









CONDITION DE LOCATION : Être inscrit dans une bibliothèque du réseau BGM et avoir réglé la cotisation annuelle (6€) - 5 jeux peuvent être réservés, maximum 2 mois à l'avance.





***JEUX EMPRUNTABLES MOYENNANT UNE CAUTION DE 25 € (par jeu) - Prêt consenti pour une durée d'1 semaine**








<p>BARIK Dimension : 72/45cm</p>		<p>Barik, un jeu d'adresse et de rapidité. Soyez le plus vif pour vous débarrasser de vos tonneaux ! Par équipe ou un contre un, Barik est un jeu de pure adrénaline ! A l'aides des bâtons, le premier a débarrasser son camp des barriques, gagne.</p>
<p>BIG 4 Dimension : 120/90cm (objet de GRANDE dimension)</p>		<p>Une version surdimensionnée du célèbre Puissance 4, jeu tactique pour lequel deux joueurs s'affrontent le gagnant étant le premier à aligner 5 jetons de sa couleur.</p>
<p>BILLARD HOLLANDAIS Dimension : 200cm</p>		<p>Le joueur dispose de plusieurs essais pour faire entrer le plus grand nombre de palets dans quatre casiers numérotés de 1 à 4.</p>
<p>PASSE-TRAPPE (2 exemplaires disponibles) Dimension : 90/50cm</p>		<p>Appelé aussi "table à élastique", le passe-trappe est un jeu de rapidité et d'adresse. En jouant simultanément, chaque joueur doit envoyer tous les palets dans le territoire adverse pendant que l'adversaire tente de faire la même chose.</p>
<p>CARROM ou BILLARD INDIEN Dimension : 85/85cm</p>		<p>Le carrom se joue, à 2, à 4 ou en équipes avec des pions que l'on fait glisser sur un plateau en bois. Le but du jeu est de placer tous les pions d'une couleur dans les trous situés aux quatre coins du tablier</p>
<p>WEYKICK FOOT ARENA Dimension : 82/88/20cm</p>		<p>Le Weykick est un jeu de football magnétique. Les joueurs placent leurs mains sous la piste de jeu pour déplacer les footballeurs; ils les déplacent rapidement pour caler la balle et la propulser dans le camp adverse. Le premier joueur (ou la première équipe) qui marque 10 goals gagne la partie. (6 joueurs)</p>

<p>WEYCKICK 7500 Dimension : 75/45/6cm</p>		<p>Le Weykick est un jeu de football magnétique. Les joueurs placent leurs mains sous la piste de jeu pour déplacer les footballeurs; ils les déplacent rapidement pour caler la balle et la propulser dans le camp adverse. Le premier joueur (ou la première équipe) qui marque 10 goals gagne la partie. (4 joueurs)</p>
<p>MEGAMIND Dimension : 110/30cm</p>		<p>Version géante, en bois, du célèbre Mastermind.</p>
<p>SENTIER D'ESCALADE Dimension : 120cm</p>		<p>A l'aide des ficelles, on escalade le sentier sans faire tomber la bille dans les trous. Le plus rapide remporte la partie.</p>
<p>JEU DU ROI (appelé aussi jeu de la toupie ou jeu des quillettes) Dimension : 72/52cm</p>		<p>Le jeu consiste à faire tomber les personnages grâce à la toupie magique. Entourer le fil autour de la toupie, placer la toupie dans l'encoche au bout de la piste. Tenir le dessus de la toupie avec l'index puis tirer la ficelle avec l'autre main en lâchant la toupie. La toupie est alors libérée, elle parcourt la piste en faisant tomber les quilles.</p>
<p>JEU DE LA GRENOUILLE (modèle tiroir) Dimension : 52/42/23cm (objet lourd)</p>		<p>Le but du jeu est de marquer le maximum de points, en lançant 8 palets en fonte, à une distance d'au moins 3 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 (2000 généralement)</p>
<p>PUSH Dimension : 50/50cm</p>		<p>Chaque joueur dispose d'une dizaine de pions. Quand c'est son tour, à partir de sa bordure, le joueur projette 3 pions en leur donnant des chiquenaudes (technique du carrom). Il tente ainsi de les placer dans les trous du plateau, le plus loin possible car les rangées rapportent d'autant de plus points qu'elles sont éloignées de lui.</p>
<p>CROKINOLE Dimension : 70/70cm</p>		<p>Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points. Pour valider votre tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le vôtre retiré du plateau.</p>

<p>SPIROBILLE Dimension : 50/50cm</p>		<p>Vivacité, action, suspens et rebondissements au rendez-vous ! Un flipper à 4 joueurs, ne laissez pas passer la bille dans votre camp</p>
<p>QUORIDOR Dimension : 72/72cm</p>		<p>Quoridor géant en bois de 2 à 4 joueurs, un super jeu de réflexion où l'on construit un labyrinthe tout au long de la partie.</p>
<p>BILLARD JAPONAIS Dimension : 110/30cm</p>		<p>Le but du jeu est très simple : marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués auprès de lui. Chaque joueur lance 10 boules.</p>
<p>TRAPENUM Dimension : 50/50/18cm</p>		<p>Principe de base : les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent reconstituer simultanément une paire d'un objet identique en le sortant du Trapenum. Tout cela sans les yeux...</p>
<p>SKIS Dimension : 100cm (2 exemplaires disponibles)</p>		<p>Skis de coordination en bois pour 2 joueurs</p>
<p>BONK Dimension : 60/41/10cm</p>		<p>BONK se joue à 2 équipes de 2. Les joueurs qui forment une équipe se placent du même côté du plateau, chacun contrôlera une rampe. Les joueurs lancent alors une bille dans leur rampe en essayant de pousser la boule en bois dans le but adverse.</p>
<p>KLASK Dimension : 45/35/14cm</p>		<p>Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire !</p>

***JEUX EMPRUNTABLES SANS CAUTION** - Prêt consenti pour une durée d'**1** mois

<p>CANDY XXL</p>		<p>41 bonbons en bois bariolés de 1 à 3 couleurs maximum sont répartis sur la table. 3 dés à faces colorées sont lancés. Les joueurs partent à la recherche du bonbon coloré selon les résultats affichés sur les dés. Le joueur ayant amassé le premier 5 bonbons a gagné.</p>
<p>KARL KUGELFISCH ou POISSON COOPERATIF</p>		<p>Un jeu coopératif pour enfants entre 3 et 8 ans. Donnons ensemble à manger au poisson ! Jeu nécessitant adresse et coopération</p>
<p>KUBB</p>		<p>Le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs. Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé «jeu d'échecs viking».</p>
<p>MÖLKKY Jeu de quilles national finlandais (2 exemplaires disponibles)</p>		<p>Ce jeu de plein air très populaire en Scandinavie combine adresse, tactique et chance et s'apparente à la fois au jeu de pétanque, de billard et de bowling. C'est très simple, et très convivial, il s'agit d'être le premier à atteindre 50 points très exactement en renversant les quilles. Mais ne dépassez pas 50 points sinon votre score redescendra à 25.</p>
<p>MIKADO GEANT</p>		<p>Chaque joueur va essayer de prendre une des baguettes du tas, sans en faire bouger d'autres.</p>
<p>PARACHUTE</p>		<p>Jouer avec un parachute est amusant, tant pour les enfants que pour les adultes, et il restera toujours un jeu hors de l'ordinaire. C'est un jeu qui restera toujours un peu magique. C'est un jeu coopératif qui permet aussi de développer le sens du rythme.</p>

<p>STRIPPEN ZIEHER ou CRAYON COOPERATIF</p>		<p>Crayon, pastel, marqueur, craie... tout objet qui écrit peut trouver sa place dans la structure du crayon coopératif. On le fixe avec un velcro et les joueurs prennent en main une ou deux des cordes du crayon coopératif. Les cordes, quand elles sont tendues, placent le crayon en position horizontale et, dès lors, le groupe (jusque 10 personnes !) peut écrire ou dessiner selon le défi qui lui est proposé.</p>
<p>JENGA XXL</p>		<p>Système de la tour infernale; chaque joueur retire une planchette de bois et doit la reposer au sommet de la tour.</p>
<p>HAUTE TOUR XL</p>		<p>Système de la tour infernale; chaque joueur retire une planchette de bois et doit la reposer au sommet de la tour. Un dé impose le choix de couleur</p>
<p>PASSE-TRAPPE MICRO</p>		<p>Appelé aussi "table à élastique", le passe-trappe est un jeu de rapidité et d'adresse de caractère étonnamment ludique et rigolard. En jouant simultanément, chaque joueur doit envoyer tous les palets dans le territoire adverse pendant que l'adversaire tente de faire la même chose. Pour des parties endiablées!</p>
<p>KAPLA (2 boîtes disponibles)</p>		<p>Par caisse de 200 planchettes. Des petites planchettes de bois pour construire tout ce que l'on veut.</p>
<p>YATZY XL</p>		<p>Ce jeu en bois d'extérieur est la version en format géant du jeu Yams. Il faut marquer le plus possible de points en réalisant des combinaisons différentes avec les dés.</p>
<p>CAPITAINE KOOG</p>		<p>Petit frère du Mølki en version enfant ou famille. Chacun reçoit un porte-monnaie en tissu et un. On place le trésor au sommet du bateau et on fixe une limite pour jouer grâce aux deux sabres à planter dans le sol. Chacun à son tour vise le bateau avec son boulet. Des pièces sont tombées. Attention, on ne peut prendre que celles qui sont tombées sur leur face dorée, les autres doivent retourner sur le bateau...Un jeu d'adresse</p>

WEYCKICK JUNIOR		<p>Le Weykick est un jeu de football magnétique. Les joueurs placent leurs mains sous la piste de jeu pour déplacer les footballeurs; ils les déplacent rapidement pour caler la balle et la propulser dans le camp adverse. Le premier joueur (ou la première équipe) qui marque 10 goals gagne la partie.. Un succès immédiat !</p>
POMELA XXL		<p>Jeu d'adresse, qui développe la coordination et la concentration. Dans un temps limité, il faut cueillir un maximum de pommes à l'aide des 2 spatules et les déposer dans le panier. Le joueur gagne autant de jetons qu'il a ramassé de pommes. On replace les pommes dans le pommier et c'est au joueur suivant. On joue jusqu'à épuisement des jetons.</p>
DR EUREKA XL		<p>Composez les bonnes potions en ne renversant rien. Et ne perdez pas la boule ! C'est la folie dans le labo ! Le Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser au plus vite ses expériences. Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou !</p>
GOBBLET GLOBBERS XL (deux exemplaires)		<p>Chaque joueur à son tour peut placer ou déplacer un de ses Gobblet dans une case vide ou par-dessus un Gobblet de taille inférieure. Le premier qui aligne 3 Gobblets de sa couleur gagne la partie. Il faut mémoriser la couleur des Gobblets cachés et être concentré!</p>
PENGALOO XL		<p>Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous! Lancez les dès colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à collecter 6 pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné. Il suffit d'un peu de mémoire et d'un peu de chance pour remporter cette excitante expédition au pôle sud.</p>
PLANCHE A EQUILIBRE		<p>Les planches d'équilibre d'ERZI sont très solides. Elles sont construites en bois avec un itinéraire fraisé sur lequel peut rouler une bille. Une demi-sphère, relativement plate, est collée par en-dessous, ce qui permettra le balancement. Le joueur – enfant ou adulte pose les pieds de part et d'autre du circuit et, en se balançant, fait progresser la ou les billes posées sur le circuit.</p>

JEU DE COORDINATION FOU		En tant qu'équipe vous devez collaborer ensemble pour placer le ballon au bon endroit. A quelle vitesse pouvez-vous mettre le ballon à sa juste place?
CHIKIBOOM		Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller! Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.
DOMINO (Grande taille)		Le célèbre jeu de famille, mais en extra grand format avec des couleurs joyeuses.