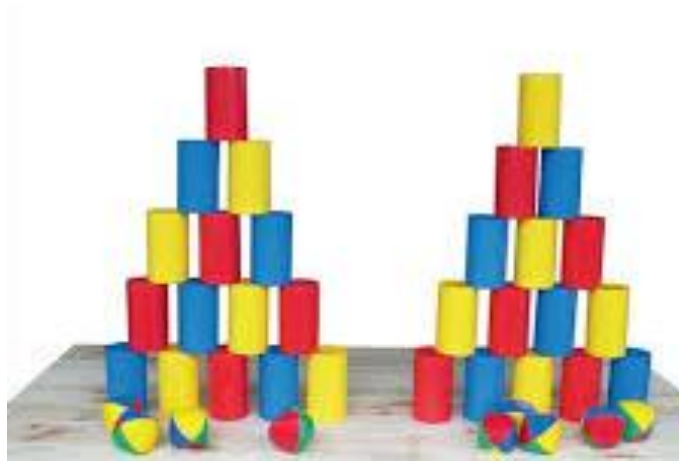
5 palets en bois
10 marqueurs de score
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Réussir à placer 1 palet dans chaque zone de 1 à 5, sans toucher les lignes

Chaque joueur à tour de rôle, fait glisser les 5 palets sur la surface de jeu. Il est possible de pousser 1 palet avec un autre. Lorsque les 5 palets ont été joués, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant au secteur qu'il a réussi. Le gagnant sera le 1^{er} joueur qui aura réussi à mettre 1 palet dans chaque zone.

CHAMBOUL'TOUT

R adr 493



- 30 boîtes en plastique (h : 11cm)
- 9 balles multicolores

BUT DU JEU : Obtenir le meilleur score en faisant tomber le plus de boîte possible

Le jeu consiste à viser avec une balle un empilement de boites qui doivent tomber du support sur lequel elles reposent. Chaque joueur peut soit :

- devoir renverser un maximum de boites avec un nombre de balles donnés, on compte alors le nombre de boites renversées pour établir le score
- ou l'ensemble des boites en un nombre de balles minimum, on compte alors le nombre de balles lancées.

Lorsque le joueur a épuisé les balles qui lui étaient imparties ou que l'ensemble des boites sont renversées, on reconstitue une nouvelle pile pour le joueur suivant.

Il est donc possible de jouer à plusieurs, le but étant d'obtenir le meilleur score.

AEROBILLE

Dimensions : 122 X 51 cm

R adr 637



10 boules en bois,
1 queue bois
1 Règle de jeu

BUT DU JEU : Marquer le plus de points en envoyant les boules dans des couloirs de valeurs différentes.

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle reste dans le couloir de lancement, la bille marque zéro. Si sur les 5 premières billes le joueur marque 0 points, la partie s'arrête pour lui. Si l'une des 5 premières billes marque au moins 1 point, le joueur peut continuer et lance la deuxième série de billes.

TIR SUR CIBLE A L'ELASTIQUE

Dimensions : 122 x 41 cm

R adr 641



6 palets jaunes, 6 palets rouges
1 règle de jeu

BUT DU JEU : Viser le centre de la cible, pour marquer le plus de points possible.

Lancez vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus de points possible. Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôle.

WEYKICK

Dimensions : 88 x 82x25 cm

R adr 638



3 joueurs rouges,
3 joueurs bleus, aimantés
1 bille « ballon »

BUT DU JEU : Tirer la balle dans le but adverse à l'aide des personnages aimantés.

Disposer les joueurs comme sur la photo ci-dessus. Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa moitié de terrain. Le joueur qui a encaissé un but, réengage le jeu à partir de son camp. Si la manette tombe, le but n'est pas valide.

BASCULE OTARIES

E mot 612



150 x 150 cm

Possibilité de brancher un tuyau d'arrosage
au centre de la bascule

PIPE A LA TETE

Dimensions : 80 cm x 80 cm

R adr 950



1 plateau

4 pipes

3 cônes

2 dés de couleurs

1 règle de jeu

Il faut disposer sur le plateau 1 cône de moins que le nombre de joueurs.

Les cônes sont éparpillés sur le plateau, le premier joueur tiré au sort annonce « Pipe à la tête » (chaque joueur doit tenir sa pipe à hauteur de son oreille), le joueur lance alors les 2 dés de couleur sur le plateau. Si la couleur rouge sort sur un des dés, les joueurs doivent attraper un cône le plus rapidement possible.

Le joueur qui n'a pas réussi à attraper un cône marque 1 point, le premier joueur à 15 est éliminé.

Si un joueur tape sur le plateau avec sa pipe pour tenter d'attraper un cône alors que les dés sont tous les 2 sur la couleur verte, il marque également 1 point. Si un cône est éjecté du plateau, il ne compte plus et les joueurs qui n'auront pas attrapé ce cône marqueront chacun 1 point.

CURLING

Dimensions : 96x27x4 cm

R adr 951



1 plateau

2 crosses

4 curlings (kulls) rouges

4 curlings (kulls) noirs

1 règle de jeu

BUT DU JEU :

Jeu de précision, de finesse et de stratégie, dans lequel 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs se défient en ayant comme objectif de placer les palets à bille au moyen d'un lanceur le plus près possible du centre de la cible.

Afin, de déterminer qui débute la partie, un joueur de chaque équipe lance un Kull. Celui dont le Kull est le plus proche du centre de la cible peut choisir qui débute la partie.

A l'aide du lanceur, on fait rouler le Kull en direction du centre de la table. La zone de lancement ne doit pas déplacer la zone de marquage des points. Une fois le premier Kull lancé, le deuxième sera lancé par l'équipe adverse. Le joueur dont le Kull n'est pas le plus près du centre de la cible doit continuer de lancer. Dès que l'un de ses Kull se trouve le plus proche du centre, c'est alors au tour de son adversaire de reprendre la main et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Kull soient joués.

MOLKKY

R adr 891



12 quilles en bois numérotées
1 Molkky
1 Caisse en bois
1 règle du jeu

Jeu de quilles scandinaves (jeu d'extérieur)

BUT DU JEU :

Faire tomber les quilles à l'aide du bâton à lancer et être le premier à atteindre 50 points.

Se joue à 2 joueurs ou plus sur de l'herbe ou du sable. Choisissez le terrain de jeu et placez les quilles numérotées l'une près de l'autre dans plusieurs rangées.

La ligne de lancement se situe à environ quatre mètres de la première rangée.

Choisissez dans quel ordre les joueurs vont jouer. Chaque joueur fait un seul lancé par manche. Si vous renversez une seule quille, vous atteignez le score correspondant au chiffre marqué sur la quille. Si vous faites tomber plusieurs quilles votre score est le nombre de quilles tombées, indépendamment des chiffres marqués sur celles-ci (par exemple vous renversez trois quilles et obtenez trois points). Ne sont pris en compte que les quilles vraiment couchées à l'horizontale sur le sol. Après avoir compté ses points le joueur doit relever les quilles tombées et les replacer au même endroit qu'auparavant. Puis c'est le tour du prochain joueur.

Le joueur, qui atteint en premier le score de 50 points est le gagnant de la partie.

BOWLING SET ROUGE

R adr 1539



Contenu :

1 sac à dos de transport

1 triangle de positionnement

10 quilles

1 boule

Le Parachute

R adr 1322

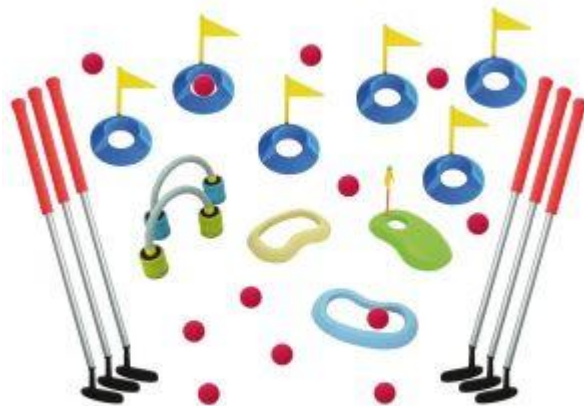
Dimensions : 3 m 50

+ 1 livret de règles



Kit initiation mini golf

R adr 1584



Set comprenant :

6 putters mousse 58 cm,
3 trous mousse,
6 trous rigides,
6 drapeaux,
2 obstacles mousse,
12 balles dim. Ø 42 mm.

Parcours de 9 trous pour 6 joueurs :, en en mousse caoutchouc.

Billard Finlandais_(rouge)

Dimensions : 117 cmx49 cm

R adr 1633



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 sac filet rouge
- 12 quilles (h : 5.5cm, diam : 1.5cm) numérotée de 1 à 12
- 1 arbalète + 1 élastique (monté sur l'arbalète)
- 1 palet (diam : 2.5 cm)
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Atteindre exactement 70 points

CROKINOLE (2 à 4 joueurs)

Dimensions : 65 cm de diamètre

R adr 1632



Contenu :

- 1 plateau de jeu**
- 8 Butoirs en bois**
- 12 pions foncés**
- 12 pions clairs**
- 1 règle de jeu**

But du jeu :

Etre le premier à atteindre 100 points

MEGA 4 EN LIGNE 2 joueurs

Dimensions : Long. :122 x haut.:117 x Larg. :57

R adr 1641



Contenu :

- 2 montants orange
- 2 grilles bleues
- 2 tirettes bleues
- 21 pions roses
- 21 pions verts
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Etre le 1er à former une ligne horizontale, verticale ou diagonale dans le cadre de jeu avec 4 pions d'une même couleur.

En même temps il faut essayer d'empêcher l'adversaire de former sa propre ligne.

Jeu de la grenouille

Dimensions : 80x38x50

R adr 1665



Contenu :

- 1 meuble grenouille en bois
- 8 palets en fonte (diam. 3.5cm)
- 1 règle de jeu
- 1 carton d'emballage

But du jeu :

Visez l'un des 9 trous grâce à vos huit palets afin de marquer un maximum de points

Billard nicolas

Dimensions : 65 cm de diamètre

R adr 1677



Contenu :

4 lyres, 4 buses, 4 poires, 1 bille en liège, 1 règle de jeu, 2 bouchons (pour jouer à 2 joueurs)

But du jeu :

Souffler une bille dans les buts des autres joueurs et encaisser le moins de buts possible à l'aide d'une poire à air dirigeable.