

# CATALOGUE DE JEUX



# Sommaire

ABALONE SURDIMENSIONNE	1
ANTI-VIRUS XXL	1
AVALAM GEANT	1
BAGH CHAL	2
BARIK	2
BEEPER GRANDE SPIRALE	2
BILLARD BORDELAIS	3
BILLARD HOLLANDAIS	3
BOULTENN	3
BOWLING BOIS	4
BOWLING EN MOUSSE GEANT	4
BRACELETS COOPERATIFS	4
CANDY XXL	5
CARROM	5
CHAMBOULE-TOUT	5
CIRCUIT D'EAU AQUAPLAY	6
CORNOLE	6
COURSE VOITURES FICELLES	6
CROKINOLE	7
CROQUET BOIS	7
CROQUET MOUSSE	7
CURLING	8
DISQUES TACTILES	8
ECHASSES	8
FLIPPER FOOT	9
GARE AU LOUP	9
GOBBLET SURDIMENSIONNE	9
GRUYERE	10
JEU D'EQUILIBRE "EQUILIBRY"	10
JEU DE FLECHETTES MAGNETIQUES	10
JEU DES ANNEAUX	11
JEU DES ANNEAUX QUILLES DE TABLE	11
JEU DES BATONNETS	11
KIT ANNIVERSAIRE N°1	12
KIT ANNIVERSAIRE n°2	12
KIT ANNIVERSAIRE N°3	12
KLASK	13
KUBB	13
LA GRANDE TOUR	13
LA PECHE A LA LIGNE MAGNETIQUE	14
LA TOUR DE FROEBEL	14
LABY TOUPIE	14
LE VERGER GEANT	15
LES PAPATTES	15
LOUPO LABYRINTHE COOPERATIF ROND	15
MIKADOS GEANTS XXL	16
MOLKKY	16
PALET DAVID	16
PARACHUTE	17
PASSE TRAPPE	17
PASSE-BOULES	17
PLANCHE D'EQUILIBRE COOPERATIVE	18

PLATEAU SUISSE	18
PLOUF GRENOUILLE	18
PUISSANCE 4 MANGO	19
PUSH	19
PYLOS SURDIMENSIONNE	19
QUARTO SURDIMENSIONNE	20
QUITS SURDIMENSIONNE	20
QUORIDOR SURDIMENSIONNE	20
RIVER DRAGONS GEANT	21
ROLL UP GEANT	21
SCHUFFLE PUCK	21
SKI COLLECTIFS	22
TIR À L'ARBALETE	22
TIR ARBALETE BATEAU PIRATE	22
TORRETA XXL	23
TOUR DE PISE géante	23
TOWER OF BALANCE	23
TRAPENUM	24
TUMBLIN-DICE	24
TWISTER GEANT	24
WEYKICK	25
YAGO POOL	25
ZENTIBOA	25

# JEUX DE REFLEXION ET STRATÉGIE

1367

## ABALONE SURDIMENSIONNÉE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	<p>t du jeu : Le premier à sortir du plateau 6 boules de l'adversaire est déclaré "Grand Vainqueur". Descriptif : À son tour, un joueur peut déplacer d'une case et dans un même mouvement, 1, 2 ou 3 de ses pièces alignées, dans toutes les directions. Les groupes sont déplacés soit : 1/ en ligne : d'avant en arrière. 2/ en flèche : latéralement, sans modifier l'alignement des boules qui ne se déplacent que d'un seul point. Dans un alignement de plus de 3 boules, le joueur actif choisit la partie qu'il veut déplacer. Lors des déplacements, il est possible de pousser les boules de son adversaire. Pour cela, il faut être en position de "sumito", c'est-à-dire en contact et en supériorité numérique. La poussée n'est possible que dans un axe droit et si une case est libre derrière la, ou les boules attaquées. Un "sumito" peut être de 2 sur 1, de 3 sur 1 et de 3 sur 2. Lorsque les forces sont égales, il y a "pac", et elles s'annulent. Lorsqu'une poussée fait sortir une boule du plateau, il y a "eject". Une poussée n'est jamais obligatoire !</p>



2164

## ANTI-VIRUS XXL

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 63 cm Largeur : 63 cm
<b>RESUME</b>	<p>Principe du jeu : Anti-virus est un jeu de logique dans lequel il faut extraire le virus rouge en gérant le déplacement des pièces de couleur. Les pièces suivent un mode de déplacement spécifique : elles glissent en diagonale séparément ou en groupe. Déroulement : On commence par recopier le défi sur le plateau de jeu. Il faut ensuite déplacer les pièces pour pouvoir faire sortir le virus (pièce rouge) du plateau. Plusieurs défis de différents niveaux sont proposés afin de permettre à tous les âges de se confronter à ce casse-tête géant !</p>



2056

## AVALAM GEANT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 30 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 58 cm Largeur : 50 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Par empilements successifs de piles de pions, chaque joueur tente de constituer un maximum de piles de 1 à 5 pions dont le sommet lui appartient. Descriptif : Tour à tour, chaque joueur prend une pile de pions (de couleur quelconque) et la place sur une pile de pions voisine (de couleur quelconque également). Aucune pile ne peut contenir plus de 5 pions. Lorsque plus aucun mouvement n'est possible, chaque joueur compte le nombre de piles dont il occupe le sommet. Le joueur qui en compte le plus gagne la partie.



2037

## BAGH CHAL

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 10 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 50 cm Largeur : 50 cm
<b>RESUME</b>	Principe du jeu : Le Bagh Chal, jeu national du Népal, présente un double mécanisme: jeu de blocage où les chèvres doivent étouffer les tigres, jeu de prise où les tigres doivent dévorer les chèvres. Déroulement : Au début du jeu, les tigres sont placés aux quatre coins du plateau de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant un de leurs pions. Chaque pion peut se déplacer d'une intersection vers une autre intersection adjacente libre, en suivant le tracé du diagramme. Les chèvres rentrent en jeu une à une, sur une intersection libre du plateau de jeu. Tant que toutes les chèvres n'ont pas été posées, celles-ci ne peuvent pas se déplacer. Seuls les tigres peuvent capturer. La prise se fait en sautant par dessus un pion chèvre adjacent lorsque l'intersection suivante est libre, comme au jeu de dames. Les chèvres doivent s'efforcer d'immobiliser les tigres, tandis que les tigres essaient de ne pas se faire bloquer, et pour cela prennent les chèvres comme aux dames en sautant par dessus. Un jeu aux règles simples, facile à mettre en oeuvre et très stratégique.



1888

## BRACELETS COOPERATIFS



<b>CATEGORIE</b>	Jeux de réflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	<p>Les joueurs jouent par paire. Dans chaque couple, un premier joueur glisse ses poignets dans les « demi menottes » en bois qu'il reçoit ; celles-ci sont reliées entre elles par une cordelette d'une longueur de 1,80 m. Son partenaire fait ensuite de même en suivant précisément les instructions suivantes : lorsqu'il a glissé son poignet dans la première menotte, il fait passer sa cordelette entre celle de l'autre joueur et le corps de celui-ci... puis enfle son poignet dans la seconde menotte. Cela veut dire que les cordes des deux joueurs s'entrecroisent. Et le jeu peut commencer ! Chaque couple essaie de se séparer sans couper la corde ni retirer les menottes. Impossible ! disent certains... Pourtant il existe bien une solution. En attendant, joueurs et spectateurs s'amusez devant tant de contorsions !</p>

1364

## GOBBLET SURDIMENSIONNE



<b>CATEGORIE</b>	Jeux de réflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 10 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 77 cm Largeur : 77 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Le but du jeu est simple : réaliser une ligne avec 4 pions de sa couleur (quelle que soit leur taille). Descriptif : Chaque joueur à son tour a le choix entre deux possibilités : - Amener un nouveau gobelet en jeu sur une case vide de son choix. - Prendre un gobelet déjà posé et le reposer sur une case de son choix. Soit vide, soit contenant un gobelet plus petit à l'adversaire ou à soi : C'est le gobage. Gober une pièce adverse permet de la faire disparaître. Mais si le gobelet qui l'a capturé se déplace, il libérera le captif. Gober une des ses pièces permet de protéger une pièce plus petite (qui se fait gober par tous les plus gros qu'elle) ou de se faire oublier pour réapparaître plus tard. Si d'aventure votre adversaire réalise un alignement de 3, il est possible d'amener en jeu un nouveau gobelet même sur une case occupée. C'est la seule manière de pouvoir gober en mettant un gobelet en jeu.</p>

1885

## JEU DES BATONNETS

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 57 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets, il ne faut pas être celui qui retirera le dernier. Comme à Fort Boyard !



1577

## PUISSANCE 4 MANGO

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 70 cm Largeur : 77 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Aligner 4 pions de sa couleurs. Descriptif : Les joueurs insèrent leurs pions à tour de rôle dans la grille. Le premier qui parvient à aligner 4 de ses pions à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.



1363

## PYLOS SURDIMENSIONNE

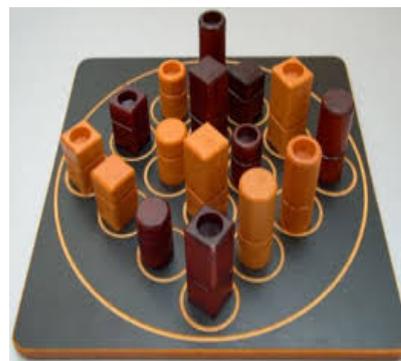
<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Celui qui pose la dernière bille gagne la manche.</p> <p>Descriptif : Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour. La subtilité réside dans l'économie des boules de deux manières : - Soit en montant une bille d'un ou plusieurs niveaux au lieu d'en poser une. - Soit en faisant un carré de 4 billes de sa couleur. à ce moment là, le joueur peut récupérer jusqu'à deux billes sur le plateau (même la dernière posée), à condition que chaque bille soit accessible si on en prend une. Il est évidemment possible de former un carré en montant une bille d'un niveau. Les 2 règles s'appliquent. Variante pour enfants On n'utilise pas la règle de l'empilement pour les tout jeunes joueurs, seule la première règle est prise en compte. Variante : Alignement Lorsque qu'un joueur aligne 4 billes au premier niveau ou 3 au deuxième, il peut reprendre 2 billes comme s'il venait de former un carré.</p>



1368

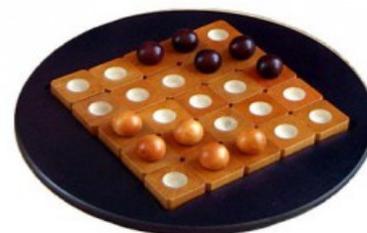
## QUARTO SURDIMENSIONNE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Le premier à aligner, verticalement, horizontalement ou en diagonale, 4 pièces ayant en commun au moins une caractéristique est le vainqueur. Descriptif : À votre tour, votre adversaire choisie une des pièces qui n'a pas été joué et vous la donne. Vous devez la poser sur un emplacement libre du plateau.</p>



1366

## QUITS SURDIMENSIONNE



<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Etre le premier à sortir trois de ses billes par l'angle opposé du plateau. Descriptif : A son tour un joueur choisit, soit de déplacer une de ses billes, soit de faire coulisser une rangée de cases. - déplacer une de ses billes: une bille se déplace d'une case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche. Une bille ne peut pas se poser sur une case occupée, ni sauter une autre bille. Elle ne peut être déplacée vers l'arrière qu'en coulisant la rangée de cases sur laquelle elle se trouve. - coulisser une rangée de cases: un joueur peut déplacer une rangée de 5 cases si au moins une de ses billes s'y trouve. Pour déplacer une rangée de cases, il faut saisir une case vide (sans bille) à une extrémité puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé. On ne peut pas jouer le coup inverse à celui qui vient d'être joué par l'adversaire. Une bille sort du plateau dès qu'elle atteint la case située dans le coin opposé à sa base de départ.</p>

1365

## QUORIDOR SURDIMENSIONNE



<b>CATEGORIE</b>	Jeux de reflexion et stratégie
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie)          Descriptif : Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour ; ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le saute). Les murs servent à obliger l'adversaire à faire des détours, mais il est interdit de le bloquer totalement. Chaque joueur doit toujours bénéficier d'un chemin vers la ligne à atteindre pour gagner.</p>

2991

## RIVER DRAGONS GEANT

**CATEGORIE** Jeux de reflexion et stratégie

**AGE** Dès 8 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** 2 à 6

**DUREE DU JEU** 30 à 60 mn

**DIMENSION**

**RESUME** Chaque année dans le Delta du Mékong, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume. En construisant les passerelles avec des planches et des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face du leur. Pour y arriver, il leur faudra bien programmer leurs déplacements, se méfier de leurs adversaires et prendre garde aux interventions des dragons du Mékong. Le premier arrivé recevra un Dragon d'Or remis par le Roi en personne ! Votre but est simplement d'atteindre la rive opposée du Mékong. Ce serait si simple de construire ces ponts de pierres et de planches de bois pour y arriver ... si seulement les autres garçons et filles ne cherchaient pas à faire la même chose et si les dragons farceurs ne tentaient pas de vous contrarier. Avec son superbe matériel pour cette version géante.



# JEUX D'ADRESSE

2057

## BARIK

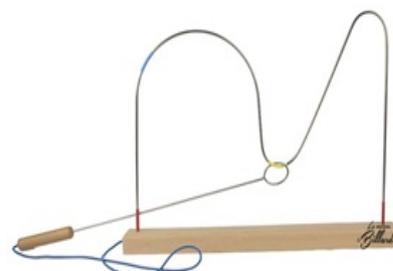
CATEGORIE	Jeux d'adresse
AGE	dès 7 ans
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 4
DUREE DU JEU	variable
DIMENSION	
RESUME	Par équipe ou un contre un, Barik est un jeu d'adrénaline ! A l'aides des bâtons, le premier a débarrasser son camp des barriques, gagne. Mais attention, une victoire presque acquise peut échouer à la dernière barrique ...



1871

## BEEPER GRANDE SPIRALE

CATEGORIE	Jeux d'adresse
AGE	dès 5 ans
NOMBRE DE JOUEURS	1 joueur
DUREE DU JEU	variable
DIMENSION	
RESUME	But du jeu : Faire le parcours sans que l'anneau touche la barre et déclenche le beeper.



2990

**BILLARD BORDELAIS**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Largeur : 113 cm
<b>RESUME</b>	Le billard bordelais est un jeu d'adresse tout en finesse, facile à apprendre et rapide à jouer, il favorise la maîtrise de soi et vous demande de canaliser votre énergie. ce concept du billard circulaire se joue seul ou a plusieurs. Constitué de 6 spirales, ce jeu va vous faire tourner la tête, et mettre votre adresse à rude épreuve! Mesurer et mélanger le dosage de votre force avec la force centrifuge : un vrai challenge. A vous de maîtriser et d'apprécier les distances tout en jouant contre vos adversaires.



1372

**BILLARD HOLLANDAIS**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	variable
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 200 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : faire entrer tous ses palets (où à défaut : le plus possible) dans les rigoles, chaque joueur disposant du même nombre de palets. Descriptif : Un tour de jeu se décompose en 3 lancers. Le joueur lance d'abord tous ses palets. Il laisse tous ceux entrés dans les rigoles et récupère ceux qui ne sont pas entrés. Pour être valide, un palet doit avoir dépassé complètement la ligne de porte (ne pas être entré qu'à moitié). Il effectue un deuxième lancer avec les palets récupérés, puis même opération de récupération et troisième lancer. C'est là qu'il compte ses points. Attention, il y a une subtilité : toutes les rigoles ne valent pas la même chose. Il y a celle 1 point, celle 2 points, celle 3 points et celle 4 points. L'idée serait donc de viser la rigole à 4 points avec tous ses palets. C'est là qu'intervient la seconde subtilité : si 1 palet se trouve dans chaque rigole, cela fait 20 points au lieu de 10. Dernière chose : les palets qui ne sont pas entrés ne sont pas enlevés. Ils restent sur la table et gênent quelque peu les lancers suivants. Mais ils peuvent également être poussés dans les rigoles.



2664

**BOULTENN**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et +
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 10 cm Longueur : 20 cm Largeur : 22 cm
<b>RESUME</b>	Voici un jeu en bois traditionnel Breton, parfait pour tous les amateurs de jeux de boules. Il vous faudra user de vos talents de viseur pour déloger les boules posées sur le plateau de bois. But du jeu : Tirer ou pointer telle est la question pour déloger les boules de bois placées sur le socle appelé « Billot ». Déroulement du jeu : Chaque joueur va jouer tour à tour ses 6 boules en bois et tenter de déloger celles posées sur le Billot. Si en délogeant une boule du billot, la boule lancée retombe au sol, alors les boules placées aux extrémités comptent pour 1 point, celle du milieu appelée la « Bigoudenn » rapporte 2 points. Si la boule lancée prend la place de la boule délogée alors les points comptent double. Lorsque les trois balles du Billot sont délogées et que le joueur dispose encore de quelques boules alors il y a la relève qui est le fait de remettre les boules sur les emplacements du Billot et la partie continue. La partie peut se jouer avec un nombre illimité de joueurs et en plusieurs manches. Le gagnant sera celui qui comptabilisera le plus de points à la fin de la partie.



2196

**BOWLING BOIS**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 110 cm Largeur : 31 cm
<b>RESUME</b>	Principe du jeu : Après avoir placé les quilles sur leurs emplacements, chaque joueur dispose de 2 lancers de billes à partir de la rampe qu'il peut diriger comme bon lui semble, Chaque quille tombée compte 10 points. Le vainqueur sera le joueur ayant effectué le plus grand nombre de points.



2614

## BOWLING EN MOUSSE GEANT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	Grâce à sa coque dure enrobée d'une fine couche de mousse il vous sera désormais possible de créer une animation bowling à l'intérieur d'une maison (un couloir par exemple) sans craindre d'en abîmer les contours. La mousse absorbe parfaitement les chocs quand les quilles tombent. Les deux boules sont également pourvues du même système. Les quilles de 34cm rendent le jeu plus grand que la moyenne des jeux de quilles (environ 20 cm). Une taille très bien proportionnée par rapport à ce que pourrait être une piste de bowling improvisé dans une maison. Rendez l'expérience de jeux encore plus réelle grâce à des quilles bien stables qui ne tomberont pas au moindre effleurage d'une autre quille.



La maison  
Billard  
BILLARDS ET JEUX

1373

## CARROM

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 50 cm Largeur : 50 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : être le joueur qui obtient le plus de point Descriptif : Un plateau en multiplex bouleau, huilé et séché. 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 carrrom). 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. Il y a naturellement une interaction entre les joueurs car les pions des uns entrechoquent ceux des autres. C'est de bonne guerre. Tout comme il est évident qu'un trou plein permet le passage des suivants vers des trous plus éloignés. Quelques règles bien faites en ajoutent au plaisir : valeur des pions qui se retournent et possibilité d'ajuster ses tirs pour former des lignes continues ou des figures comme une croix, par exemple.



1868

## CHAMBOULE-TOUT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 joueur et +
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Faire tomber la totalité des boîtes en un minimum de lancers. Le jeu comporte 6 balles de sable.



2663

## CORNOLE

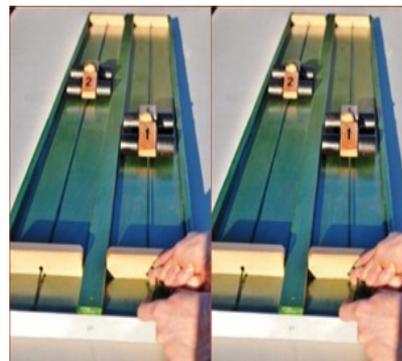
<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 et +
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 19 cm Longueur : 101 cm Largeur : 51 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Remporter un maximum de points en lançant 3 sacs dans les trous numérotés. Déroulement du jeu : L'équipe A lancent les sacs (manche 1). L'équipe B compte les points et récupèrent les sacs, puis les lancent à son tour (manche 2). L'équipe ayant obtenu le plus de points est déclarée gagnante. Simple, parties rapides, le Cornole deviendra vite l'un de vos jeux favoris !



2610

## COURSE VOITURES FICELLES

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 200 cm Largeur : 35 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Celui qui sera le plus habile en tirant sur la ficelle gagnera la course. Descriptif : Chaque joueur se place devant une voiture de course. Au top départ, les joueurs tirent sur leur ficelle derrière la butée avec des petits mouvements des deux mains afin de faire avancer au plus vite sa voiture. Celui qui atteint la butée en premier est déclaré vainqueur !



2989

## CROKINOLE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Largeur : 78 cm
<b>RESUME</b>	2 joueurs ou 2 équipes de 2, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leur 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de 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.



2072

**CROQUET BOIS**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Terminer le parcours en passant sa boule sous tous les arceaux. Descriptif : Le parcours de croquet peut être installé aléatoirement ou en suivant un schéma bien précis. Il peut être modulable selon la durée voulue de la partie. Chaque joueur essaie, à son tour, de faire passer sa boule sous les arceaux en la frappant avec son maillet. Le principe est de passer les arceaux un par un dans l'ordre du circuit, jusqu'à la ligne d'arrivée.



2065

**CROQUET MOUSSE**

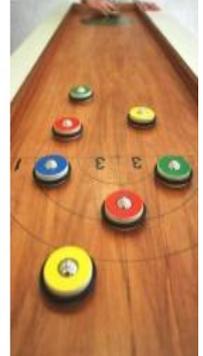
<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 4 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	20 à 30 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Terminer le parcours en passant sa boule sous les quatre arceaux. Descriptif : Chaque joueur essaie, à son tour, de faire passer sa boule sous les arceaux en la frappant avec son maillet. Le principe est de passer les arceaux un par un dans l'ordre du circuit, jusqu'à la ligne d'arrivée. Eléments légers adaptés aux petits avec une parfaite prise en main. Cette mousse atténue les bruits et limite les chocs pour jouer aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur.



2611

## CURLING

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 60 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 200 cm Largeur : 40 cm
<b>RESUME</b>	<p>Deux jeux en un ! But du jeu : Dans un sens, vous jouez vers le cercle vert. Il faut alors avoir le plus de pions possible dans le cercle vert à la fin de la partie. Dans l'autre sens, vous jouez vers la cible numérotée et vous marquez les points en fonction de votre position sur la cible. Déroulement : 1<sup>o</sup>règle : Les joueurs lancent à tour de rôle leurs pions boules en direction de la cible en partant du point vert. Quand tous les pions sont joués, on additionne les points suivant la position des pions. Si un pion touche une ligne entre deux valeurs, seule la valeur inférieure compte. Se joue en 3 manches. 2<sup>o</sup>règle : Les joueurs lancent leurs pions boules à tour de rôle à partir de la ligne centrale de la cible pour les positionner dans le point vert. Seul le pion se trouvant entièrement dans la cible verte compte un point. Se joue en un minimum de 3 manches.</p>



2451

## ECHASSES

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	3
<b>DUREE DU JEU</b>	-
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 180 cm
<b>RESUME</b>	<p>Les échasses ont longtemps été utilisées par les bergers des Landes pour se déplacer dans les terrains difficiles... Devenues aujourd'hui un jeu d'équilibre, elles permettent de nombreux défis : Qui restera le plus longtemps sur les échasses ? Qui dépassera en premier la ligne d'arrivée ? Elles sont en bois et amuseront les grands comme les petits ! 2 paires de grandes échasses en hêtre (180 cm) 2 paires de moyennes échasses (170 cm) 2 paires de petites échasses (maximum 50 kgs)</p>



1872

## FLIPPER FOOT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 59 cm Largeur : 39 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Marquer des buts. Principe : Un jeu d'adresse sous forme de flipper. Les joueurs doivent envoyer la bille dans le camp adverse.



1557

## GRUYERE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 à 2
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 130 cm Largeur : 59 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Le premier joueur qui arrive à monter sa bille au sommet du gruyère a gagné. Descriptif : A l'aide d'une corde, le joueur fait monter une boule sur une planche de bois comportant une multitude de trous en évitant que la boule ne tombe dans l'un d'entre eux.



2665

## JEU D'EQUILIBRE "EQUILIBRY"

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 et +
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 50 cm Largeur : 50 cm

**RESUME**  
 Jeu d'équilibre et de concentration. 1er jeu : posez les gobelets au sol, puis les prendre un à un pour les empiler tout en restant en équilibre sur le plateau. 2ème jeu : balancer la balle de droite à gauche afin de marquer un panier. Amusement garanti ! (2 modules pour se défier à deux en même temps)



2012

## JEU DE FLECHETTES MAGNETIQUES

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	variable
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 45 cm Largeur : 38 cm

**RESUME**  
 But du jeu : Obtenir un maximum de points en visant le centre de la cible avec les fléchettes. Descriptif : La cible aimantée permet de jouer aux fléchettes en toute sécurité. Elle est recto verso : une face jeux de fléchettes standard, une autre face un jeu de fléchettes à cible. Plusieurs variantes, décrites dans le jeu, sont possibles. La plus simple consiste à obtenir le plus de points en un nombre de tours déterminés à l'avance.



1867

**JEU DES ANNEAUX**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Marquer le plus de points. Descriptif : Lancer les anneaux pour marquer un maximum de points.



3209

**JEU DES ANNEAUX QUILLES DE TABLE**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 60 cm Largeur : 25 cm Poids : 3 cm
<b>RESUME</b>	Après avoir placé les quilles dans leurs emplacements, chaque joueur lance les 5 anneaux en caoutchouc en essayant de marquer le plus de points.



2615

**KIT ANNIVERSAIRE N°1**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 joueurs et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	*4 toiles de jute (135 x 65 cm), idéal pour les courses en sac ! *1 chamboule-tout en mousse, avec 6 balles de lancer *1 lancer d'anneaux *1 beeper petite spirale (faire le parcours sans que l'anneau touche la barre et déclenche le beeper) *4 cuillères 4 œufs 4 sacs de sauts 4 sacs à haricots 2 sangles de genoux 1 ligne de départ 1 ligne d'arrivée 4 piquets



2671

**KIT ANNIVERSAIRE n°2**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 et +
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	*4 toiles de jute (135 x 65 cm), idéal pour les courses en sac ! *1 lancer du roi (avec 3 balles en mousse) *1 roll up (diriger les deux tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points) *8 raquettes ogosport (raquettes légères recouvertes d'un filet élastique et une balle hérisson souple en caoutchouc) *4 cuillères 4 œufs 4 sacs de sauts 4 sacs à haricots 2 sangles de genoux 1 ligne de départ 1 ligne d'arrivée 4 piquets



3516

**KIT ANNIVERSAIRE N°3**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 6 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 45 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 32 cm Longueur : 50 cm Largeur : 36 cm
<b>RESUME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Échasses sabot (lot de 6) : Un sabot sous chaque pied, les cordes dans les mains, se défient dans une course effrénée ! Vous pouvez aussi imaginer avec eux un parcours à suivre.</li> <li>• Jeu de lancer : Amusez-vous à viser et lancer les petites balles dans les cibles. Indépendantes, les 7 cibles peuvent être positionnées comme on le souhaite pour jouer. Rassemblez-les ou étalez-les afin d'augmenter le niveau de difficulté. Gagnez un maximum de points pour remporter la victoire !</li> <li>• Moves, jeu de mouvements et de mémoire : Qui se souviendra du plus de mouvements ? Chaque disque représente un mouvement qu'il faut imiter. Après avoir retourné le premier disque, le premier joueur reproduit le mouvement dessiné. Ensuite, on retourne ce disque face cachée et le joueur suivant imite le premier mouvement ainsi que celui sur le deuxième disque. Il y a sans cesse un mouvement qui se rajoute, donc soyez attentifs ! Le joueur qui oublie un mouvement est éliminé. Tu es le dernier encore en jeu ? Tu as gagné !</li> <li>• Fête de l'œuf (x6) : Posez l'œuf en équilibre sur votre cuillère et courez ! Tentez de finir premier sans faire tomber l'œuf pour gagner la partie. Votre œuf a perdu sa coquille ? Recommencez et rattrapez les autres joueurs !</li> <li>• Attrapez les queues : Attachez les 6 queues d'animaux à l'aide du clip et essayez d'attraper les queues de vos amis ! Êtes-vous assez agile et assez rapide pour gagner ce jeu ?</li> </ul>



2788

**KLASK**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	<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 ! Attention à ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid !</p>



1865

**KUBB**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 10 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 ou 4
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	

**RESUME**

But du jeu : 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».

Descriptif : Ce jeu se joue sur une aire de 5x8 mètres au milieu de laquelle se dresse la quille du roi. Chaque équipe aligne devant elle ses 5 kubbs (quilles carrées). A tour de rôle, chaque équipe lance 6 bâtons pour tenter de faire tomber les kubbs adverses. Les kubbs renversés sont relancés dans la partie adverse et doivent d'abord être récupérés par leurs propriétaires avant qu'ils ne puissent attaquer les kubbs ennemis. Quant au roi, intouchable durant la partie, il sera la dernière quille à être capturée.



1884

**LA GRANDE TOUR**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 57 cm

**RESUME**

Les joueurs retirent progressivement les pièces d'une tour pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre. Celui qui fait écrouler la tour a perdu ! Convivialité et suspense garantis!



1546

## LA PECHE A LA LIGNE MAGNETIQUE



<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 3 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Attraper le plus de poissons possible Descriptif : Ce jeu de pêche est un exercice de concentration et de maîtrise des gestes. L'enfant devra faire preuve de dextérité afin de remonter, grâce à sa canne à pêche aimantée, son poisson sans le faire tomber.

2988

## LA TOUR DE FROEBEL



<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 4 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 24
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	Jeu en bois coopératif pouvant réunir de 3 à 12 joueurs. Tous les joueurs sont unis pour reconstruire la tour sans la faire basculer. Chaque joueur a une ou plusieurs cordes en mains et forment un cercle de telle sorte que le dispositif de suspensions puisse être aligné sur les plots. Après avoir disposé le dispositif dans la rainure d'un bloc, il va falloir reconstituer la tour. le groupe devra coopérer afin de placer correctement chaque bloc et assurer une stabilité. plusieurs variantes sont possibles : 1 - jouer à l'envers et donc déconstruire la tour 2 - les joueurs ne doivent pas communiquer durant la partie 3 - les joueurs ne jouent qu'avec une seule main voir même avec leur main faible.

3208

## LABY TOUPIE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 60 cm Largeur : 24 cm
<b>RESUME</b>	Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner. On dirige les toupies en prenant la base du jeu dans les mains. Ce jeu en bois est monté sur rotule.



3501

## LES PAPATTES

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 - 4
<b>DUREE DU JEU</b>	20 à 30 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	Les Papattes est un jeu de palets en bois qui invite deux à quatre joueurs à jouer en extérieur, dans un jardin, un parc ou sur la plage. Chaque joueur choisit un animal qu'il devra mener à la rivière, représentée par un fil tendu à sept mètres de la zone de lancer. Chacun leur tour, les joueurs lancent une papatte (palet) le plus proche possible de la rivière en prenant garde à ne pas dépasser la rivière car les crocodiles rodent juste derrière ! Le parcours est semé d'embûches car les croche-papattes, les glissades sur peaux de bananes et les papattes cassées compliquent la partie. Au jeu des papattes, petits et grands jouent à armes égales pour tenter de marquer un total de 25 points. Une bonne occasion de développer sa dextérité en s'amusant !



1887

## LOUPO LABYRINTHE COOPERATIF ROND

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 4 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 ou 4
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	La particularité de ce labyrinthe en bois est d'être tenu et actionné de manière coopérative. Deux ou quatre joueurs saisissent les cordelettes et, en jouant sur l'inclinaison du labyrinthe, tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, entraînent la bille. Chaque côté propose un parcours différent sur lequel les billes peuvent rouler et suivre un itinéraire en boucle. Selon leur matière, les billes roulent plus ou moins vite.



2256

## MIKADOS GEANTS XXL

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 6
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : récupérer le maximum de mikados. Descriptif : Tenir les baguettes verticalement et les lâcher rapidement. Elles tombent les unes sur les autres de façon circulaire. Chaque joueur tente de récupérer les baguettes une par une sans faire bouger les autres. Si une autre baguette est touchée ou déplacée, le joueur passe son tour. Lorsqu'un joueur a récupéré le mikado (vert rayé) ou un samouraï (rouge/bleu/rouge/bleu/rouge), il peut l'utiliser pour s'aider. Il y a autant de parties jouées que de joueurs. Après chaque partie, compter les points : - 1 MIKADO (vert rayé) 20 points - 5 SAMOURAÏ (rouge/bleu/rouge/bleu/rouge) 10 points - 5 MANDARIN (bleu/rouge/bleu) 5 points - 15 BONZE (bleu/jaune/rouge) 3 points - 15 COOLIE (bleu/rouge) 2 points</p>



2069

**MOLKKY**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 et +
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 30 mn
<b>DIMENSION</b>	

**RESUME**

But du jeu : Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25. Descriptif : Le Mølky se joue en individuel ou par équipe. Les joueurs utilisent un rondin en bois (le mølky) pour tenter de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12. En début de partie ces quilles sont placées toutes regroupées. Faire tomber une quille rapporte le nombre de point inscrit dessus. Faire tomber deux quilles ou plus rapporte un nombre de point égal au nombre de quilles qui sont tombées (par exemple faire tomber trois quilles rapporte 3 points). Après chaque jet, les quilles tombées sont relevées à l'endroit exact où elles sont tombées. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et on fait autant de tours que nécessaire pour qu'un joueur ou une équipe marque exactement 50 points.



2323

**PALET DAVID**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 6
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 70 cm Largeur : 70 cm

**RESUME**

Le jeu de palets se compose d'une planche en bois de peuplier avec 12 palets en fonte et un maître. Il se joue comme à la pétanque, le maître remplaçant le cochonnet. Le jeu se joue en 12 points. Chaque palet placé sur la planche, sans avoir rebondi sur le sol, le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus du maître, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a possibilité de point. Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancé. Une partie se joue en général en deux manches gagnantes.



3515

## PARACHUTE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 3 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 à 8
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	Jouer avec ce parachute est un exercice profitable pour le corps tout entier et à tout âge ! De 4 à 8 joueurs, il offre un nombre infini de possibilités d'activités pour les groupes d'enfants et d'adultes. Une excellente manière de développer la coordination et les autres fonctions motrices de base. Fourni avec des idées de jeux et un petit ballon.



1558

## PASSE TRAPPE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 15 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 98 cm Largeur : 60 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Envoyez vos palets chez votre adversaire !</p> <p>Lorsqu'un des joueurs n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré "Grand vainqueur" et peut aller soigner son doigt...</p> <p>Descriptif : À table ! Un Passe-Trappe mesure environ 100 cm de long sur 60 cm de large et est en bois. Une barre centrale, percée d'un passage, sépare les deux camps. Chaque joueur se met à une des extrémités et se voit confier 5 palets qu'il pose le long de son côté gauche. Au top, les joueurs vont utiliser l'élastique tendu devant eux pour propulser les palets présents dans leur camp chez leur adversaire qui en fait de même et, bien sûr, par le même passage percé dans le montant central ! Le tout en même temps et le plus rapidement possible.</p>



2193

## PASSE-BOULES

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 joueur et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 29 cm Longueur : 57 cm Largeur : 76 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Marquer le plus de points en faisant rouler les boules vers les couloirs numérotés. Déroulement du jeu : Le cadre de jeu est posé sur un sol plat. Les joueurs se placent à 3 mètres des couloirs. Chacun leur tour, ils vont faire rouler les boules en bois une à une dans la direction des portes et en essayant d'en faire rentrer un maximum. Les points sont comptés en fin de tour en fonction de la valeur de chaque couloir. Le joueur ou l'équipe qui marque le plus de points remporte la partie!



2197

## PLANCHE D'EQUILIBRE COOPERATIVE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 114 cm Largeur : 24 cm
<b>RESUME</b>	C'est un jeu d'adresse en bois, qui se joue à deux. Chaque joueur place ses pieds d'un côté de la planche. Le but est de se coordonner en faisant un système de balancier avec ses pieds. La bille doit traverser la planche, de part et d'autre, le plus rapidement possible. Il permet de développer la concentration et la coordination.



2322

## PLATEAU SUISSE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 3 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 101 cm Largeur : 51 cm
<b>RESUME</b>	Le plateau suisse est un jeu sympathique et convivial pour tous les âges. Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et 10 palets en caoutchouc. Le but du jeu est de lancer les 10 palets sur le plateau. Il y a des cases avec des points, mais aussi avec bonus, malus addition ... Si par exemple un palet tombe sur la case « M », Malus, on retire tous les palets déjà lancés dans ce tour en annulant les points marqués.



La maison  
**Billard**  
BILLARDS ET JEUX

1862

## PUSH

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 4
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 30 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 50 cm Largeur : 50 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : être le joueur qui obtient le plus de point Descriptif : Un plateau en multiplex bouleau, huilé et séché. 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. Il y a naturellement une interaction entre les joueurs car les pions des uns entrechoquent ceux des autres. C'est de bonne guerre. Tout comme il est évident qu'un trou plein permet le passage des suivants vers des trous plus éloignés. Quelques règles bien faites en ajoutent au plaisir : valeur des pions qui se retournent et possibilité d'ajuster ses tirs pour former des lignes continues ou des figures comme une croix, par exemple.



1869

**ROLL UP GEANT**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 joueur et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 85 cm Largeur : 22 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points. Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.



1370

**SCHUFFLE PUCK**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 130 cm Largeur : 70 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Être le premier joueur à marquer le nombre de but définis au départ. Descriptif : Les joueurs décident du score à atteindre pour gagner la partie (5 ou 10 points), un tirage au sort définit le joueur qui engage la partie. A l'aide du frappeur, on doit essayer d'envoyer le palet dans le but adverse. Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et d'obstruer les cages avec son bras. La zone défensive ne peut être franchie avec le frappeur. Si cette zone est franchie le palet doit être rendu à son adversaire (pénalité). Un palet qui entre dans les buts et ressort est une « gamelle ». Elle enlève un point à celui qui l'a encaissée.



2192

## SKI COLLECTIFS

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 82 cm Largeur : 10 cm
<b>RESUME</b>	But et principe du jeu : Chaque participant pose ses pieds sur les skis. Le but du jeu est d'avancer le plus vite possible vers la ligne d'arrivée, sans chuter ! La difficulté réside dans la coordination des mouvements et la capacité de coopération avec son partenaire.



2063

## TIR À L'ARBALETE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 7 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 ou plus
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	Arbalète en forme de carabine avec une cible et trois flèches. Un appareil de sport pour les enfants et les plus grands, pour devenir un tireur excellent avec de l'entraînement. Des embouts en caoutchouc permettent aux flèches de bien coller sur les surfaces planes.



3210

## TIR ARBALETE BATEAU PIRATE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Hauteur : 41 cm Longueur : 122 cm Poids : 4 cm
<b>RESUME</b>	Le bateau pirates est un très beau jeu de tirs en bois, Celui-ci mesure 1m20 en longueur ! Et il est fourni avec 10 Fléchettes de quoi laisser quelques essais avant de viser les 6 personnages. Vous êtes au large lorsqu'un bateau pirates fait son apparition ! Le joueur devra se défendre en essayant de faire tomber chacun des personnages à l'aide de sont arbalète ! Mais attention il n'aura que 10 essais!



1501

## TORRETA XXL

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Réaliser la tour la plus haute en fonction de ses lancers de dés. Descriptif : Chaque joueur à son tour jette le dé et prend une pièce de son choix correspondant au critère défini par le dé. Si la partie se joue avec le dé de couleur, le jeu est stratégique car chaque couleur comprend les 5 formes différentes. Si la partie se joue avec le dé à constellations, il faut s'adapter au choix du dé car chaque forme correspond à une seule constellation. La partie s'arrête quand une catégorie de pièces est épuisée. Le joueur qui a réalisé la tour la plus haute gagne la partie. Ce jeu est excellent pour la compréhension des formes et des volumes: les pièces les plus hautes permettent de faire monter sa tour rapidement, mais elles tombent plus facilement!



864

## TOUR DE PISE géante

**CATEGORIE** Jeux d'adresse

**AGE** Dès 3 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 6

**DUREE DU JEU** Moins de 15 mn

**DIMENSION**

**RESUME** But du jeu : se débarrasser de toutes ses figurines en premier, sans faire tomber les touristes lors de la dernière pose, évidemment ! Descriptif : C'est un jeu d'adresse qui utilise le thème de la tour de Pise. celle-ci, montée sur un socle en moitié de sphère et haute de 4 étages, peut vaciller. Chaque joueur possède le même nombre de figurines qui représentent des touristes. A chaque tour, le joueur lance le dé et peut poser un touriste sur la tour, sur l'étage de la couleur indiquée par le dé. Puis c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur pose un touriste qui fait déséquilibrer la tour et qu'une ou plusieurs figurines dégringolent, le joueur fautif les récupère et les reprend dans sa main.



3514

## TOWER OF BALANCE

**CATEGORIE** Jeux d'adresse

**AGE** Dès 8 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** 2 à 8 joueurs

**DUREE DU JEU** 15 à 45 mn

**DIMENSION** Hauteur : 11 cm Largeur : 25 cm

**RESUME** Abattez la tour de haut en bas et soyez le joueur qui remporte le plus de morceaux de tour. Un jeu de lancer d'extérieur qui amusera petits et grands. Possibilité de jouer jusqu'à 8 joueurs en équipe de 2.



1198

## TUMBLIN-DICE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	Dès 8 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 52 cm Largeur : 42 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : le vainqueur est celui qui a le plus de points (en cas d'égalité, un dernier round est joué uniquement avec les joueurs à égalité de score!). Descriptif : Chaque joueur dispose de 4 dés à sa couleur qu'il va lancer successivement sur une piste afin de marquer des points. Le score de chaque dé sera multiplié selon le plateau d'arrivée. La piste de bois est composée de plateaux en cascade. À l'étage supérieur, la zone de lancement. Le dé peut être lancé de plusieurs façons, l'essentiel étant qu'il touche la zone de lancement. Plus les plateaux sont éloignés et en contrebas, plus le facteur de multiplication augmente (x1, x2, x3 et x4). Les dés en places pourront être poussés, passer d'un plateau à l'autre... voire être éjectés ! Lorsque tous les dés sont jetés, la manche est terminée. On compte alors les points (sur les zones effaçables à sec de part et d'autre de la zone de lancement.) Le joueur ayant réalisé le plus de point à la manche commence la manche suivante.</p>



2992

## TWISTER GEANT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 4 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 joueurs et +
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 200 cm Largeur : 100 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : positionner ses pieds et ses mains sur les cercles de couleurs quand les dés le demandent. Chacun suit les instructions des dés et positionne ses mains et ses pieds sur les pastilles de couleurs du tapis. Attention à ne pas perdre l'équilibre ! A chaque genou ou coude au sol, c'est perdu ! Equilibre, agilité et rapidité sont les maîtres-mots de ce jeu.</p>



1886

**WEYKICK**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 - 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 71 cm Largeur : 46 cm
<b>RESUME</b>	But du jeu : Marquer 10 points dans le but de l'adversaire. Principe : Une pièce magnétique placée sous le plateau de jeu attire et permet de déplacer une figurine magnétique placée au dessus. Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages aimantés. Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes!



2195

**YAGO POOL**

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'adresse
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 et plus
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 97 cm Largeur : 67 cm
<b>RESUME</b>	Principe du jeu : Le Yago Pool est une sorte de billard, où, contrairement à d'autres jeux de billards, le joueur n'a pas besoin d'une queue, puisque les billes se jouent avec le doigt. Déroulement du jeu : Un joueur joue avec les billes rouges et l'autre avec les billes jaunes. La couleur de la première bille empochée est attribuée au joueur en train de jouer. La bille bleue est la bille de choc. On la joue avec les doigts. Empocher une bille correctement dans un trou autorise le joueur à rejouer. Autrement, le joueur adverse prend la main. Si un joueur empocher 3 de ses billes en un rang, il reçoit 1 point et le jeu est terminé. Il est possible de terminer le jeu en empochant ses 5 billes sans former un rang de trois. Dans ce cas, le joueur reçoit également 1 point. Si un joueur réussit à empocher sa bille de sorte à former deux rangs de 3 billes il obtient 3 points.



# JEUX D'ASSOCIATION

1548

## CANDY XXL

**CATEGORIE** Jeux d'association

**AGE** Dès 6 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** 1 - 5 joueurs

**DUREE DU JEU** variable

**DIMENSION**

**RESUME** But du jeu : Le joueur qui réunit le plus de bonbons gagne la partie. Descriptif : Les bonbons sont éparpillés sur le tapis, il faut vite les ramasser... qui sera le plus rapide ? On dispose les 41 bonbons en vrac sur le tapis de jeu. À son tour chaque joueur va lancer les 3 dés de couleurs, il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs. Tous les joueurs cherchent en même temps, le plus rapide prend le bonbon devant lui. Un jeu d'observation et de réflexe très amusant!



1863

## DISQUES TACTILES

**CATEGORIE** Jeux d'association

**AGE** Dès 3 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** variable

**DUREE DU JEU** variable

**DIMENSION**

**RESUME** Agréables à toucher, ces disques comprennent 5 reliefs et coloris différents. 5 mini-disques de mêmes textures que les grands rendent de nombreuses utilisations possibles. Par exemple, les mini disques dans les mains, et les grands posés sur le sol, les utilisateurs peuvent effectuer des parcours d'association (les yeux bandés ou non, avec le bandeau fourni). [2 Boîtes de : 22x29x28 cm]



## TRAPENUM

<b>CATEGORIE</b>	Jeux d'association
<b>AGE</b>	Dès 6 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 ou 4
<b>DUREE DU JEU</b>	15 à 20 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 50 cm Largeur : 50 cm
<b>RESUME</b>	<p>Principe du jeu : Les deux joueurs d'une même équipe doivent sortir simultanément du Trapenum 5 paires d'objets, seulement à l'aide du toucher et en communiquant. Déroulement : Lors de la première manche du Trapenum, les joueurs doivent sortir simultanément du Trapenum, en passant les mains dans les trous du jeu, 5 paires d'objets (présents avec le jeu). Chacun des joueurs doit sortir le même objet que son coéquipier, en même temps. Au fur et à mesure qu'ils retirent les objets, les joueurs les déposent devant eux, sur le Trapenum. Lors de la seconde manche, l'équipe ou le joueur qui a gagné la première doit sortir 5 paires d'objets le plus vite possible en suivant les consignes indiquées par les cartes (allez chercher, trouver ...). Il faut marquer un maximum de points pour gagner la partie.</p>



# MANIPULATION

2617

## CIRCUIT D'EAU AQUAPLAY

**CATEGORIE** manipulation

**AGE** dès 2 ans

**NOMBRE DE JOUEURS** 1 et +

**DUREE DU JEU** -

**DIMENSION**

**RESUME** Laissez les figurines naviguer sur le bateau à travers l'écluse, laissez les conteneurs sur le bateau de transport dans le port ou encore laissez les figurines conduire la voiture dans le circuit à l'aide d'une cale située dans le port. La rotation de la roue à aubes permet l'écoulement de l'eau à travers les circuits. Une façon ludique d'apprendre comment l'eau se déplace! [Boîte : 51x24x51 cm]



# JEUX DE HASARD

2613

## GARE AU LOUP

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de hasard
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	3 à 6
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 30 mn
<b>DIMENSION</b>	Longueur : 49 cm Largeur : 49 cm
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Le "loup" doit essayer d'attraper les "moutons" avec son gobelet et les moutons doivent se sauver avant d'être capturés !</p> <p>Descriptif : Un joueur prend le gobelet et le dé - c'est le loup, les autres joueurs sont des moutons. Chaque joueur a 5 "vies" (5 pions). Tous les joueurs placent leur "mouton" au centre de la "prairie" et tiennent fermement la ficelle. Le loup secoue le gobelet avec le dé, le retourne sur la table et le soulève. Si le dé montre 1 ou 6, les joueurs doivent vite retirer leurs moutons à l'aide de la ficelle, pendant que le loup doit essayer d'attraper avec le gobelet le maximum de moutons sur la prairie. Chaque mouton capturé paye une "vie" au loup. Les moutons trop peureux qui partent de la prairie alors que le dé montre 2,3,4, ou 5 donnent également une vie. Par contre si le loup n'attrape aucun mouton ou s'il attrape des moutons alors que le dé montre un autre chiffre que 1 ou 6, il doit lui même payer une "vie" à chaque mouton et passer le gobelet au joueur suivant. Celui ci devient loup et le loup devient mouton mais chacun garde ses vies restantes. Les joueurs sont éliminés au fur et à mesure qu'ils n'ont plus de "vies". Gagnant est celui qui reste à la fin.</p>



980

## LE VERGER GEANT

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de hasard
<b>AGE</b>	Dès 3 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 8
<b>DUREE DU JEU</b>	Moins de 30 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	<p>But du jeu : Si les enfants arrivent à ramasser tous les fruits avant l'arrivée du corbeau (pose de la 9ème pièce) alors tous les enfants sont déclarés vainqueurs. A l'inverse, tous seraient déclarés perdant.</p> <p>Descriptif : "Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers. Unissez-vous forces afin de récolter cerises, pommes, poires et prunes avant son passages !" Cette courte introduction décrit un des premiers jeux coopératifs pour nos petits. Un corbeau noir bien installé au centre de quatre grands arbres du verger: un cerisier, un poirier, un prunier et un pommier. Chacun de ces arbres possède dix petits fruits en bois et joliment décorés des quatre couleurs des fruits. Quatre petits paniers sont à disposition des enfants. A huit, les enfants se regroupent par équipe de deux. A tour de rôle, les enfants jettent le dé et prélèvent des arbres le fruit indiqué par la couleur sur le dé. Mais attention, si c'est le corbeau, une pièce d'un puzzle (9 pièces) représentant le corbeau est posée au centre du plateau.</p>



# JEUX DE PARCOURS

1436

## PLOUF GRENOUILLE

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de parcours
<b>AGE</b>	dès 4 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	1 à 4 joueurs
<b>DUREE DU JEU</b>	variable
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Pour gagner il faut être le premier à faire franchir la ligne d'arrivée à sa grenouille! Descriptif : Jeu de course de grenouilles à jouer par terre. Les 4 grenouilles sont sur une ligne de départ. Chaque joueur à son tour tire un bâton de la boîte. Il pose le bâton par terre devant sa grenouille. Celle-ci saute la longueur du bâton et se positionne juste devant. Le joueur replace le bâton dans son emplacement et passe la boîte à son voisin.... Suivant l'âge des enfants et l'espace dont on dispose, on éloigne plus ou moins les lignes de départ et d'arrivée.



1731

## ZENTIBOA

<b>CATEGORIE</b>	Jeux de parcours
<b>AGE</b>	dès 5 ans
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	2 à 6
<b>DUREE DU JEU</b>	30 à 60 mn
<b>DIMENSION</b>	
<b>RESUME</b>	But du jeu : Etre le premier joueur à finir le parcours. Descriptif : Zentiboa est un jeu de l'oie géant, au royaume des animaux, qui recèle des trésors de fantaisie et d'inventivité. Le parcours, en forme de boa, réserve de nombreuses surprises aux joueurs qui doivent déplacer leurs animaux-totems de case en case, en respectant les consignes classiques du jeu de l'oie et en réalisant aussi des gages beaucoup plus insolites : "Rugis trois fois", "Tous les joueurs dansent le fesse-fesse"... Ambiance garantie !

