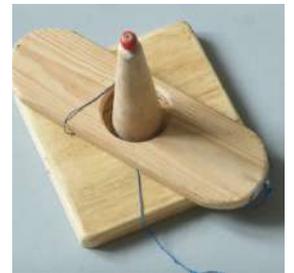


TARIF DES JEUX XXL



1 jeu = 10 €

Petit jeu bonus gratuit selon votre commande et vos envies



LE QUATRE QUART DES FOURMIS



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

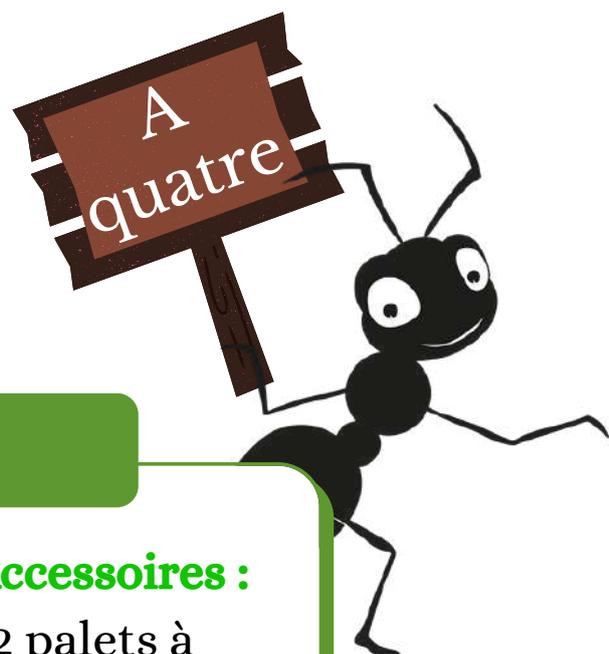
- **Premier niveau de 4/4 :**

Au recto, on joue à deux contre deux. Chaque joueur démarre avec trois palets et essaie de les faire passer dans le camp adverse par la trappe qui sépare les deux équipes. Le match s'arrête quand les douze palets se retrouvent au même moment dans un des camps.

- **Deuxième niveau de 4/4 :**

Au verso, chacun joue pour son compte. Le premier qui se débarrasse de ses trois palets a gagné.

Gare aux embouteillages au carrefour...



Informations

Jeu d'opposition
Jeu d'adresse
Jeu de rapidité

Dimensions :

H : 11 cm

L : 78 cm

l : 77 cm

Accessoires :

12 palets à
rattacher
au jeu

LES 6 RONDELLES

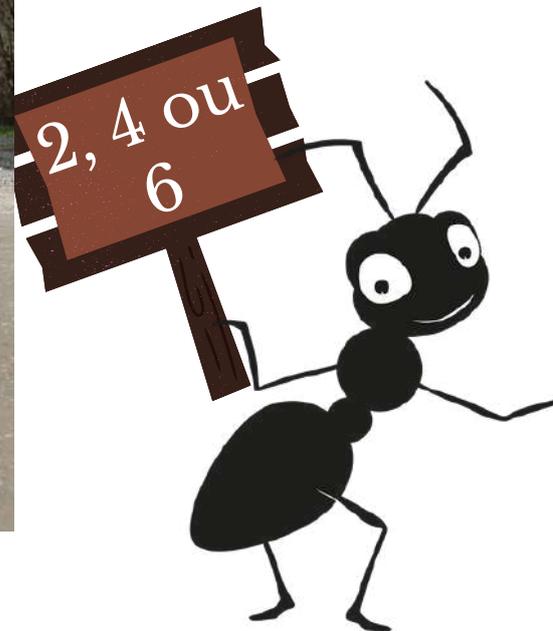


Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Il faut deux quatre ou six joueurs pour ce concours d'adresse. Les deux équipes se placent derrière leur caisse, à six mètres de la caisse adverse. Les joueurs se répartissent les six rondelles et essaient de les envoyer dans le récipient placé au centre de la caisse adverse. Chaque rondelle qui atteint ce but rapporte cinq points, trois si elle est dans la caisse et un si elle ne fait que la toucher. On totalise alors les points avant que l'équipe récupère les rondelles et les renvoie en essayant de faire mieux.

C'est alors que les six rondelles sont de retour...



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 38 cm

L : 48 cm

l : 33 cm

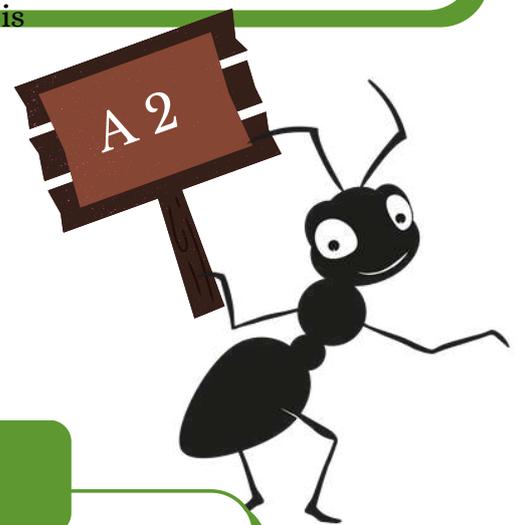
Accessoires :

6 rondelles

Règle du jeu

- C'est un jeu de comptoir, jeu d'opposition à deux.
- Rapidité et adresse sont deux atouts essentiels pour gagner.
- Il faut enfiler l'anneau sur le crochet. Chaque réussite permet d'avancer le marqueur d'une case vers l'adversaire. Le joueur qui réussit à placer le marqueur sur la dernière case remporte la partie.
- A noter que dans la version de bar, le marqueur est remplacé par une série de petits verres bien remplis.

511 les landes 61800 Saint jean des bois



Informations

Jeu d'opposition
Jeu d'adresse
Jeu de rapidité

Dimensions :

H : 48 cm

L : 50 cm

l : 35 cm

LES ANNEAUX



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

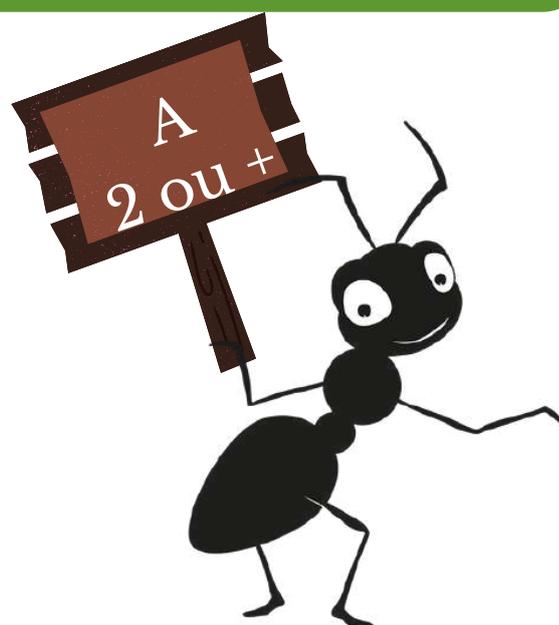
Règle du jeu

La règle est simple.

Le joueur prend les anneaux et les passe sur son avant bras, comme un bracelet.

Il faut enfiler les anneaux sur les dix piquets, en commençant par le plus petit, le plus proche du tireur, en fait juste à ses pieds, ce qui donne confiance au début du jeu avant de passer au piquet suivant.

Mais les choses se compliquent très vite. On doit les réussir dans l'ordre, sans en sauter un.



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

L : 205 cm

Accessoires :

Une barre qui supporte dix piquets de taille croissante .
Vingt anneaux.

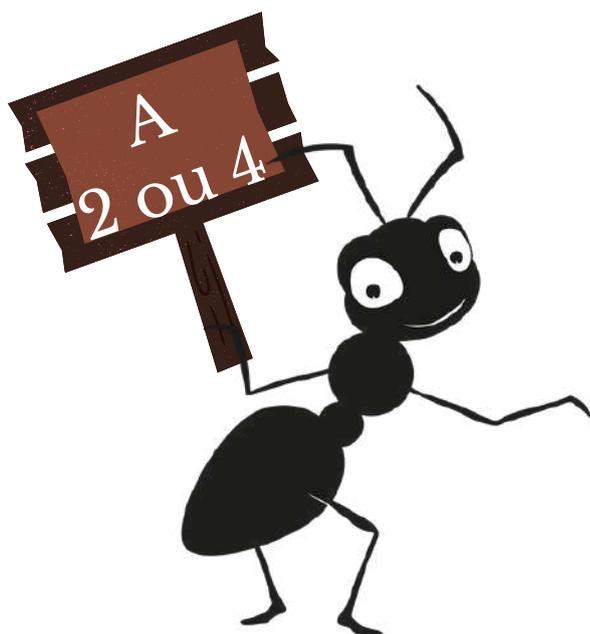
LE BABYFOOT



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Ce babyfoot restauré aux Fourmis connaît une deuxième vie, bien stable après son adaptation sur une table .



Informations

Jeu d'adresse
Jeu d'opposition

Dimensions :

H : 90 cm

L : 122 cm

l : 82 cm

Accessoires :

1 balle

LE BÂTON DES FOURMIS

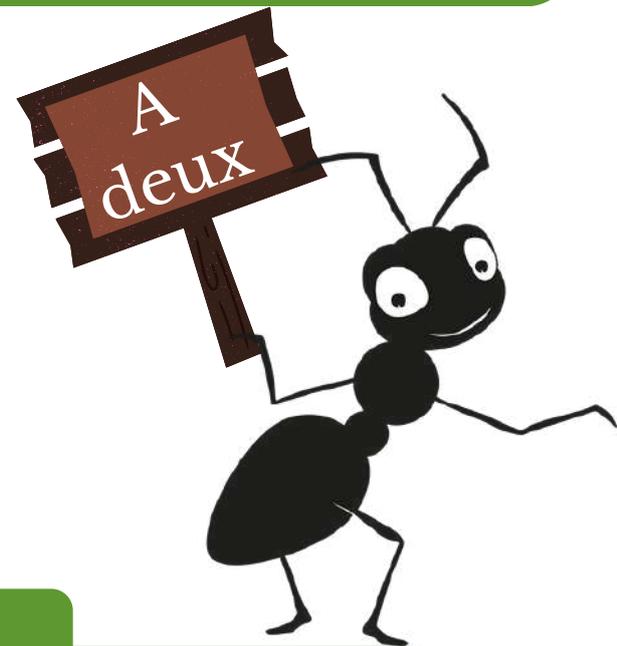


Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Comment s'amuser avec... pas grand-chose ... juste un manche à balai et des bouts de ficelle.

Pour ce jeu d'origine inuit, les deux partenaires s'attachent le bâton autour du ventre et placent leurs mains dans le dos ou sur les hanches. En coordonnant leurs mouvements, ils doivent enrouler la cordelette autour du manche, puis, s'ils ont encore de l'énergie, la dérouler pour revenir à la position initiale.



Informations

C'est un jeu de coopération qui demande un peu de souplesse du bassin

Dimensions :

L : 120 cm

LA BEZETTE

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

- **Pour démarrer le jeu :**

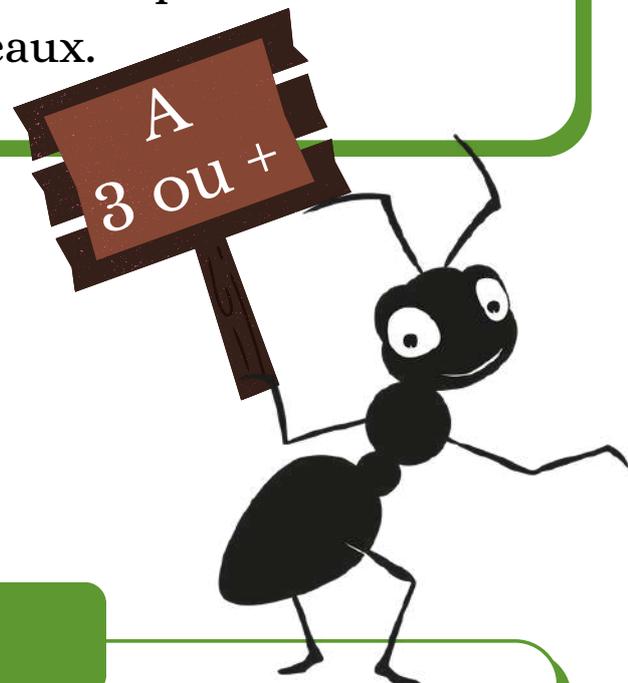
Le joueur qui fait le plus grand total avec les 3 dés, commence la partie. Chaque joueur reçoit 6 ou 8 anneaux (pour 4 ou 3 joueurs).

- **Déroulement du jeu :**

A tour de rôle, chaque joueur lance les 3 dés. Si un ou plusieurs dés annoncent les valeurs suivantes, le joueur se débarrasse d'un ou plusieurs anneaux :

- Un dé avec 1 = on place un anneau sur la bézette
- Un dé avec un 6 = on donne un anneau à l'adversaire
- La tierce 4/5/6 = tous les anneaux sauf un vont sur la bézette (on dit « bézette », c'est un signal pour dire aux adversaires que l'on approche de la victoire)
- Les autres coups ne comptent pas, le tour passe au suivant.

Le gagnant est celui qui n'a plus d'anneaux.



Informations

Jeu d'opposition
Jeu de stratégie

Dimensions :

H : 11 cm

L : 33 cm

l : 35 cm

Accessoires :

3 dés et 24 anneaux

LE BOUQUET DE BILLES

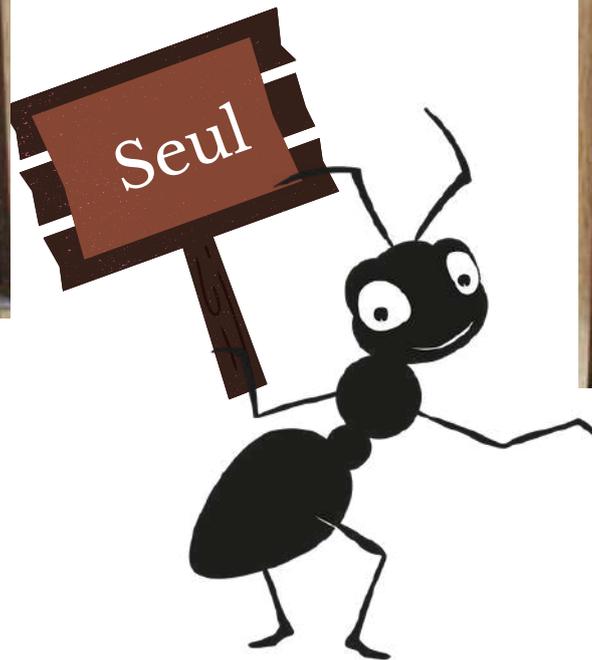
Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

C'est un jeu d'adresse en solitaire.

Il faut simplement placer les 6 billes sur les cœurs des fleurs de la même couleur. (3 cœurs jaunes et trois cœurs bleus)



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 4 cm

L : 30 cm

l : 22 cm

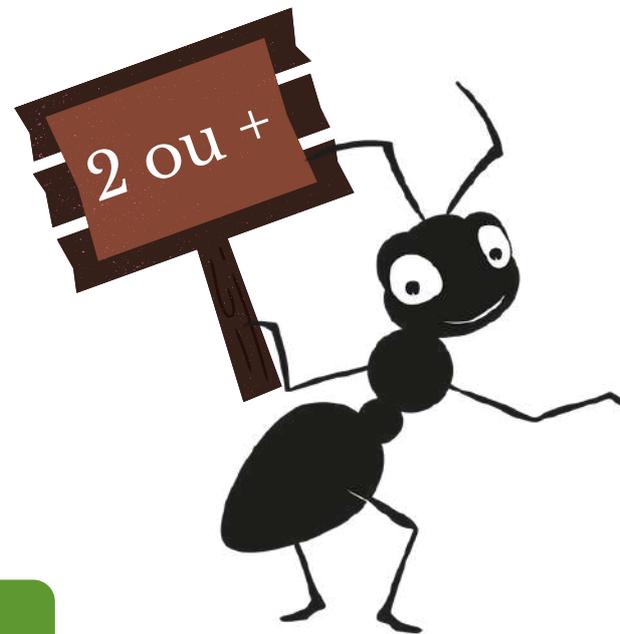
LES BOUCLES



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Conçu pour les jeunes fourmis, le jeu des boucles utilise six bolas. Ce sont des balles en mousse reliées par une ficelle. Chaque joueur à son tour va se placer à environ deux mètres de l'échelle et lancer les bolas. Pour les points rapportés par chaque bola, observer les « oreilles sur le côté où seront rangés les accessoires du jeu après utilisation. Il faut noter que les points sont doublés si un bola fait deux fois le tour d'un barreau. Les plus chanceux peuvent même tripler les points...
Le concours d'adresse est lancé !



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions : **Accessoires :**

H : 96 cm

L : 37 cm

l : 26 cm

6 bolas que l'on raccroche aux oreilles en fin de partie.

LES BRANCARDIERS



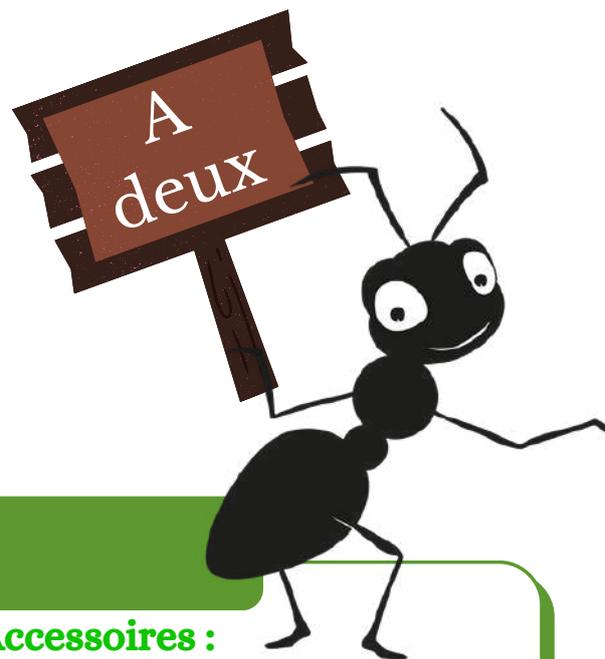
Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Le brancardier et la brancardière doivent coopérer pour échanger des objets.

Trois balles de tailles variées contenues dans le tablier de la brancardière doivent être déposées aux pieds du brancardier alors que trois autres tirées de son sac vont suivre le chemin inverse.

L'équipe totalise les points obtenus sur les six essais.



Informations

Jeu de coopération et d'adresse

Dimensions :

H : 50 cm

L : 50 cm

l : 44 cm

Tringle à rideau : 180 cm

Accessoires :

Deux figurines

Deux tringles en bois

Assortiment d'une dizaine de balles et boules de tailles variées

CHAMBOUL' DOUDOU



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Le Chamboul'Doudou est un jeu d'adresse conçu pour les jeunes fourmis.

Quand tous les doudous sont au lit, on récupère les balles de chaussettes dans le filet tendu dans le lit avant de réveiller les doudous et de repartir pour la revanche.



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions plié:

H : 85 cm

L : 144 cm

l : 13 cm

Accessoires :

Balles de chaussette

LE DAMIER



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

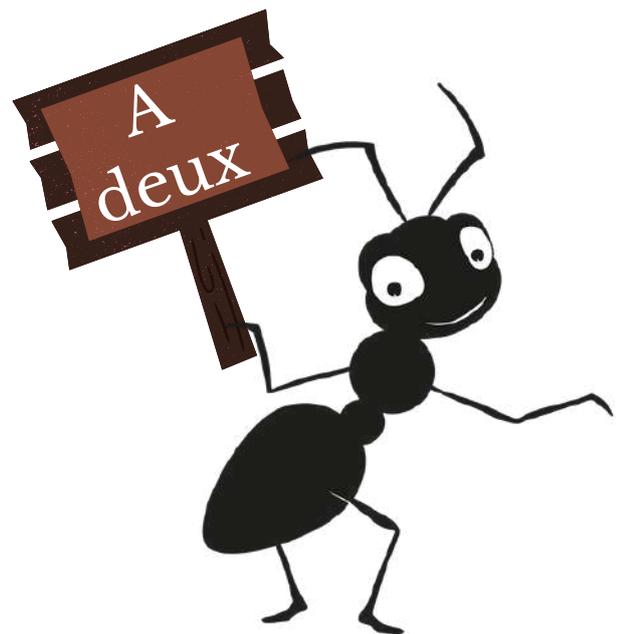
Recyclage réussi pour cette table qui accueille un damier incrusté dans le plateau.

Les pions ? Ce sont des petits anneaux de rideau...

Les cases ? Des chutes de carrelage

Les règles ? Celles du jeu de dames...

A vous...



Informations

Jeu de stratégie

Dimensions : **Accessoires :**

H : 73 cm

20 pions noirs

L : 85 cm

20 pions blancs

l : 56 cm

LE DESSERT DE LA REINE



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Alors qu'une fourmi ouvrière ne vit que quelques mois, la reine, elle, peut fêter plusieurs anniversaires, jusqu'à 25 pour certaines espèces.

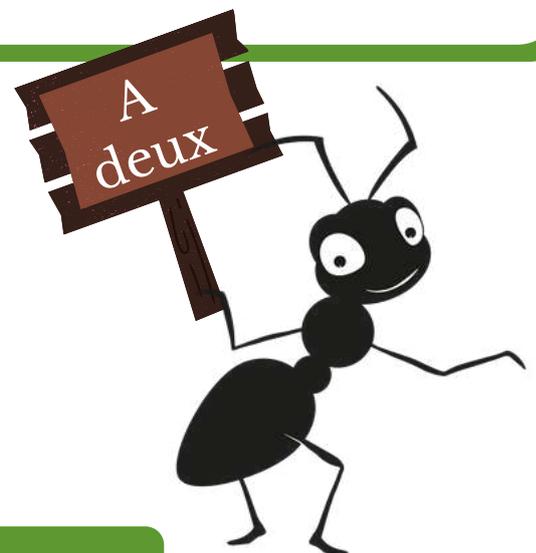
Quand la reine des Fourmis Vertes a fêté son cinquième anniversaire, les fourmis pâtissières lui ont préparé un gâteau à cinq étages.

Votre travail, pour les aider, va consister à déplacer le gâteau de la cuisine à la salle de réception.

Pour cela, deux règles intangibles doivent être respectées :

- **1** : on ne peut déplacer qu'un étage du gâteau à chaque mouvement,
- **2** : un grand gâteau ne doit jamais être posé sur un plus petit.

Conseil : Essayer de faire la manipulation qui a eu lieu pour le deuxième, le troisième puis le quatrième anniversaire de la reine.



Informations

Jeu de coopération
Jeu de stratégie

Dimensions :

H : 105 cm

L : 71 cm

l : 44 cm

Accessoires :

Un plateau avec trois tiges,
Un gros gâteau à 5 étages de
taille décroissante,
Deux baguettes.

L'ECHELLE

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

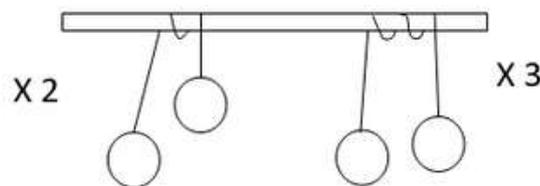


Règle du jeu

- Disposer les bolas sur son avant-bras, les lancer un à un vers l'échelle en se positionnant à environ 3m.
- Ils vont s'enrouler (ou pas) autour des barreaux.
- Seuls trois barreaux donnent des points : (1 ou 3).
- Si le bola fait un double tour autour du barreau, on double les points du lancer, s'il s'enroule trois fois, on les triple...

Histoire

D'origine espagnole aussi appelé lasso à boules, le bola est une arme de jet comprenant plusieurs masses sphériques réunies par des liens, destinée à capturer les animaux en entravant leurs pattes.



Comment compter les points .

Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

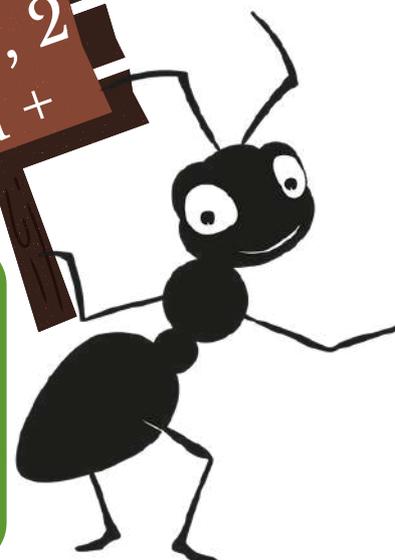
H : 14 cm

L : 122 cm

l : 33 cm

Accessoires :

5 bolas



LA GLACE A TROIS BOULES

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

C'est un jeu de patience en solo.

Il peut se jouer au premier niveau en prenant à deux mains le jeu pour essayer de placer les trois boules sur le cornet en respectant les couleurs.

Pour le deuxième niveau, poser le jeu à terre et placer ses pieds de chaque côté sur les marques pour atteindre le même but. Le gagnant a bien mérité une glace.



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 10 cm

L : 50 cm

l : 25 cm



LE GRANLAB

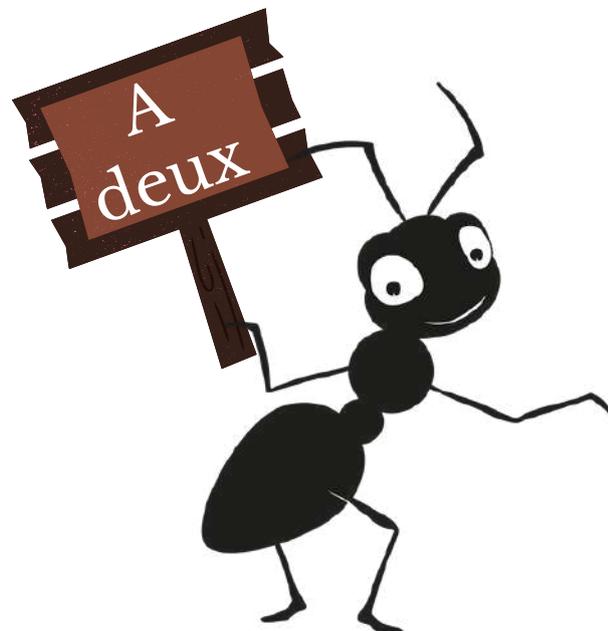


Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Il y aura deux gagnants ou deux perdants dans ce jeu de coopération.

Les partenaires doivent conjuguer leurs efforts pour guider la balle tout au long du circuit en évitant les nombreux pièges semés sur le parcours.



Informations

Jeu de coopération

Dimensions :

H : 20 cm

L : 140 cm

l : 80 cm

Accessoires : Une balle de tennis

LE GRAND A

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

Comment permettre au cavalier juché sur la barre du grand A de se déplacer ?

Ce sont les quatre partenaires qui ont la clé.

Ils maintiennent l'équilibre du grand A mais en jouant sur la tension des cordes ils permettent au cavalier de décaler un des pieds du A, puis l'autre en alternance.



Précaution

Eventuellement, proposer un casque au cavalier pour prévenir les mouvements brusques qui peuvent survenir au début.

Informations

Jeu de coopération
Jeu d'équilibre

Dimensions :

H : 10 cm

L : 190 cm

l : 96 cm

Accessoires :

Un casque



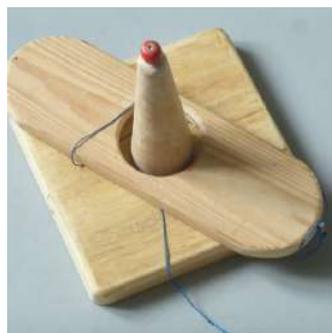
L'HELICE des FOURMIS



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Il s'agit tout simplement d'enfiler l'hélice sur le support en la faisant tourner par un mouvement de rotation du poignet



Informations

C'est un
jeu
d'adresse

Dimensions :

H : 20 cm
L : 15 cm
l : 15 cm

Accessoires :

2 parties



JEU du SOLITAIRE



Règle du jeu

Pour ce jeu, nous utiliserons le tablier anglais à 33 trous (et donc 32 pions)

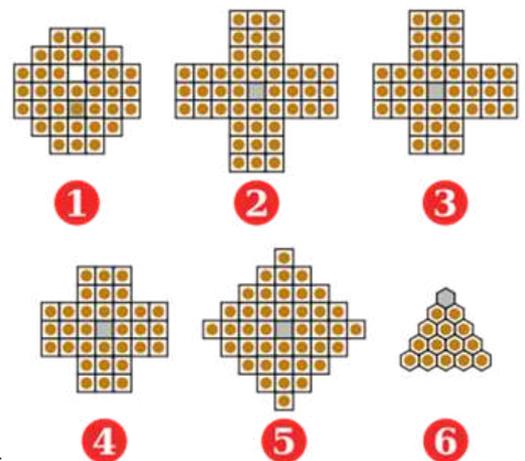
Principe : Le joueur déplace les pions sur le plateau dans le but de n'en avoir plus qu'un seul, si possible placé au centre.

Situation de départ : Toutes les cases sont remplies sauf une, généralement celle du milieu, mais on peut décider de placer le trou où l'on veut.

But du jeu : Ne conserver qu'un seul pion.

Déroulement : Pour supprimer des pions, il faut que deux pions soient adjacents et suivis d'une case vide. Un pion ne peut pas sauter en diagonale. On ne peut sauter qu'un pion à la fois. Le premier pion « saute » par-dessus le deuxième et rejoint la case vide. Le deuxième pion est alors retiré du plateau et déposé dans le trou sur le côté. Il tombe dans le tiroir et libère ainsi le plateau de jeu.

1. Européen, XVIIe siècle, 37 trous ;
2. J. C. Wiegler, 1779, Allemagne, 45 trous ;
3. Asymétrique 3-3-2-2, XXe siècle ;
4. Anglais, 33 trous ;
5. Diamant, 41 trous ;
6. Triangulaire, 15 trous.



Plusieurs types de plateaux de jeu existent, les plus courants sont les plateaux anglais (en forme de croix grecque) et européen (en forme de cercle). En comptant celui du milieu, le plateau anglais compte 33 trous et l'européen 37. Il existe aussi des plateaux en forme de triangle comptant 15 trous.



Informations

Dimensions :

H : 39 cm

L : 45 cm

l : 33 cm

Accessoires :

32 bouchons



MEMOBOX



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Le but est de faire passer le plus rapidement possible la boule d'un trou à l'autre.

- **Premier niveau** : découverte par manipulations aléatoires.
- **Deuxième niveau** : ouverture de la boîte et réalisation du parcours boîte ouverte.
- **Troisième niveau** : Boîte refermée, reprise du parcours, avec utilisation éventuelle d'un chronomètre dans le cadre d'un challenge entre plusieurs joueurs.

Variantes

1. Réalisation du parcours en inversant les points de départ et d'arrivée.
2. Pour les experts : faire l'aller et le retour



Informations

Jeu de mémoire

Dimensions : **Accessoires :**

H : 9 cm

1 bille

L : 33 cm

l : 28 cm



L'OXO

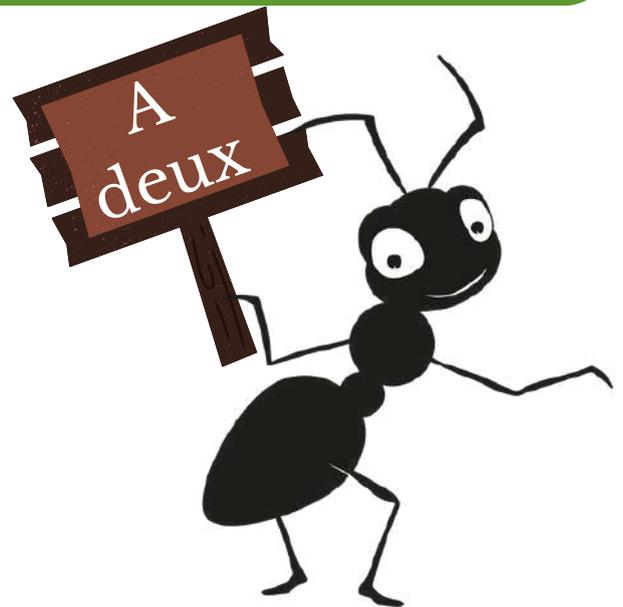


Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Construit à partir d'un cadre de petits bois récupéré sur une porte, l'OXO est une reprise en XXL du MORPION, mais avec une différence de taille : la gravité nous interdit certaines cases...

A noter : L'OXO est le nom donné au morpion en Belgique. Chaque joueur se saisit de cinq plaques d'une même couleur. Le but est de constituer une ligne, une colonne ou une diagonale avec trois plaques de la même couleur, en jouant en alternance.



Informations

Jeu de stratégie
Jeu d'opposition

Dimensions :

H : 118 cm

l : 90 cm

L : 50 cm

Accessoires :

10 carreaux aux couleurs des

Fourmis : 5 verts clairs et 5 foncés

LA PASSERELLE



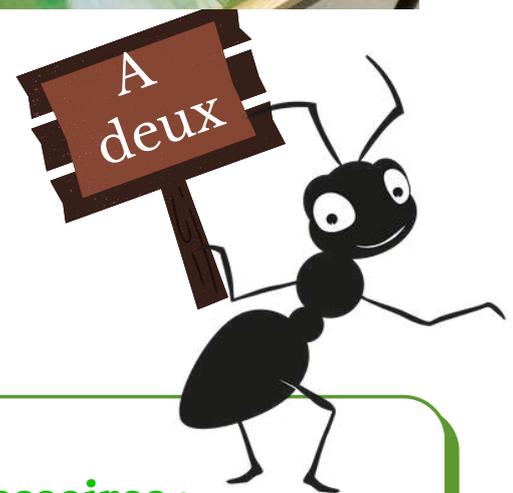
Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

En investissant leur nouveau territoire , Les Fourmis Vertes (LFV) ont découvert que leurs voisines, Les Fourmis Indociles (LFI) avaient des visées expansionnistes. Elles les ont convaincues que leur intérêt commun était de coopérer de façon équitable en établissant des relations pacifiques et équilibrées. Elles ont pour cela entrepris la construction d'une passerelle, symbole de fraternité, pour relier leurs territoires et faciliter les échanges.

Vous pouvez les aider en achevant cette passerelle en construction. Chacun leur tour ,les deux partenaires posent une , deux ou trois lattes.

Qui de LFV ou de LFI posera la dernière latte?



Informations

Jeu d'adresse
Jeu de stratégie

Dimensions :

H : 20 cm

L : 37 cm

l : 140 cm

Accessoires :

Lamelles de bois rangées
dans la cabane

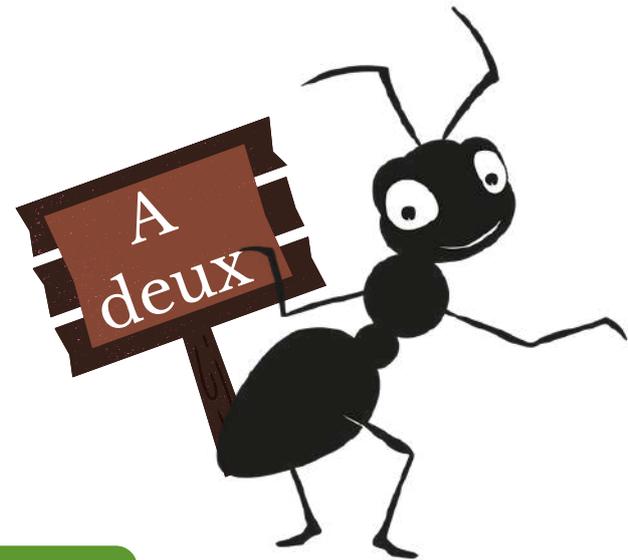
LE PTILAB



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Le PTILAB est fabriqué dans un tiroir de commode avec des lattes de sommier pour réaliser le parcours. Moins lourd et moins encombrant que le GRANLAB, il n'en est pas plus facile pour autant et les deux partenaires devront faire preuve de beaucoup de coordination et de maîtrise des gestes pour conduire la balle à bon port sans se trouver "hors-jeu".



Informations

Jeu de coopération

Dimensions :

H : 16 ou 9 cm

l : 50 cm

L : 120 ou 150 cm

Accessoires :

Une petite boule, de la taille d'un cochonnet.

LE POU-SOKU

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

Deux équipes (de 2, 3 ou 4 joueurs) s'affrontent et se répartissent les palets.

Les blancs jouent le premier palet. Les noirs jouent à leur tour et doivent s'approcher au plus près du bout du plateau qui est l'équivalent du cochonnet quand on joue aux boules.

Comme à la pétanque, celui qui est le plus près « tient » et c'est à l'autre équipe de jouer, jusqu'à ce qu'elle fasse mieux ou qu'elle évacue le palet qui « tient », en le poussant hors du plateau.

Le joueur qui pousse tous les palets hors du plateau doit rejouer. S'il n'a plus de palets, il a perdu la partie.

Quand chaque équipe a joué ses 10 palets on marque les points sur le compteur.

Comme aux boules, la partie se joue en 13 points.



Informations

Jeu de stratégie
Jeu d'opposition
Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 25 ou 20 cm

l : 66 ou 69 cm

L : 278 ou 300 cm

Accessoires :

10 palets noirs

10 palets blancs

PUZZLE 6 FACES



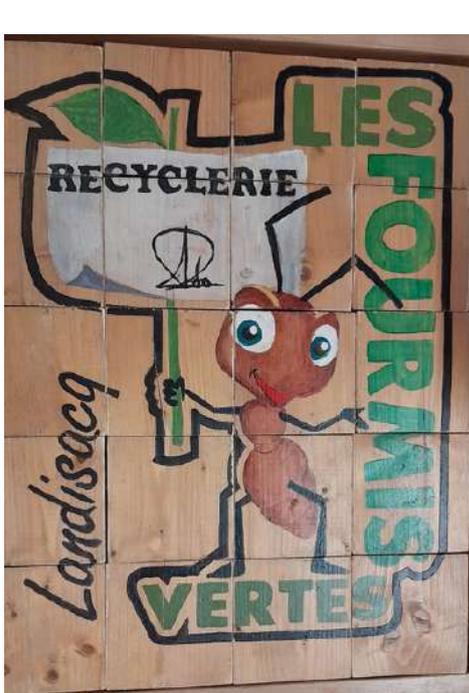
Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Ce puzzle grand format est taillé dans des chutes de basting 5x15.

C'est comme un grand jeu de cubes un peu aplatis.

Toutes les faces sont utilisées pour transmettre l'essentiel du message des Fourmis.



Informations

Jeu de patience
et
d'observation

Dimensions :

H : 5 cm

l : 65 cm

L : 80 cm



SENS DESSUS DESSOUS



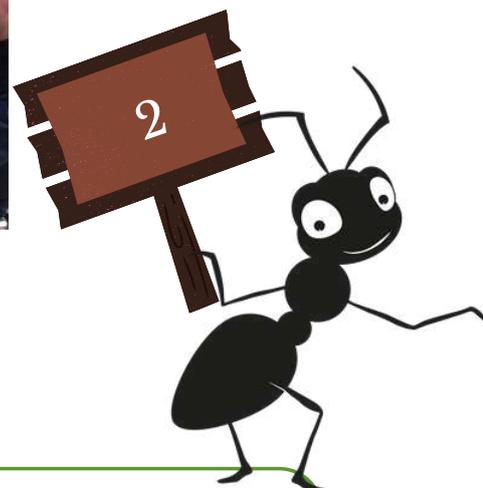
Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Oter les élastiques du couvercle et vérifier la présence de toutes les pièces : 12 fixées sur le disque et douze autres, identiques qu'il faut placer dans le tiroir inférieur. Un des joueurs fait tourner le plateau dans un sens, l'autre joueur fait tourner l'aiguille dans l'autre sens.

Quand l'aiguille s'arrête en pointant une pièce, et seulement à ce moment là, les deux joueurs introduisent leurs mains pour lancer la recherche dans le tiroir du bas. Le vainqueur marque un point sur le petit compteur de côté. Le premier qui fait basculer le cinq gagne la partie.

ATTENTION AUX ONGLES ET AUX BIJOUX, ce serait dommage de se griffer en jouant.



Informations

Jeu de rapidité
Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 37 cm

L : 40 cm

l : 50 cm

Accessoires :

12 petits objets

TARTE DES FOURMIS



Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

Règle du jeu

Deux joueurs se partagent la tarte en prenant chacun son tour, une, deux ou trois parts. Celui qui prend la dernière gagne la partie.



Informations

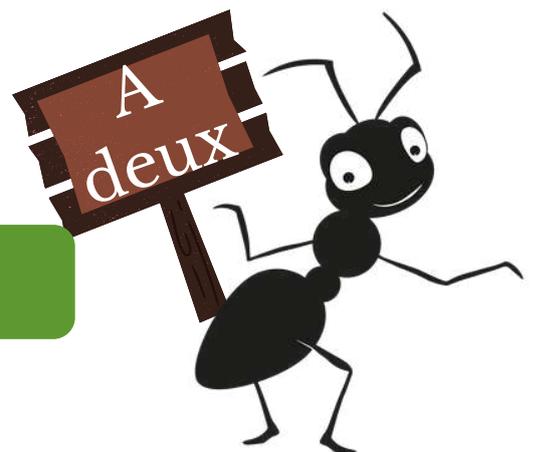
Jeu de stratégie

Dimensions :

H : 9 cm

l : 42 cm

L : 53 cm



LE TETRAMINO

simple ou double

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

Trois niveaux de jeu pour ce puzzle :

- **Niveau 1** on place les 12 pièces sans se préoccuper du recto/verso, il y a alors des centaines de solutions.
- **Niveau 2**, on utilise uniquement la face vernie, on a alors plusieurs dizaines de solutions
- **Niveau 3**, on reconstitue le damier, et là il n'y a qu'une dizaine de solutions.



Niveau 1



Niveau 3

Informations

Jeu d'observation
jeu de stratégie

Dimensions :

H : 3 ou 5 cm
l : 48 ou 72 cm
L : 62 ou 92 cm

Accessoires :

12 pièces



TIR BOUCHON

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu

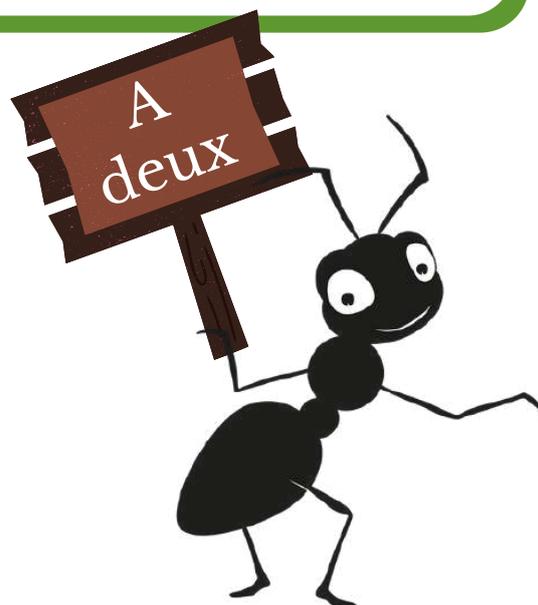
Jeu d'adresse et de rapidité :

Au départ, chaque joueur dispose de 5 palets dans son camp.

Il doit les faire glisser sur la table pour faire basculer les bouchons autour de la barre qui les soutient.

On peut aller récupérer les palets sur la table et revenir à sa place pour les jouer.

Le nombre de bouchons est impair pour qu'il n'y ait pas de match nul. Le gagnant est celui qui a fait basculer le plus de bouchons vers son camp.



Informations

Jeu d'opposition
Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 20cm

l : 75 cm

L : 240 cm

Accessoires :

10 palets en bois

TOUR DES FOURMIS

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>

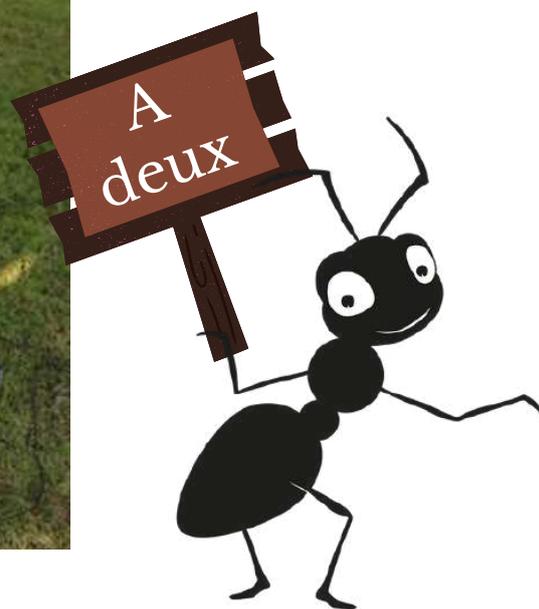


Règle du jeu

Les Fourmis doivent se coordonner pour construire la tour la plus haute, coiffée, si possible, du toit pointu. Chaque joueur se saisit d'une cordelette reliée à l'élastique.

Les éléments à empiler sont préalablement disposés dans le bon sens.

L'élastique tendu pour entourer chaque pièce va permettre de les déplacer et de les déposer en douceur à l'endroit choisi.



Informations

Jeu de coopération

Dimensions :

H : 40cm

l : 40 cm

L : 40 cm

Accessoires :

.6 étages et 1 toit

.un plateau

.un élastique relié aux cordelettes

NOM DU JEUX

Site : <https://lesfourmisvertes61.org/>



Règle du jeu



Informations

Jeu d'adresse

Dimensions :

H : 20 cm

L : 140 cm

l : 80 cm

Accessoires :

5 ...