

CATALOGUE *de jeux en bois*

ÉDITION 2026



SOMMAIRE

- 1) Le juste tri
- 2) Le Corn hole
- 3) La Grimpette
- 4) Le Memory
- 5) Le Jeu de l'oie

INTRODUCTION

La Maison de l'environnement d'Angers Loire Métropole sensibilise les habitants du territoire à la transition écologique depuis 35 ans. Notre équipe crée ou fait l'acquisition de matériels pédagogiques, qu'elle met ensuite gratuitement à disposition des partenaires publics, privés et associatifs du territoire d'Angers Loire Métropole.

6 jeux en bois géants et thématiques sur la biodiversité et le tri des déchets sont proposés pour agrémenter vos fêtes d'écoles, fêtes de village ou de quartier.

Nous pouvons également vous mettre en relation avec notre réseau de partenaires angevins spécialistes de l'éducation à l'environnement et à la transition écologique, car rien ne vaut les échanges de points de vue pour faire avancer la cause environnementale..



01

LE JUSTE TRI

JEU D'ADRESSE EN BOIS



DIMENSIONS

Hauteur: 160 cm

Largeur: 60 cm

Épaisseur: 12 cm



CONTENU

1 caisse avec :

- 1 sac en tissu
- 8 tiges en bois
- 8 anneaux en corde.



INSTALLATION



- 1 Déplier les panneaux en deux
- 2 Insérer et bloquer les tiges en bois grâce aux élastiques au dos des panneaux
- 3 Les tiges en bois se montent et se démontent pour un rangement plus simple



LE JUSTE TRI

RÈGLE DU JEU

I PRÉPARER LE JEU



De 1 à 2 participants
Possibilité de faire des équipes



+ de 6 ans

2 COMPOSITION DU JEU

Pour chaque côté du panneau :

- 4 tiges en bois
- 4 anneaux (1 bleu, 1 jaune, 1 noir et 1 blanc)

3 BUT DU JEU

Un jeu de lancer simple et amusant pour toute la famille.

Envoyer les anneaux sur les tiges en bois correspondant à la couleur des anneaux.

- la tige jaune pour l'anneau jaune.
- la tige noire pour l'anneau noir.
- la tige blanche pour l'anneau blanc.
- la tige bleue pour l'anneau bleu.

La victoire appartient à celui qui réalise le plus de points.

- si l'anneau s'accroche sur la tige de la bonne couleur + 3 pts.
- si l'anneau s'accroche sur la tige du mauvaise couleur +1 pt
- si l'anneau ne s'accroche à aucune tige 0 pt.



DIMENSIONS

Hauteur: 122 cm

Largeur: 60 cm

Epaisseur: 6 cm



CONTENU

1 caisse avec :

- 1 sac en tissu
- 10 sacs à grains



INSTALLATION

- 1 Déplier les pieds
- 2 Sortir les sacs en tissu
- 3 Se placer à 8 mètres de la planche



LE CORN HOLE

RÈGLE DU JEU

I PREPARER LE JEU



De 1 à 2 participants
Possibilité de faire des équipes



+ de 6 ans

2 COMPOSITION DU JEU

Une planche de jeu

5 paires de sacs à grains

- 2 sacs gris
- 2 sacs motif à fleurs
- 2 sacs jaune/rouge
- 2 sacs tissus jeans
- 2 sacs noirs

3 BUT DU JEU

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 !

Munissez-vous chacun de 4 sacs et placez-vous côte à côte à 8 mètres de la planche (6 ou 7 mètres si vous débutez).

Lancez chacun à votre tour un sac en visant la planche et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 sacs aient été lancés.

Ne retirez pas les sacs du jeu sauf si un sac touche le sol avant de retomber sur la planche, celui-ci ne compte pas et devra être enlevé avant de lancer le sac suivant.

Une fois les 8 sacs lancés on compte les points :

- Les sacs restant sur la planche valent 1 point.
- Les sacs tombés dans le trou valent 3 points. (+ 1pt si vous annoncez le bon trou avant le lancer)
- Les sacs tombés à l'extérieur de la planche ne valent aucun point.
- Si l'un de vos sacs a poussé un sac de votre adversaire dans le trou, vous lui donnez donc 3 points.
- En revanche si votre sac pousse un sac de votre adversaire en dehors de la planche, celui-ci perdra un point.



DIMENSIONS

Hauteur: 138 cm

Largeur: 70 cm

Épaisseur: 70 cm



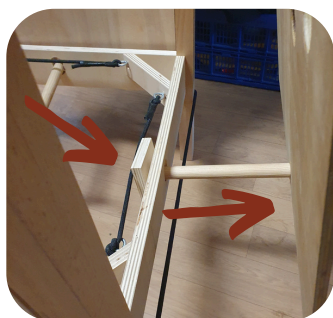
CONTENU

1 caisse avec :

- 1 sac en tissu
- 8 ficelles
- 4 conteneurs
- 4 billes en bois

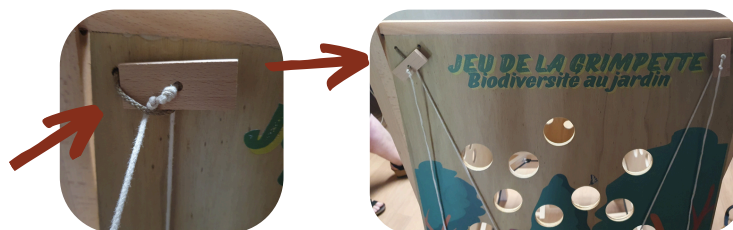


INSTALLATION



- 1 Baisser l'élastique afin de libérer les 4 côtés
- 2 Déplier les 4 faces à l'aide des tiges en bois à l'intérieur et bloquer les faces à l'aide des élastiques

- 3 Attacher le kit ficelle/conteneur dans chaque angle à l'aide de la boucle en ficelle



- 4 Insérer la bille en bois dans le conteneur





LA GRIMPETTE

RÈGLE DU JEU

I PRÉPARER LE JEU



A partir de 1 participant



+ de 6 ans

2 COMPOSITION DU JEU

Pour chaque face :

- 2 cordelettes
- 1 conteneur
- 1 bille en bois

Les 4 faces du jeu :

- La biodiversité
- L'Eau
- La Biodiversité au jardin
- Les Déchets

3 BUT DU JEU

Le but du jeu est de guider une bille en bois jusqu'au trou d'arrivée situé tout en haut du parcours. Pour déplacer la bille, les joueurs doivent tirer doucement sur les cordelettes afin de faire monter le support qui la contient. Il faut coordonner ses mouvements avec précision pour garder le support bien équilibré et éviter que la bille ne tombe dans les trous du parcours.

La partie est gagnée lorsque la bille atteint le dernier trou, situé le plus haut sur le plateau. Chaque face propose un parcours différent, mais l'objectif reste le même : conduire la bille jusqu'au trou d'arrivée sans la perdre en chemin.

04

LE PUISSANCE 4

JEU DE STRATÉGIE EN BOIS



DIMENSIONS

Hauteur: 90 cm

Largeur: 125 cm



CONTENU

1 caisse avec :

- 2 sacs en tissu
- 21 jetons rouges
- 21 jetons jaunes



INSTALLATION



- 1 Il faut insérer le plateau entre les deux pieds
- 2 Pour libérer les jetons, faire glisser la baguette sur le côté en bas du plateau à l'aide de l'élastique



LE PUISSANCE 4

RÈGLE DU JEU

I PREPARER LE JEU



2 participants



+ de 3 ans

2 COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu avec deux pieds

- 21 palets abeilles
- 21 palets coccinelles

3 BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à aligner 4 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le jeu se joue à deux joueurs : l'un dispose de 21 pions coccinelles et l'autre de 21 pions abeilles. À tour de rôle, chaque joueur choisit une colonne et y dépose un pion qui descend jusqu'à l'emplacement libre le plus bas. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à aligner 4 de ses pions. Le premier joueur qui réalise cet alignement remporte la partie. Si le plateau est rempli sans qu'aucun joueur n'ait réussi à aligner 4 pions, la partie se termine par un match nul.

05

LE MEMORY

JEU DE MÉMOIRE EN BOIS



DIMENSIONS

Longueur : 70 cm
Largeur: 70 cm



CONTENU

1 caisse avec :

- 2 pochettes transparentes
- 40 étiquettes



INSTALLATION

- 1 Déposer le cadre en bois sur une surface plate
- 2 Sélectionner 12 duos de cartes (soit 24 cartes) et les placer faces cachées de façon aléatoire



LE MEMORY

RÈGLE DU JEU

I PRÉPARER LE JEU



De 2 à 4 participants



+ de 3 ans

2 COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 12 paires d'images

3 BUT DU JEU

Le memory est un jeu de mémoire visuelle qui consiste à retrouver les paires identiques. Toutes les cartes sont étalées, faces cachées. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il les repose faces cachées, là où elles étaient et c'est au joueur suivant de jouer. La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires.

LE JEU DE L'OIE

JEU DE SOCIÉTÉ EN BOIS



DIMENSIONS

Longueur : 93 cm

Largeur : 73 cm

Hauteur : 5 cm



CONTENU

1 caisse avec :

- 1 sac en tissu
- 11 cartes Bonus
- 10 cartes Malus
- 1 dé en mousse
- 5 pions



INSTALLATION

- 1 Déposer le cadre en bois sur une surface plate
- 2 Sortir les cartes Malus/Bonus de la boîte en carton
- 3 Sortir les pions du carton ainsi que le dé



LE JEU DE L'OIE

RÈGLE DU JEU

I PREPARER LE JEU



De 2 à 5 participants



+ de 7 ans

2 COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 11 carte bonus
- 10 cartes malus
- 5 pions de couleurs

3 BUT DU JEU

Le joueur qui arrive le premier à la case "Arrivée" remporte la partie.

1) Avant de commencer, les joueurs placent leur pion sur la case "Départ".

Il faut également placer les cartes "malus" et "bonus" sur le plateau

2) Pour déterminer l'ordre des joueurs, chacun lance le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre débutera la partie.

3) Lancer et avancer le dé du nombre de cases indiqué par le dé. Plusieurs options s'offrent à vous ! Soit vous tombez sur une case rouge ou verte soit sur une case neutre. Les cases rouges correspondent à un "malus", dans ce cas piocher une carte rouge et découvrir le "handicap" associé. A l'inverse les cases vertes font référence à des "bonus", piocher une carte verte et lire l'avantage inscrit. Chaque carte malus et bonus contient des informations complémentaires sur les gestes à adopter en faveur de l'environnement.



MAISON DE L'ENVIRONNEMENT D'ANGERS LOIRE MÉTROPOLE

LOGIS DE LA CORNE-DE-CERF
AVENUE DU LAC DE MAINE, ANGERS

02 41 05 33 60

maison.environnement@angersloiremetropole.fr

www.angersloiremetropole.fr

FACEBOOK ET INSTAGRAM @MaisonEnvironnementAngers

