MAJ Juillet 2025

Catalogue Jeux SURDIMENSIONNES

Ludothèque La Toupie
12 Rue de la Famille
25000 BESANCON
07.66.53.28.64

ludo.latoupie@famillesrurales.org

www.famillesrurales.org/ludotheques_doubs

www.facebook.com/ludolatoupie

LES JEUX SURDIMENSIONNES:

Les ludothécaires proposent dans ce catalogue,
des jeux surdimensionnés à louer pour un évènement particulier :
Fête de village, Soirée Jeux, Kermesse, Mariage,….

Nous proposons un choix large et varié de jeux surdimensionnés:
des jeux de stratégie, de hasard, d'adresse, seul, à deux ou à plusieurs.

Chaque fiche de jeu est accompagnée des références du jeu,
d'un inventaire précis et d'une photo

Vous avez la possibilité de louer ces jeux seuls,
mais vous pouvez aussi demander
l'intervention d'un ludothécaire
pour animer votre après midi ou votre soirée jeux.

En fonction de votre demande, nous vous établirons un devis précis.
N'hésitez pas à nous solliciter pour plus de renseignements.

Les modalités de location:

Prix de location pour le week-end (ou 2 jours) :

Location Jeux Surdimensionnés	Nombre	
	1 à 3	4 et plus
Particulier ayant cotisé	11€/jeu	9,9€/jeu
Particulier n'ayant pas cotisé	15€/jeu	13,5€/jeu
Structures exonérées* ou ayant cotisé	11€/jeu	9,9€/jeu
Structures n'ayant pas cotisé	15€/jeu	13,5€/jeu

Cotisation Ludothèque Annuelle 20 €

*Les structures exonérées sont les associations Familles Rurales, les associations partenaires dans les communes, et les communes qui financent la ludothèque.

Le tarif de location s'entend TTC en Euros, prix départ du local de la ludothèque « La Toupie » 12 rue de la famille à Besançon

Les jours et horaires de départ et de retour des jeux sont à planifier avec les ludothécaires. Une journée de retard est égale à 50% du coût de la location.

Un chèque de caution d'un montant égal au prix de vente des jeux loués vous sera demandé à l'enlèvement.

Toute dégradation d'un jeu entraînera le règlement total de celui-ci.
Toute perte de pièce entraînera une participation financière correspondant au prix de la pièce si elle peut être commandée ou une participation minimale de 10 €.

Fédération Familles Rurales du Doubs et la ludothèque « La Toupie » ne pourront en aucun cas être tenues responsables des dommages corporels, pertes ou vols pouvant intervenir durant la période de location.
Le matériel loué reste la propriété exclusive de Fédération Familles Rurales du Doubs et ne peut en aucun cas faire l'objet d'une cession par le locataire. Il ne peut être saisi en cas de faillite du locataire.

Les jeux loués ne conviennent pas aux enfants de moins de 36 mois.

Le locataire devenant « gardien » des objets et du matériel loués pendant la durée de la location accepte les conditions générales de location ci-dessus.

A la location, nous vous remettons un dossier comprenant:

-un inventaire détaillé et chiffré.
-un contrat de location à signer.

BILLARD HOLLANDAIS

5 Ans et +
1 Joueur et +
10 Minutes

200 cm

Faire glisser les palets pour marquer un maximum de points.

BILLARD JAPONAIS

3 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

200 cm

Faire glisser les boules pour marquer un maximum de points.

CULBUTO

3 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

122 cm

Diriger le plateau pour marquer un maximum de points avec les boules. Jeu disposé sur une rotule.

DOUBLE CHINOIS

5 Ans et +
2 Joueurs et +
10 Minutes

122 cm

Être le premier joueur à occuper ses 4 trous par une boule le plus rapidement possible

ZIG ZAG

5 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

122 cm

Essayer de faire rouler la boule le plus loin possible sur le zig-zag.

PALET PETANQUE

5 Ans et +
2 Joueurs et +
10 Minutes

122 cm

Essayer d'approcher son palet le plus proche possible du rond noir. Peut se joueur en équipe, 2 contre 2.

CLICK BALL

5 Ans et +
1 Joueur et +
10 Minutes

200 cm

Rouler les trois boules vers le haut du jeu ,en dosant la force de ses lancers afin de marquer le plus de points possible.

La maison du Billard
BILLARDS ET JEUX

COURSE DE PALETS

6 Ans et +
2 Joueurs
5 Minutes

122 cm

Etre le premier à faire tomber son palet au bout de la planche.
Les joueurs doivent viser le palet avec leur rampe et leurs billes.

BLIND BOARD

5 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

115 cm

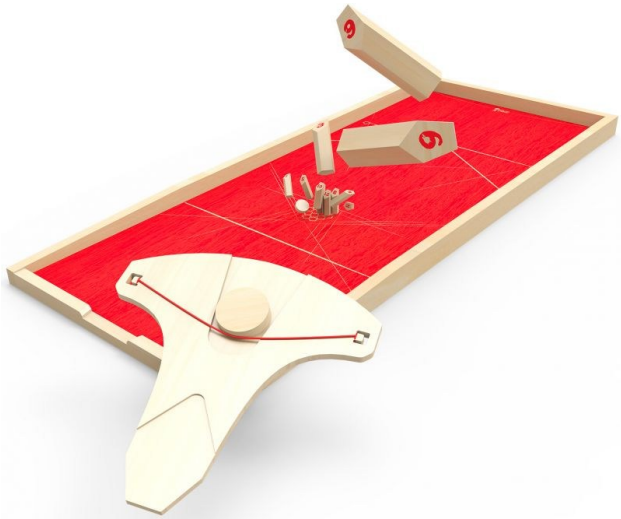
Faire glisser les billes à l'aide de la rampe pour marquer un maximum de points.

POWERBALL

6 Ans et +
2 à 6 Joueurs
20 Minutes

104 cm

Faire glisser les billes à l'aide de la rampe pour viser
la balle de ping pong et l'envoyer dans le but adverse.
Peut se jouer jusqu'à 3 contre 3.



BILLARD FINLANDAIS

6 Ans et +
2 Joueurs et +
15 Minutes

117 cm

Faire tomber les quilles à l'aide du palet et de l'élastique : un Mölkky de table

PASSE TRAPPE

2 EXEMPLAIRES
5 Ans et +
2 Joueurs
- de 5 Minutes

100 cm

Etre le premier à envoyer tous les palets dans le camp adverse à l'aide de l'élastique.

WEY KICK GRAND

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
10 Minutes

82 * 88 cm

Marquer 10 buts à l'adversaire avec les joueurs aimantés.
Un baby foot revisité. Peut se jouer à 2 contre 2.

WEY KICK PETIT

5 Ans et +
2 Joueurs
10 Minutes

71 cm

Marquer 10 buts à l'adversaire avec les joueurs aimantés.
Un baby foot revisité

KUBBOLINO

6 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

71 cm

Faire tomber les pions adverses à l'aide de la catapulte.

WOODY FOOT

6 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

78 cm

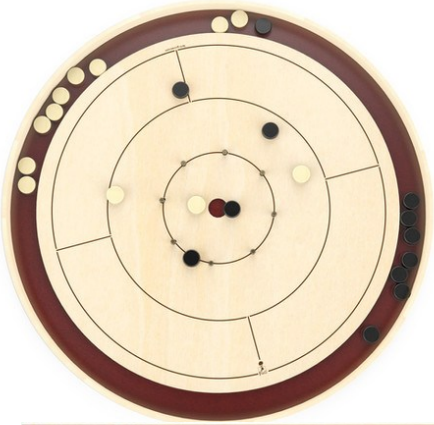
Marquer des buts à l'adversaire à l'aide de pichenettes

BLACK HOLE

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

78 * 78 cm

Faire tomber les pions adverses dans le trou noir central à l'aide de pichenettes



CROKINOLE

8 Ans et +
2 ou 4 Joueurs
20 Minutes

78 cm diamètre

Viser le trou central ou les zones de points à l'aide de pichenettes.

CARROM

6 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

85 cm de côté

Faire tomber ses pions dans les trous à l'aide du percuteur et des pichenettes.

JEU DU PALET

6 Ans et +
2 Joueurs
10 Minutes

100 cm

Marquer des buts à l'adversaire à l'aide du percuteur.

STICKASI

5 Ans et +
2 Joueurs
10 Minutes

80 cm

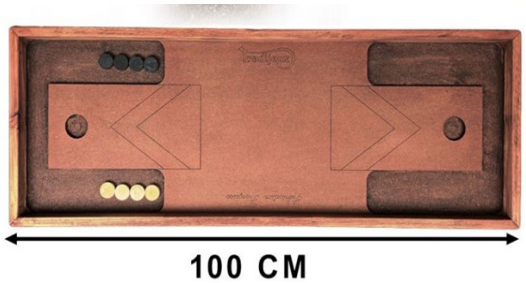
Utiliser l'élastique pour faire passer les palets chez l'adversaire.
2 jeux en un.

SPEED BALL

5 Ans et +
2 Joueurs
5 Minutes

83 cm

Renvoyer les billes qui descendent du plan incliné dans le camp de l'adversaire à l'aide du marteau

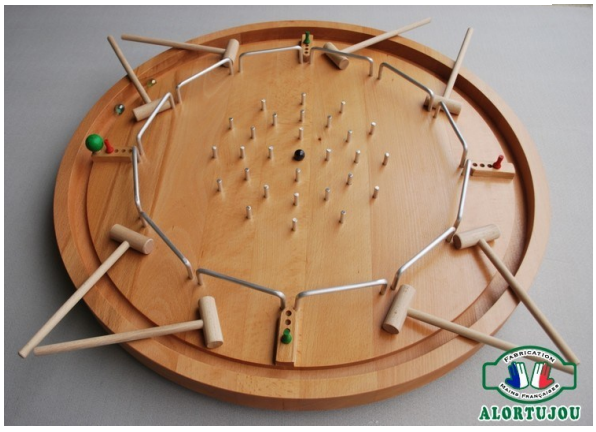


CORN HOLE DE TABLE

5 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

100 cm

Viser la zone de points de l'adversaire en envoyant ses avec des pichenettes.



JEU DES MARTEAUX

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
10 Minutes

72 cm de diamètre

Renvoyer la bille chez les adversaires à l'aide du marteau.

JEU DE LA GRENOUILLE

5 Ans et +
1 Joueur et +
10 Minutes

90 cm

Lancer les palets pour marquer un maximum de points

PALETS SUR PLANCHE

8 Ans et +
2 à 4 Joueurs
30 Minutes

70 cm

Lancer ses palets sur la planche pour être le plus proche du petit palet appelé maitre.

PLATEAU SUISSE

5 Ans et +
1 à 4 Joueurs
10 Minutes

101 cm

Lancer les palets en caoutchouc sur la planche.

WASHER

5 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

40 cm

Lancer les rondelles dans la boite métallique de l’adversaire à 6 mètres de distance.

BATEAU PIRATES

6 Ans et +
1 Joueur et +
10 Minutes

120 cm

Viser un maximum de pirates à l'aide de l'arbalète.

GUILLAUME TELL

6 Ans et +
1 Joueur et +
10 Minutes

45 cm

Viser la boule rouge à l'aide de l'arbalète.

BILLARD NICOLAS

6 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

65 cm

Souffler la bille en liège à l'aide des poires pour la mettre dans le trou adverse.

SUSPENS

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

70 cm de côté

Etre le premier joueur à poser toutes ses boules sur la grappe centrale.

BAMBOLEO

6 Ans et +
2 à 4 Joueurs
10 Minutes

100 cm de diamètre

Réussir à retirer le plus de pièces en bois sur le plateau en équilibre sans le faire tomber.

ARBOS

6 Ans et +
1 à 8 Joueurs
20 Minutes

50 cm

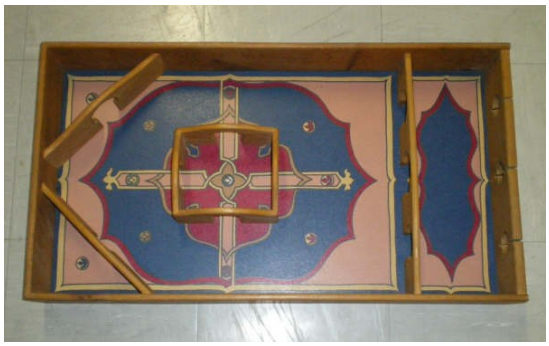
Reformer l'arbre avec les branches, les feuilles et les fruits sans rien faire tomber

LABY DUEL

6 Ans et +
2 Joueurs
10 Minutes

51 cm de côté

Etre le premier à remettre ses 4 boules dans les 4 trous. Patience et dextérité!



TOUPIE DU ROI

6 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

72 cm

Lancer la toupie à l'aide de la ficelle pour faire tomber un maximum de quilles

ROULETABILLE

5 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

50 cm

Faire tourner la toupie pour envoyer les différentes billes dans les trous à points.

BABEL

5 Ans et +
3 à 8 Joueurs
15 Minutes

40 cm

Jeu de coopération.
Réussir ensemble à reconstruire la tour de Babel à l'aide du crochet lui-même accroché aux ficelles.

EQUILIBRY

5 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

50 cm

Jeu d'équilibre. 2 règles.
Reformer la tour en équilibre sur la planche.
Réussir à mettre la balle dans le gobelet central en se balançant de gauche à droite

BOULTENN

8 Ans et +
2 à 6 Joueurs
15 Minutes

50 cm

Viser les boules sur le billot avec les autres boules en bois.

CIBLE SCRATCH

4 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

100 cm

Lancer les balles dans la cible pour marquer un maximum de points

CLOWN KERMESSE

3 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

30 cm chaque plaquette

Faire tomber les clowns à l'aide des balles.

RING ANNEAUX

5 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

71*56 cm

Lancer les 7 anneaux de corde dans les supports de couleurs correspondants.

FAKIR

4 Ans et +
1 à 4 Joueurs
10 Minutes

86 cm

Lâcher les pions en haut de la planche du Fakir pour essayer de marquer le plus de points.

TRAPENUM

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
5 Minutes

50 cm de côté

Reconstituer des paires d'objets le plus vite possible en passant ses mains par les trappes pour chercher dans la boite.

RALLYE ELODIE

3 Ans et +
1 à 6 Joueurs
10 Minutes

60 cm de diamètre

Déplacer les billes dans le labyrinthe à l'aide du crayon aimanté.

SCHNIPP KICK

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

65 cm de côté

Faire des pichenettes pour viser les pièces des animaux. Le premier qui reconstitue un animal gagne.

www.bec-et-croc.com

LABYRINTHE BILLES

6 Ans et +
1 Joueur et +
5 Minutes

71 * 56 cm

Faire monter la bille tout en haut sans tomber dans les trous.

SAUTE GRENOUILLE

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

74 * 16 cm

Sur le principe du courte paille.
Faire avancer sa grenouille le plus loin possible.

ROULE COCOTTE

3 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

45 cm de diamètre

Etre le premier à trouver assez d'œufs pour remplir son poulailler.

MEMO NATURE

8 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

54 cm

Taper la toile en lin par dessous le plateau pour faire avancer ses billes à l'autre bout du plateau.

SALADE DE FRUITS

4 Ans et +
2 à 6 Joueurs
10 Minutes

50 cm de côté

Faire avancer son pion dans son panier avant les autres.

JEU DE L'OIE

6 Ans et +
2 à 6 Joueurs
20 Minutes

75 cm de diamètre

Trouver l'évolution des différents objets pour avancer plus vite.

JEU DES PETITS CHEVAUX

5 Ans et +
2 à 4 Joueurs
30 Minutes

64 cm de côté

Etre le premier à amener ses 4 chevaux au centre.

LE DAVY

4 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

54 cm

Etre le premier à atteindre deux sommets des voiles.

SAUVEZ LA FORET

3 Ans et +
2 à 6 Joueurs
15 Minutes

74 cm de diamètre

Jeu de coopération.
Lutter contre le feu pour sauver la forêt.

LA CHASSE AUX PAPILLONS

4 Ans et +
2 à 6 Joueurs
15 Minutes

74 cm de diamètre

Jeu de coopération.
Remplir les rayons du soleil pour attraper les papillons avant que la pluie arrive.

LA MARINA

6 Ans et +
2 à 6 Joueurs
20 Minutes

70 cm de diamètre

Jeu de coopération.
Retirer les déchets de la mer pour sauver les poissons

ANTIVIRUS

7 Ans et +
1 Joueur
10 Minutes

55 cm de côté

Casse tête
Déplacer astucieusement les pièces pour sortir la pièce rouge

AU VOLEUR

7 Ans et +
1 Joueur
10 Minutes

60 cm de côté

Casse tête
Placer astucieusement les policiers pour bloquer le voleur.

RUSH HOUR

5 Ans et +
1 Joueur
10 Minutes

65 cm de côté

Casse tête
Déplacer astucieusement les véhicules pour sortir la voiture rouge de l'embouteillage.

LIEVRES ET RENARDS XXL + CACHE NOISETTES XXL

6/7 Ans et +
1 Joueur
10 Minutes

29 cm de côté

2 Casse têtes loués ensemble
Casse têtes avec des défis à résoudre de plus en plus durs.

QUORIDOR

6 Ans et +
2 à 4 Joueurs
15 Minutes

70 cm de côté

Jeu de Stratégie
Etre le premier à atteindre le camp adverse.

QUIVIVE

6 Ans et +
2 à 5 Joueurs
15 Minutes

70 cm de diamètre

Jeu de Stratégie
Etre le dernier à rester sur la plateau de jeu qui diminue de tour en tour.

PYLOS

7 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

60 cm de côté

Jeu de Stratégie
Etre le joueur qui termine la pyramide avec une de ses boules.

KINGDOMINO

8 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

Dominos 8*16 cm

Jeu de Stratégie
Récupérer les meilleures tuiles pour agencer son royaume au mieux et marquer le plus de points.

BLOKUS

8 Ans et +
2 à 4 Joueurs
20 Minutes

55 cm de côté

Jeu de stratégie.
Essayer de poser un maximum de ses pièces sur le jeu sans se faire bloquer.

PUISSANCE 4 GEANT

2 EXEMPLAIRES

5 Ans et +
2 Joueurs
15 Minutes

120 cm

Etre le premier à aligner 4 pions de sa couleur.

Le saviez vous?
Les ludothèques ont aussi créé des Escape Games disponibles à la location.

https://ludothequesdoubs.famillesrurales.org/21/la-location-de-jeux-despaces-de-jeux-et-descape-games#Escapegames

Les bêtises de Glouton

Panique dans la salle de jeu !

Escape game familial
à partir de 5 ans

Escape Game

Zaratoundra

Sauvez-vous du maléfice de l'ennui éternel...

dès 10 ans
1 à 5 joueurs
30 minutes