

# CATALOGUE

## JEUX GÉANTS & ANIMATIONS



 **L'AH TOUPIE**

*Bien plus que du jeu*

# SOMMAIRE

<b>Jeux d'ADRESSE.....</b>	<b>3</b>
<b>Jeux de STRATÉGIE &amp; RÉFLEXION.....</b>	<b>25</b>
<b>Jeux de HASARD.....</b>	<b>31</b>
<b>Jeux de COOPÉRATION,.....</b>	<b>34</b>
<b>COMMUNICATION &amp; COORDINATION.....</b>	<b>34</b>
<b>ANIMATIONS.....</b>	<b>38</b>
<b>NOS RÉFÉRENCES.....</b>	<b>41</b>
<b>NOS PARTENAIRES.....</b>	<b>42</b>
<b>CONTACTS L'AH TOUPIE.....</b>	<b>43</b>

# Jeux d'ADRESSE



## CAGE À ÉLASTIQUES

JEU D'ADRESSE & AGILITÉ



Dans la Cage à Élastique, des élastiques partant du haut vers le bas se croisent. Chaque élastique comporte une clochette. Il faut se faufiler entre les élastiques sans faire tinter les clochettes



## JEU DU HUSSARD

JEU D'ADRESSE



Le Hussard est un jeu de compétition musclé ! Les 2 joueurs tiennent chacun 2 poignées du jeu et doivent faire glisser le palet dans le but adverse en usant de la force. Jeu INCASSABLE impressionnant !



## MALETTE BOWLING

JEU D'ADRESSE



1,2 ou en équipes



Dans la Malette Bowling, il faut faire tomber les quilles et marquer un maximum de points. Pour cela, il faut orienter le lanceur dans la direction souhaitée et lâcher la boule du haut du petit toboggan. Le gagnant est celui qui fait tomber toutes ses quilles le premier.



## PITCH CAR

JEU D'ADRESSE



Après avoir obtenu votre place sur la grille de départ, être le plus rapide à faire trois tours de circuit. Les déplacements des voitures doivent se faire par PITCHENETTE. Tous les doigts peuvent être utilisés. Les joueurs jouent à tour de rôle.



## LE ROLL UP

JEU D'ADRESSE



Pour jouer au Roll Up, vous devez placer la boule en haut des 2 tiges puis les écarter afin de faire descendre la boule et de la laisser tomber dans les trous. Plus la boule se rapproche, plus les scores peuvent augmenter. Mais attention à ne pas la faire tomber à côté. Le joueur qui marque le plus haut score remporte la partie.



## SAUT DE PUCE

JEU D'ADRESSE



Chacun à leur tour, les joueurs essaient de faire sauter un jeton dans le godet situé au centre du plateau. Le gagnant sera celui qui sera parvenu à faire sauter tous ses pions dans le godet le premier.



## SUBBUTEO

JEU D'ADRESSE



Le jeu se joue sur un tapis de jeu de 1,35m sur 0,90m. Chaque joueur dispose de onze joueurs montés sur des socles sphériques. Il doit faire avancer ses joueurs avec l'ongle d'une sorte de pichenette. Le gardien est monté sur une tige, permettant au joueur en défense de réaliser des arrêts "plongeants". Dans l'esprit, on retrouve toutes les règles du football.



## LE TAOU

JEU D'ADRESSE



Dans le Taou, il faut mettre les 10 boules dans les trous et marquer un maximum de points. Pour cela il faut orienter le lanceur dans la direction souhaitée et lâcher la boule du haut du petit toboggan. Selon la couleur du trou, le nombre de points est plus ou moins important.



## WEYKICK FOOT

JEU D'ADRESSE



Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Avec cette version Football, simulez les plus grands matchs !



## WEYKICK HOCKEY

JEU D'ADRESSE

 2-4

 L'AH TOUPIE

Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Que vous soyez fan ou non de hockey, cette version vous apportera des parties endiablées, frénétiques et passionnantes pour amuser petits et grands !



## YDRODY

JEU D'ADRESSE

 2-4

 L'AH TOUPIE

Chacun manipule une seringue reliée à une autre seringue par un petit tuyau. Les seringues sont remplies d'eau. Par pression, lorsqu'on appuie sur l'une, l'autre remonte et soulève ainsi le plateau de jeu et inversement.

Parviendrez-vous à faire le parcours, piégé au centre, à la bille ?



## LE BLASON

JEU D'ADRESSE

 1+

 L'AH TOUPIE

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les 9 anneaux vers les cibles. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.

## LA GRENOUILLE

JEU D'ADRESSE



Visez l'un des quatorze trous grâce à vos huit palets afin de marquer un maximum de points. Vous devez vous tenir à 3 mètres du jeu. Lorsque les palets entrent dans la bouche de la grenouille, ou dans les trous qui se trouvent autour, ils glissent dans différents couloirs à points. Les joueurs jouent tour à tour.

## CANDY

JEU D'ADRESSE



Placez les 41 bonbons multicolores en désordre sur le tapis. Tour à tour, les joueurs lancent les dés, ils doivent alors attraper le bonbon qui correspond aux couleurs des dés.

## MiKADO

JEU D'ADRESSE



Chaque joueur doit retirer le plus grand nombre de baguettes alors qu'elles sont toutes en tas devant lui, sans faire bouger les autres, ni même les toucher.

## MINI BOWLING

JEU D'ADRESSE



Les règles sont simples, il faut faire tomber un maximum de quilles. Pour cela, orientez le lanceur dans la direction voulue et lâcher la boule.

## LE RAPIDO

JEU D'ADRESSE & RAPIDITÉ



Chaque joueur se place d'un côté de la table. Il faut utiliser les joueurs en bois que l'on manie latéralement avec les mains. Ainsi les joueurs peuvent défendre leur territoire et envoyer la balle dans le camp adverse pour marquer des buts. Le gagnant est le premier joueur à marquer 10 points.

## LE REFLEX

JEU D'ADRESSE



Un joueur se place sous les bâtons et l'autre sur le côté du jeu prêt à tirer les ficelles. Le fait de tirer sur une ficelle actionne un mécanisme qui libère les bâtons. Le joueur placé sous le portique devra alors se montrer suffisamment habile pour rattraper les bâtons au vol.



## SLALOOM

JEU D'ADRESSE



Deux joueurs se placent face à face, chacun dispose de deux baguettes qu'il place dans son support jaune en forme de vague. Toutes les portes de slaloom sont positionnées dans les encoches prévues à cet effet. Le premier joueur qui termine le parcours le plus vite possible en faisant tomber le moins de portes possible gagne.



## SPIROBILLE

JEU D'ADRESSE



On dépose la bille au centre et chaque joueur dispose de 2 flippers pour défendre son camp et envoyer la bille dans le camps adverse. Le premier joueur qui aura encaissé 10 billes sera le perdant, celui qui en aura encaissé le moins, sera le gagnant.



## TOUPIÉ DES INDES

JEU D'ADRESSE



Le principe du jeu est de lancer à l'aide d'une ficelle une toupie qui doit faire tomber un maximum de quilles qui ont des valeurs différentes. Les petites quilles étaient autrefois représentatives de la hiérarchie sociale : soldats, chevaliers et roi.

# T'PERCHÉ !

JEU D'ADRESSE



Chaque joueur choisit une couleur de pion et place son seul triangle en équilibre sur le support central. On tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance à son tour un des 2 dés au choix. Selon la face obtenue, une certaine action sera effectuée. Le bréussir à placer tous les pions devant soi sur le support le joueur qui fait écrouler la structure perd.



# ACCROCHE-TOI

JEU D'ADRESSE



Le but est d'accrocher sur les barres horizontales les bolas. La barre la plus basse : 1 point, la plus haute : 5 points. il faut se placer à 4 m du support pour lancer. Chaque joueur lance ses 3 bolas. C'est lorsque le dernier joueur a fini que l'on compte les points marqués.

# LES ANNEAUX

JEU D'ADRESSE



2 ou en équipes



Chaque joueur ou équipe lance à tour de rôle un anneau après s'être placé derrière la ligne de lancer. Après que chaque joueur ou équipe ait jeté quatre anneau, la manche est terminée. Les scores sont cumulés. La partie est remportée par le joueur ou l'équipe qui atteint en premier 250.

# LE BARİK

JEU D'ADRESSE



Par équipe ou un contre un, à l'aide des bâtons, lancer tous les tonneaux dans le camp adverse. Le premier qui réussit à débarrasser son camp des barriques, gagne. Mais attention, une victoire presque acquise peut échouer à la dernière barrique ! Un jeu en bois drôle et tonique.



# Billard Hollandais

JEU D'ADRESSE



Glissez les 30 palets en bois dans les quatre casiers pour tenter de faire un maximum de points. Le billard hollandais appelé aussi « Sjoelbak » est un superbe jeu familial. C'est un jeu d'adresse très convivial qui convient à tous les âges.



# Billard Japonais

JEU D'ADRESSE



Marquez un maximum de points en envoyant les boules en bois du billard japonais dans les trous du haut. 2 essais par boule, le joueur marquant le plus de points gagne la partie.

## BILLARD NICOLAS

JEU D'ADRESSE



Appuyez sur les poires pour souffler la bille vers les buts adverses. Découvrez le billard Nicolas, un jouet traditionnel et typique du Nord créé en 1894 par Nicolas Redler. idéal pour animer vos soirées entre amis ou vos journées en famille.

## BOULE QUI MONTE

JEU D'ADRESSE



Le joueur se place devant le jeu. il tente alors, à l'aide des poignées, de placer la boule dans le trou le plus haut. Dès que la boule rentre dans un trou, l'essai est terminé. Des variantes existent, telles que : partie chronométrée, avec les yeux bandés accompagné d'un guide, etc.

## CARROM

JEU D'ADRESSE



Le principe du Carrom ou "Billard indien" est le même que le billard : il faut rentrer ses pions dans les trous à l'aide du palet percuteur. Le premier à rentrer tous ses pions à gagné.



## LE CHAT & LA SOURIS

JEU D'ADRESSE



L'AH TOUPIE

Un joueur prend les boules et les laisse tomber une à une dans le tunnel. Le second doit les attraper le plus près possible de la sortie à l'aide du gobelet en cuir afin de marquer le plus de points possible. Toutes les boules tombées dans la rigole ne marquent pas de point.



## CHEMIDO

JEU D'ADRESSE



L'AH TOUPIE

Ce jeu de dominos va vous permettre de relever des défis, de résoudre des casses têtes et de vous mesurer aux autres... A partir de 6 ans il contribue au développement de la préhension, de la patience, de la dextérité mais aussi de la rapidité, de l'observation.... Ce jeu contient un livret de 9 règles mais celui ci évoluera avec vos propositions de casse tête, de circuit.... une page « facebook officielle chemido » lui est consacrée....



## LE CROKINOLE

JEU D'ADRESSE & STRATÉGIE



L'AH TOUPIE

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.

## DOUBLE CHINOIS

JEU D'ADRESSE



Être le premier joueur à occuper ses 4 trous par une boule le plus rapidement possible. Mais attention de ne pas combler les trous de votre adversaire ou de ne pas vous retrouver sans boule à jouer !



## FLIPPER FOOT

JEU D'ADRESSE



Ce jeu en bois ravira tous les amateurs de ballon. Le terrain du jeu est bombé de manière à ce que la bille roule vers un des deux buts. Le partie commence avec la remise en jeu de la petite bille en métal, puis chaque joueur tente de lancer la balle dans le but de l'adversaire en appuyant sur les 2 boutons de chaque côtés comme au Flipper ou au Pinball.



## FORMULE FICELLE

JEU D'ADRESSE & RAPIDITÉ



Dans la Course Formule Ficelle, il faut être le premier à placer sa voiture de l'autre côté du jeu. Chaque joueur tire sur sa ficelle avec des petits mouvements pour faire avancer sa voiture.



# LABY DUEL

JEU D'ADRESSE



Les joueurs inclinent chacun leur labyrinthe vers le bas, et au top départ, orientent le plateau de jeu dans tous les sens afin de mettre les 4 boules dans les trous.

# LIMBO

JEU D'ADRESSE



Le limbo est une danse qui consiste à passer sous une barre. Un grand classique qui nécessite beaucoup de souplesse. Les joueurs devront tenter de passer sous la barre que l'on positionne toujours plus bas, sans la faire tomber.

# LA MEULE

JEU D'ADRESSE



Doser votre force ! Le but de ce jeu en bois géant est de lancer la roue sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 100 sinon elle tombera dans la zone zéro.





## PASSE TRAPPE

JEU D'ADRESSE, RAPIDITÉ  
& PRÉCISION



Pour remporter une partie de Passe Trappe, il faut être le premier à réussir à vider son camp de tous les palets à l'aide de l'élastique en les envoyant à travers la lucarne du plateau.



## PASSE TRAPPE À 4

JEU D'ADRESSE, RAPIDITÉ  
& PRÉCISION



Pour remporter une partie de Passe Trappe, il faut être le premier à réussir à vider son camp de tous les palets à l'aide de l'élastique en les envoyant à travers la lucarne du plateau. Les carambolages sont inévitables dans cette version 4 joueurs !



## PASSE TRAPPE À 8

JEU D'ADRESSE, RAPIDITÉ  
& PRÉCISION



Pour remporter une partie de Passe Trappe, il faut être le premier à réussir à vider son camp de tous les palets à l'aide de l'élastique en les envoyant à travers la lucarne du plateau. Dans cette version, la partie sera bien plus frénétique et palpitante !



## SHUFFLE PUCK

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



Comme au Air Hockey, il s'agit d'essayer de mettre le palet dans le camp de l'adversaire tout en essayant de protéger son propre camp. Le premier à mettre 10 buts à l'adversaire remporte la partie.



## TAM FOOT

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



L'espace est fermé soit par des toiles enserrées dans des encoches en bois, soit par des bords en plastique. Le but du jeu étant de marquer un maximum de points en faisant passer le palet dans les buts d'un joueur adverse.



## LE WASHER

JEU D'ADRESSE



Deux joueurs se positionnent face à face, séparés de 6 m l'un de l'autre. Devant chacun d'eux, il y a une caisse munie d'une boîte métallique en son centre. Les joueurs disposent de 4 rondelles métalliques et le but sera de lancer celles-ci dans la caisse de l'adversaire et marquer un maximum de points. On joue jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 21 points.

## TIR À L'ARBALÈTE

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



Un jeu pour les Cowboys en herbe. Éloigne-toi de la cible et tente de marquer le plus de points. Pour cela, vise avec précision le centre de la cible. Le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points.

## BILLE SKATE

JEU D'ADRESSE, PRÉCISION  
& RAPIDITÉ



DESCRIPTION MANQUANE

## CASSADO

JEU D'ADRESSE, PRÉCISION  
& RAPIDITÉ



Faites glisser votre bille sur la cascade ou toboggan de votre couleur pour aller cogner dans le palet. En manipulant son toboggan, chaque joueur doit viser le palet pour le pousser dans le camp adverse. Tous les joueurs jouent en même temps, il faut être précis, car le premier joueur qui touche 5 fois le palet gagne la partie.



## CORNHOLE

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie. Pour marquer des points vous devez lancer vos sacs sur la planche située en face de vous et si vos sacs tombent dans le trou vous marquez encore plus de points !



## ELASTRO

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



À tour de rôle, chaque joueur prend un pion de sa couleur et le pose contre l'élastique. En enlevant son doigt, le pion file vers l'avant. Il faut ainsi tenter de placer au mieux son pion sur la cible. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points avec ses pions.



## LE KUBB

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



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 à la fin seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé "jeu d'échecs viking".

# MÖLKKY

JEU D'ADRESSE & PRÉCISION



Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Möllkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. Le premier ou la première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.



# PALET ANGLAIS

JEU D'ADRESSE



Pour le Palet Anglais, chaque joueur fait glisser ses 5 palets à tour de rôle. Il faut placer 1 palet dans chacune des zones numérotées de 1 à 5 sans toucher les lignes. On place une marque sur le chiffre de la zone réussie. Le joueur qui réussit le premier à mettre un palet dans chaque zone gagne la partie.

# PALET BRETON

JEU D'ADRESSE



Le Palet Breton se joue sur une plaque en bois. L'objectif du jeu de palet est de réussir à placer ses palets le plus près possible du « maître » sans avoir rebondi sur le sol afin de remporter des points. Comme pour la pétanque, il y a autant de points marqués que de palets proches du « maître » pour une même équipe.

©ThatsMee.fr



## PALET VENDÉEN

JEU D'ADRESSE



Le Palet Vendéen se joue sur une plaque en plomb. L'objectif du jeu de palet est de réussir à placer ses palets le plus près possible du « maître » sans avoir rebondi sur le sol afin de remporter des points. Comme pour la pétanque, il y a autant de points marqués que de palets proches du « maître » pour une même équipe.



## PALETANQUE

JEU D'ADRESSE



L'objectif est de faire glisser ses palets au plus proche du petit. Quand tous les palets ont été joués, le joueur qui possède le palet le plus proche du cochonnet marque 1 point par palet placé avant le palet le mieux placé de l'équipe adverse. Le gagnant de la manche lance en premier le petit pour la manche suivante. La partie se joue en 10 points.



## ARBOS

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE



Chacun, à tour de rôle, ajoute une pièce (branche ou feuille) à la construction, qui se révélera de plus en plus instable et fragile. La règle de base n'est pas coopérative : il faut être le premier à se débarrasser de ses pièces. Mais il est très facile d'adapter ce jeu en mode coopératif : il nous faut alors réussir à poser toutes les pièces que nous aurons décidé de mettre en jeu au départ.



# BAMBOLÉO

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE

 2-6

 L'AH TOUPIE

**Des pièces sont placées sur un plateau maintenu en équilibre instable. Chacun leur tour, les joueurs tentent de retirer une pièce du plateau sans jamais le renverser. Qui réussira à jouer avec la gravité sans perdre l'équilibre ? Une version surdimensionnée pour encore plus de sensations !**



# CORDE DES CHEVALIERS

JEU D'ADRESSE

 2

 L'AH TOUPIE

**Chaque joueur tient en main une partie d'une même corde. Grâce à cette corde, en tirant ou en relâchant, chacun essaie de déséquilibrer son adversaire. En le pratiquant, on est étonné de découvrir que rien ne se joue sur la force... mais bien sur la ruse, l'attention et le bluff.**



# MONTAGNE À VACHES

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE

 1, 2 ou 4

 L'AH TOUPIE

**Empilez les vaches sur la montagne, attention de ne pas en faire tomber... Le dé "vache" vous oblige parfois à positionner la vache dans un sens précis.**

## PONT DE SINGE

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE



2-6



Chaque joueur à son tour, place un bâtonnet de la couleur de son choix sur le pont de singe. Quand un bâtonnet est posé sur un autre il doit faire un croisement avec celui-ci. De plus, deux bâtonnets de même couleur ne peuvent se toucher. Grâce aux trois encoches de chaque côté du pont de singe, de multiples niveaux de difficultés sont possibles !

## SUSPEND GÉANT

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE



1-4



Des grosses boules en bois sont suspendue par des fils. Chaque joueur reçoit en début de partie un nombre commun de boules en bois non suspendues. Chacun, à son tour, tente de poser à l'aide de bâtonnets une de ses boules de façon à ce qu'elle soit en équilibre avec les autres. Le gagnant est le premier à se débarrasser de toutes ses boules.

## LE TWISTO

JEU D'ADRESSE & ÉQUILIBRE



1+



Au Twisto il faut beaucoup d'adresse et de calme pour contrôler la vitesse et l'équilibre de la boule sur les tiges. L'objectif étant de placer les 5 boules dans les emplacements prévus à cet effet. Le tout, en un minimum de temps !

# Jeux de **STRATÉGIE** & **RÉFLEXION**



## X PLUS

JEU DE RÉFLEXION



Le premier joueur qui réalise avec ses cubes un alignement, même en diagonale, de 5 faces identiques, couleur de fond et couleur d'étoile, est déclaré "Grand vainqueur".



## AWELE

JEU DE RÉFLEXION & CALCUL



Une partie d'Awalé se joue à tour de rôle. Chaque joueur se place devant l'une des rangées de six cases : son camp. Chacun débutant avec quatre graines dans chacune des cases (soit 24 graines). Le premier joueur prend les quatre graines dans la case de son choix et les distribue une à une dans les cases suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui arrive à amasser le plus de graines.



## BATIK

JEU D'ADRESSE & STRATÉGIE



Un joueur possède les pièces claires, l'autre les foncées. A tour de rôle, chacun insère une de ses pièces dans le tableau, sans forcer son introduction. Le premier joueur dont une pièce dépasse du tableau perd la partie.



## LE LYNX

JEU DE MÉMORISATION  
& OBSERVATION



il s'agit de retrouver le plus rapidement possible des images sur le plateau de jeu. Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs atouts du vainqueur.

## LES BÂTONNETS

JEU DE LOGIQUE



Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets. il ne faut pas être celui qui retirera le dernier. Le jeu des bâtonnets est un jeu de duel qui demande logique et stratégie. il est connu sous le nom actuel de "jeu de Nim".



## CAMELOT JR

JEU DE RÉFLEXION



Dans le jeu Camelot Jr, vous construisez un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter! Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre.



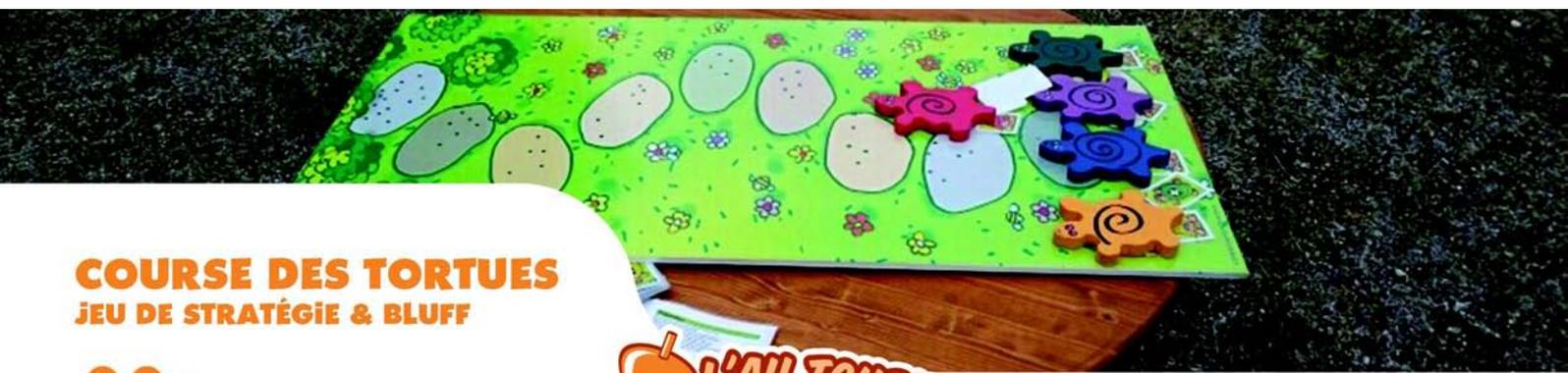
## MARRAKECH

JEU DE STRATÉGIE

 2 à 4

 L'AH TOUPIE

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands: le meilleur l'emporte !



## COURSE DES TORTUES

JEU DE STRATÉGIE & BLUFF

 2+

 L'AH TOUPIE

5 tortues en pile au départ. À son tour, on joue une carte pour avancer ou reculer une tortue... et toutes celles qui se trouveraient dessus. La première tortue à atteindre les salades en mange une. MAIS, chaque joueur tire en début de partie une couleur et garde l'identité de sa tortue cachée.



## DOMINO

JEU DE STRATÉGIE & LOGIQUE

 2-4

 L'AH TOUPIE

Chacun leur tour, les joueurs doivent poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé. Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.



## PONTU

JEU STRATÉGIQUE

 2-4

 L'AH TOUPIE

**Le but du Pontu est d'isoler les pions de son adversaire. Pour ce faire, chaque joueur doit à tour de rôle, déplacer un de ses pions en passant par un pont et enlever un pont de son choix.**



## ELYP

JEU D'ADRESSE

 2

 L'AH TOUPIE

**Le grand frère de pontu en terme de stratégie , Elyp a un fonctionnement original et logique qui satisfera les curieux. il s'agit de se servir de son adversaire comme d'un allié de taille pour remporter la partie.**



## GAGNE TON PAPA

JEU DE LOGIQUE & RAPIDITÉ

 1-2

 L'AH TOUPIE

**En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.**

# MASTERMIND

JEU DE LOGIQUE



L'un des joueurs choisit une suite de 5 billes de couleurs que l'autre devra deviner en émettant des propositions qui seront validées ou invalidées grâce à des billes noires ou blanches. Logique et déduction pour ce grand classique revisité en version géante.



# PUISSANCE 4

JEU DE LOGIQUE



Pour jouer c'est très simple, il faut aligner 4 pions de la même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale pour gagner la partie, mais attention l'autre joueur ne va pas se laisser faire !



# QUARTO

JEU DE STRATÉGIE



Aligner 4 pièces ayant un point commun. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

# Jeux de **HASARD**



## LE VERGER

JEU DE HASARD

 2,4,8 en équipes



On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Suivant le lancer de dé, on doit cueillir un fruit de la couleur indiquée ou mettre au centre du plateau un morceau du puzzle du corbeau. L'objectif de ce jeu coopératif est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Ainsi tous les joueurs gagnent ensemble (sinon c'est le corbeau qui mange les fruits restant dans les arbres).



## MONZA

JEU DE COURSE & HASARD

 2-6



Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs avec les dés et sera assez futeux pour les combiner avancera très vite.



## PLOUF GRENOUILLE

JEU DE COURSE & HASARD

 2-4



Chacun leur tour, les joueurs piochent une baguette dans la boîte et avancent leurs grenouilles de la longueur de la baguette. Malheureusement, si l'on pioche la baguette rouge, on n'avance pas ce tour...

Le joueur dont la grenouille arrive la première à la mare remporte la partie.

## SHUT THE BOX

JEU DE STRATÉGIE & HASARD



**A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage. Si le joueur ne peut fermer aucune boîte, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer. Un nouveau joueur reprend alors une nouvelle manche. Le joueur ayant le moins de points gagne.**

## LE FAKIR

JEU DE HASARD



**Lâcher les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe. Le gagnant sera celui qui aura marqué le plus haut score.**

# **Jeux de COOPÉRATION, COMMUNICATION & COORDINATION**

## PETITE CAGE À ÉLASTIQUES

JEU D'ADRESSE & COOPERATION



L'AH TOUPIE

En face à face avec une fourchette dans une main, vous devez faire traverser le pion orange d'une plate-forme à l'autre sans faire tinter les grelots.

Le pion ne doit en aucun cas sortir de la structure. COOPEREZ avec votre partenaire est indispensable pour parvenir à vos fins. Jeu d'appel coopératif, court et drôle...

## A ACROBATIQUE

JEU DE COOPERATION  
& COORDINATION



L'AH TOUPIE

Une personne se met debout sur le "a" et doit avancer ou réaliser un parcours. Cependant, pour rester en équilibre, il faut que les autres membres de l'équipe tirent, plus ou moins, sur les cordes. Il faut que tous les membres du groupe s'écoute et travaillent ensemble, au risque de faire tomber le marcheur.

## BÂTON DES INUITS

JEU DE COOPERATION  
& COORDINATION



L'AH TOUPIE

Un principe tout simple : une balle pendue à une ficelle qu'il s'agit d'enrouler et de dérouler autour d'un morceau de bois. Mais attention, interdit de se servir des mains ! Un hula hoop coopératif, des mouvements à coordonner et de belles tranches de fous rires !



## CRAYON COOP

JEU DE COOPÉRATION  
& COORDINATION

 2-10



Voici un jeu éducatif qui favorisera le travail en équipe la coordination et l'écoute des membres afin de réaliser un travail ensemble ! Le crayon coopératif sera un très bon outil de travail avec des enfants au travers d'activités pédagogiques à l'école ou avec des adultes au travers d'opérations de team building.



## LABYRINTHE

JEU COOPÉRATIF

 2-4



Dans ce grand jeu de labyrinthe coopératif, chaque joueur tient une poignée (2 pour 2 joueurs) et doivent faire parvenir les 5 billes au centre du plateau où des trous sont prévus à cet effet. Coordination et dialogue seront indispensables !



## PARACHUTE

JEU DE COORDINATION  
& COMMUNICATION

 8+



Ce parachute est un jeu qui se joue à plusieurs. On peut y jouer aussi bien en intérieur qu'à l'extérieur. Les enfants aiment beaucoup y jouer, car ils peuvent se cacher dessous, faire rebondir une balle dessus, chanter des chansons tout en tournant avec, faire rebondir des doudous...



## POISSON COOP

JEU DE COOPÉRATION  
& COORDINATION

 2-8

 L'AH TOUPIE

Un jeu coopératif d'extérieur ou d'intérieur, dans lequel il faut se coordonner pour déplacer le Poisson dans le but de le nourrir, d'éviter les obstacles ou de voler ! Dynamique et drôle avec 9 variantes de jeu, soit en tirant des ficelles, soit en poussant le poisson grâce à des tiges en bois.



## SKIS

JEU DE COORDINATION

 2-4

 L'AH TOUPIE

Avancer d'un pas cadencé n'est parfois pas si simple ! Avec les skis travaillez la motricité et la coordination. Par 4 (ou moins) mettez-vous en rythme pour avancer ensemble. Un exercice amusant qui nécessite une bonne communication entre les joueurs. Impossible de garder son sérieux !



## TRAPENUM

JEU DE TOUCHER  
& COMMUNICATION

 2+

 L'AH TOUPIE

4 joueurs se placent autour du TRAPENUM devant une des ouvertures, afin de pouvoir facilement introduire les 2 mains. Les joueurs se trouvant face à face forment une équipe. Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum 5 paires d'objets.

# ANIMATIONS



## SUMOS (ADULTES)

**les 2 sumos s'affrontent dans ce combat des plus drôle où le but est de mettre son adversaire au sol...**

**Ce jeu est un pur produit d'animation destiné à faire rire petits et grands, participants et spectateurs!**

## TIR GONFLABLE

**PiM ! PAM ! POUM ! Je tire sur des cibles en apesanteur ! Venez tester votre adresse sur ce stand unique !**



## ESPACE PETITE ENFANCE

**Parcours de motricité, coin cocon, petits jeux, imitation, à vous de moduler l'espace avec notre équipe de professionnel-le-s.**



## UNIVERS, Imitation

**Devenir Roi, Reine, Princesse ou encore Chevalier grâce aux déguisements et au château miniature !**

**Le Chantier, avec ses pelleteuses, ses outils, ses casques et ses gilets !  
Le restaurant , comme les grand·e·s chef·fe·s et de bons petits plats !  
Et bientôt, découvrez l'univers de la ferme et ses animaux incroyables !**

## LE MONDE EN CONSTRUCTION

**Laissez parler votre imagination avec de nombreux supports comme les Tomtects, le truc en bois, les Lego, les Kapla, les PlusPlus, ...**



# NOS RÉFÉRENCES

## LES PLUS CONNUES

- **Fête du jeu depuis 2007**
- **Les Sarabandes depuis 2009**
- **Fête médiévale de DiGNAC depuis 2008**
- **Les Gaminades depuis 2010**
- **Camping les gorges du CHAMBON**
- **Le tour de France**

## TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

- **Arbre de Noël**
- **Animations périscolaires**
- **Soirée jeux intergénérationnelle**
- **Animation ALSH-ACM et écoles**
- **Fêtes de village**
- **Mariages, anniversaires...**
- **Après-midis et soirées jeux**
- **Salons, expositions...**

# NOS PARTENAIRES

- **Le Fonds Social Européen**
- **Le Conseil Départemental de la CHARENTE**
- **La région Nouvelle-Aquitaine**
- **CDC La Rochefoucauld - Porte du Périgord / CDC du Ribéracois**
- **Municipalités de Chazelles, Marthon, St Germain de Montbron, Touvre, La Rochefoucauld, Exideuil, Soyaux, Ruelle, Taponnat, ...**
- **La Fondation de France**
- **La Fondation Caisse d'épargne (PELS)**
- **La Fondation MACiF**
- **iPCA Poitou Charente**
- **CAF 16**
- **UDAF 16**
- **MSA des Charentes**
- **Entreprise : LIPPI, ARVATO, ASP, ...**
- **Fédération des centres sociaux**
- **Centre de plein air du Chambon**
- **Camping des gorges du Chambon**
- **Les Sarabandes, Les Gaminades**
- **CAD de Dignac**
- **APE de Chazelles, Victor Hugo, Mornac, Touvre, Asnière sur Nouere, Voeuil et Giget, Ruelle, ...**
- **CAJ La Grand Font, AAEP Montemboeuf**
- **Collèges et lycées : Chasseneuil, Marguerite de Valois, Charles de Coulomb**
- **Comité des fêtes : Gourville, Touvre, Agris, ...**
- **Hôpital Camille Claudel**
- **La Coopé des pt'tis B**
- **Jeux Me Regale**
- **Et plein d'autres encore .....**

# CONTACTS L'AH TOUPIE

## Siège Social

**5 rue des Civadeaux  
16380 CHAZELLES  
N°Siret 48892513200018**

## Ludothèque :

**2 Route du Queroy  
16380 CHAZELLES  
05.45.21.47.85  
[ludotheque@ahtoupie.fr](mailto:ludotheque@ahtoupie.fr)**

## Coordination

**Hervé APPiOTTi  
[coordination@ahtoupie.fr](mailto:coordination@ahtoupie.fr)  
06.35.71.43.51**

**[www.ahtoupie.fr](http://www.ahtoupie.fr)**



**L' Ah Toupie - [cahtoupie](mailto:cahtoupie)**