

Ludothèque

CATALOGUE
JEUX GEANTS ET
MALLES
THEMATIQUES

[Sous-titre du document]

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| Aérobille | 4 |
| Anneau Quille | 5 |
| Bibock | 6 |
| Billard à rebonds..... | 7 |
| Billard Carrousel | 8 |
| Billard Hollandais..... | 9 |
| Billard japonais | 10 |
| Billard Nicolas | 11 |
| Bonk..... | 12 |
| Boultenn | 13 |
| Bowling de table..... | 14 |
| Bowling mousse..... | 15 |
| Carron | 16 |
| Chamboule tout mousse | 17 |
| Chamboule tout : Multi défis | 18 |
| Cheeze Wiz double XXL | 19 |
| Cheeze wiz en bois | 20 |
| Cinco | 21 |
| Compact curling..... | 22 |
| Cornhole de table | 23 |
| Cornole | 24 |
| Course à l'oeuf..... | 25 |
| Croquet Family | 26 |
| Culbutto de comptoir | 27 |
| Défis sportifs : Sports challenges..... | 28 |
| Double chinois | 29 |
| Échasse | 30 |
| Echasses seau | 31 |
| Echiquier géant..... | 32 |
| Fakir (Le) | 33 |
| Fil qui sonne (Le)..... | 34 |
| Filet de matériels sportifs et de cirque..... | 35 |
| Gobblet Gobblers géant | 36 |
| Grenouille à tiroir | 37 |

| | |
|--|----|
| Grenouille (La) | 38 |
| Grenouillette (La) | 39 |
| Hockey sur table | 40 |
| Hopse frosch maxi | 41 |
| Jeu d'anneaux | 42 |
| Jeu d'équilibre géant | 43 |
| Jeu de balle avec trampoline | 44 |
| Jeu de coordination fou | 45 |
| Jeu de fléchettes les monstres | 46 |
| Jeu de fléchettes magnétiques | 47 |
| Jeu de palet | 48 |
| Jeu de quilles | 49 |
| Jeu de quilles finlandaises | 50 |
| Jeu des bâtonnets : Fort boyard | 51 |
| Jeu des Inuits | 52 |
| Jeu des maillets | 53 |
| Jeu du roi : Kubb | 54 |
| Jungo jump | 55 |
| Kapla | 56 |
| Kapla 1000 Pièces | 57 |
| Kapla couleur Vrac | 58 |
| Katamino Géant | 59 |
| Kit 4 jeux défis d'extérieur | 60 |
| Koobi | 61 |
| Malle de déguisements | 62 |
| Malle de jeux d'adresse 4/6 ANS | 63 |
| Malle de jeux d'adresse + de 6 ANS | 64 |
| Maxi Flitzer | 65 |
| Maxi push roll | 66 |
| Palet pétanque : La pétanque sur table | 67 |
| Paletto Géant | 68 |
| Pallina | 69 |
| Papattes (Les) | 70 |
| Parachute 12 poignées avec des balles | 71 |
| Parachute (Grand) | 72 |
| Passé boule | 73 |

| | |
|---|-----|
| Pétanque carrée rouge et jaune..... | 74 |
| Platoh zig zag | 75 |
| Pont de singe Géant | 76 |
| Pont de singe mini | 77 |
| Grain de créa. | 77 |
| Pontu | 78 |
| Pontu Géant..... | 79 |
| | 80 |
| Powerball..... | 80 |
| Presto pirates | 81 |
| Puissance 4 en bois..... | 82 |
| Puissance 4 Géant | 83 |
| Quarto Géant..... | 84 |
| Quorridor géant..... | 85 |
| Rapido..... | 86 |
| Roule ta bille | 87 |
| Rush hour géant | 88 |
| Schnipp Kick..... | 89 |
| Skis tandems..... | 90 |
| Speed roll..... | 91 |
| Super Mikado | 92 |
| SOS Mutidéfis | 93 |
| Super shooter : 2 en 1 | 94 |
| Table à élastique 4 joueurs de comptoir | 95 |
| Tam Foot..... | 96 |
| Totem Géant..... | 97 |
| Tour basculante XXL | 98 |
| Small foot..... | 98 |
| Tour de Froebel | 99 |
| Trapenum | 100 |
| Verger Géant (Le) : | 101 |
| Weyckick..... | 102 |
| Weyckick sur glace | 103 |



Aérobille

Maison du Billard

Age : 3 ANS ET+.

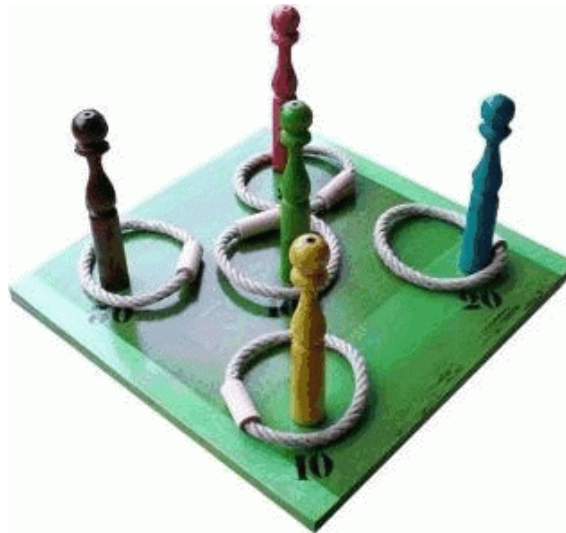
Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 122 cm x 51 cm

Résumé :

L'Aérobille voit le jour au XVIIIe siècle ! Il fut particulièrement utilisé dans les estaminets du Nord de la France, mais on le retrouvait aussi dans les salles de jeux Hollandaises et Belges. Tirez avec précision les dix boules afin de faire le plus haut score possible à l'aide de la queue. Grand jeu en bois avec une belle patine à l'ancienne, système ingénieux où les boules de bois doivent être envoyées à l'aide d'une queue de billard dans les différents couloirs qui ont des valeurs différentes.

Exemplaire : N°4398



Anneau Quille

Jorelle.

Age : 5 ANS ET+

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Dimension : Plateau 40 cm x 40 cm

Résumé :

Un jeu d'adresse, convivial et excellent pour la coordination des yeux et du geste, pour estimer les distances et viser avec précision. Un lancer d'anneaux qui peut être joué en intérieur ou en extérieur.

Exemplaire : N°2054



Bibock

Bibock

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 8 JOUEURS.

Résumé :

Le but est de jeter son bock au plus près du « bock-maître », ou de se poser dessus, tout en veillant à ce que celui-ci reste sur la couleur de son équipe, afin de ne pas le « perdre ». L'équipe qui marque 16 points ou plus remporte la partie. L'équipe qui récupère l'ensemble des Bocks remporte la partie.

Exemplaire : N°4981



Billard à rebonds

Maison du Billard.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 2 JOUEURS.

Dimension : 122 cm x 51 cm

Résumé :

Lancer les 5 palets vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas de l'autre côté du jeu. Tout est une question de dosage de la force de lancement et de calcul d'angles. Compter les points. Le plus haut score gagne.

Exemplaire : N°3281



Billard Carrousel

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

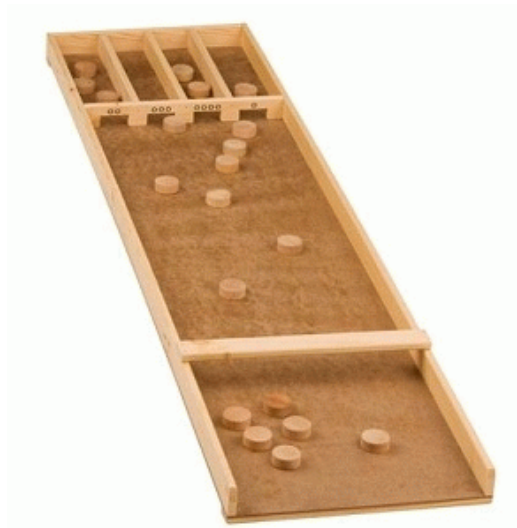
Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 122 cm x 51 cm

Résumé :

Le billard Carrousel est un jeu traditionnel en bois d'adresse qui demande de la précision lors du tir des boules à l'aide d'une queue en bois et de la chance car le labyrinthe situé à l'intérieur du jeu déviera les boules qui arriveront dans les cases de différentes valeurs. Pour les enfants vous pouvez simplifier le jeu en lançant les boules à la main plutôt qu'à l'aide de la queue en bois.

Exemplaire : N°4397 (Prêté sans canne)



Billard Hollandais

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 200 cm de long

Résumé :

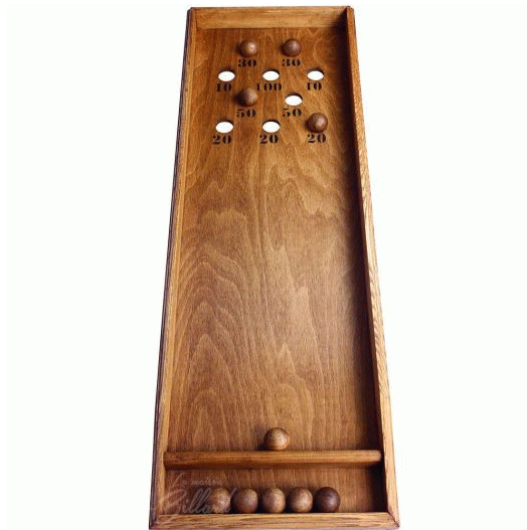
Le billard Hollandais est un jeu de glisse auquel on joue avec 30 palets en bois sur une piste qui comportent 4 couloirs. Le joueur doit placer les palets dans ces 4 couloirs en essayant d'en répartir le nombre de façon à créer des lignes complètes, perpendiculaires, à leurs entrées.

Exemplaire : N°611 Dimension 200 cm x 42 cm x10 cm

Exemplaire : N°3055 Dimension 200 cm x 42 cm x 7 cm

Exemplaire : N°3075 Dimension 110 cm X 35 cm x7 cm

Exemplaire : N°3086 Dimension 198 cm x 41 cm x 7 cm (mallette pliable)



Billard japonais

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 200 cm X 45 cm X 8 cm

Résumé :

Le Billard Japonais se joue seul. Le joueur dispose de 10 boules qu'il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui au-delà de la zone de réserve. Son score vient de l'addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

Exemplaire : N°1994

Exemplaire : N°2579



Billard Nicolas

Maison du Billard.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 3 JOUEURS.

Dimension : 48 cm

Résumé :

Le billard Nicolas est un jeu d'adresse qui réunit des participants de tous les âges. C'est un jeu familial par excellence autour duquel se retrouvent petits et grands. But du jeu : préserver son camp et envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le marqueur comptabilise les points perdants. Le gagnant est celui qui aura engrangé le moins de points. Les joueurs au nombre de 2 à 4 se placent autour du jeu et prennent en main l'une des poires qu'ils placent dans la lyre qui pivote dans son logement. Jeu français, inventé par Monsieur Nicolas en 1895.

Exemplaire : N°2820



Bonk

Age : 10 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 4 JOUEURS.

Dimension : H41 cm x L59 cm x P10 cm

Résumé :

Lancez une bille sur votre rampe et visez juste pour amener la bille en bois dans le but adverse.

Exemplaire : N°6



Boultenn

Maison du Billard.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 ET +.

Dimension : 50 cm x 22 cm x 10 cm

Résumé :

Voici un jeu en bois traditionnel Breton. Le Boultenn vient du Morbihan. Ce jeu en bois est parfait pour tous les amateurs de jeux de boules. Effectivement il vous faudra user de vos talents de viseur pour déloger les boules posées sur le plateau de bois.

Exemplaire : N°3987



Bowling de table

Mister Game.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 3 JOUEURS.

Dimension : 110 cm x 35 cm

Résumé :

Orienter le lanceur de façon à faire tomber le maximum de quilles avec la bille.

Exemplaire : N°3074



Bowling mousse

Sport FIT.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Résumé :

Un set spécialement conçu pour jouer au bowling en toute sécurité et en silence grâce à son revêtement en mousse compensée.

Exemplaire : N°4781



Carrom

Carrom Art.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : 66 cm x 66 cm

Résumé :

Le carrom est un jeu de table très pratiqué en Asie, et tout particulièrement en Inde, se jouant avec des pions que l'on fait glisser sur un tablier en bois. Le but du jeu est de placer tous les pions d'une couleur dans les trous situés aux quatre coins du tablier.

Exemplaire : N°3078

Exemplaire : N°2442



Chamboule tout mousse

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 2 JOUEURS.

Dimension : 50 cm x 36 cm

Résumé :

Un jeu typique des kermesses et idéal pour animer une soirée. En fonction de son âge, le joueur prend position sur une ligne de tir. Il peut alors lancer ses projectiles et abattre le maximum de boîtes de conserve numérotées de 1 à 10. En fonction du nombre de boîtes qui ne se trouvent plus sur leur support, on attribue un nombre de points, définis à l'avance par le règlement du stand.

Exemplaire : N°4400



Chamboule tout : Multi défis

Bec et Croc.

Age : 6 ANS ET+.

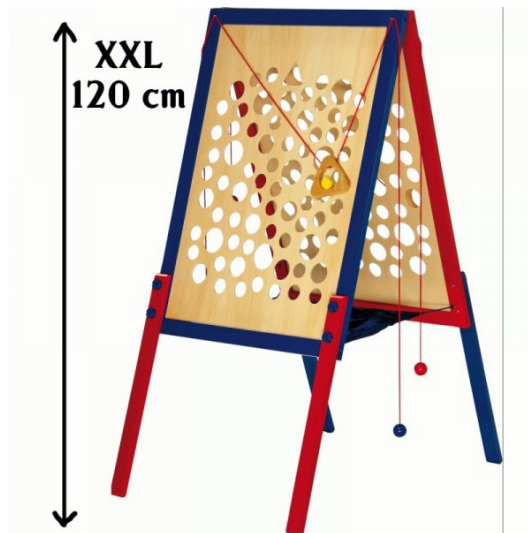
Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 61 cm x 74 cm

Résumé :

Jeu d'adresse incontournable : visez les boîtes avec une balle en mousse et faites-en tomber un maximum !

Exemplaire : N°4414



Cheeze Wiz double XXL

Maison du Billard.

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 1 À 2 JOUEURS.

Dimension : 120 cm x 58 cm

Résumé :

Le célèbre jeu de Gruyère 2 joueurs. Idéal pour créer des animations avec enfants. Un jouet en bois où les jeunes devront tirer sur les ficelles pour orienter une bille le long d'un labyrinthe. Le but est de faire arriver la bille au sommet du jeu. Un superbe jeu en bois bien adapté pour des enfants de 4 à 10 ans.

Exemplaire : N°4401



Cheeze wiz en bois

Casse Noisette.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Dimension : 82 cm x 41 cm

Résumé :

Le défi est d'élever une bille jusqu'au sommet sans tomber dans les trous.

Le Cheeze-Wiz, également appelé jeu du gruyère, est un jeu double face et peut donc être joué à 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Exemplaire : N°2730

Exemplaire : N°1843



Cinco

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 8 JOUEURS.

Résumé :

Il vous faudra faire preuve d'adresse pour lancer des balles dans les bons paniers.

Exemplaire : N°956



Compact curling

Iello.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 8 JOUEURS.

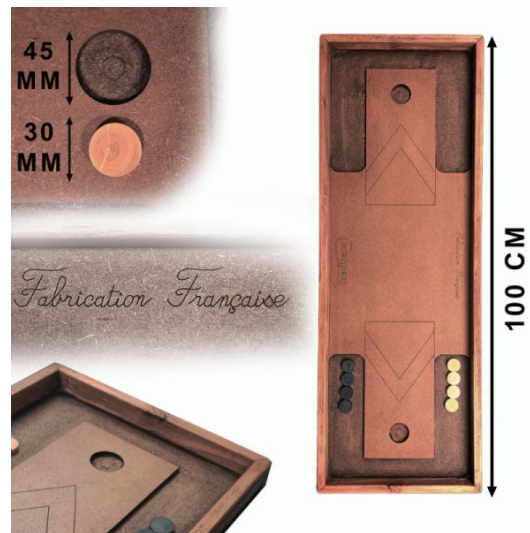
Durée : 30 MINUTES.

Dimension : 1 piste de jeu longueur 120 cm

Résumé :

On déroule le tapis de jeu, puis on place les barres aimantées pour stabiliser la piste. Chaque joueur ou équipe à son tour fait glisser une pierre pour l'approcher du centre de la cible. L'équipe qui a la pierre la plus au centre gagne la manche et marque un point pour chacune de ses pierres mieux placées que la meilleure des adversaires. Le mécanisme de roulement à bille utilisé donne une sensation de glisse étonnante.

Exemplaire : N°3917



Cornhole de table

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Durée : 15 À 20 MINUTES.

Dimension : 103 cm x 36 cm x 4 cm

Résumé :

À tour de rôle, les joueurs lancent leur pion depuis la zone de tir sur la zone opposée : Si le pion tombe dans le trou, l'équipe marque immédiatement trois points et retire le pion pour libérer l'espace. Si le pion atterrit dans la zone autour du trou, il vaut 1 point à la fin de tous les tirs, car il peut être accidentellement poussé hors de la zone ou bien dans le trou pour marquer trois points. Si le pion touche le cadre du jeu ou se trouve dans la zone morte, il vaut 0 point. Un pion hors zone peut être poussé sur la planche et être comptabilisé s'il y reste jusqu'à la fin des lancers. La première équipe à atteindre 21 points remporte la partie !

Exemplaire : N°3



Cornole

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 100 cm x 50 cm

Résumé :

Lancez des balles pour atteindre les trous et marquer un maximum de points.

Exemplaire : N°4013



Course à l'oeuf

Bec et Croc.

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 2 A 8 JOUEURS.

Résumé :

Les enfants devront avancer sur le parcours en maintenant l'œuf dans la cuillère, sans le faire tomber sous peine de recommencer au départ. Soyez les premiers à l'arrivée ! Les différentes tailles d'œufs permettent de corser le jeu : plus l'œuf est petit, plus c'est difficile !

Exemplaire : N°4405

Exemplaire : N°4406

Exemplaire : N°4407

Exemplaire : N°4408



Croquet Family

Maison du Billard.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Dimension : hauteur 90 cm

Résumé :

Les enfants devront percuter des boules de croquet pour passer sous des arceaux en métal, celui qui passe le premier sous tous les arceaux et dans le bon ordre remporte la partie du jeu de croquet.

Exemplaire : N°3975



Culbuto de comptoir

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 60 cm x 25 cm

Résumé :

Toutes les boules se jouent en même temps. Chaque joueur place les 6 boules en bois au-dessus de la case de rangement. Le jeu est placé sur une rotule, et en le prenant par sa base, le joueur essaye de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie basse en haut du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.

Exemplaire : N°3988



Défis sportifs : Sports challenges

Nature et découverte.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 ET +.

Résumé :

Tout le monde est prêt ? Place au défi ! Sauter en l'air et taper tes pieds l'un contre l'autre, faire la position de l'arbre. A chacun son défi pour gagner

Exemplaire : **N°4788**



Double chinois

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

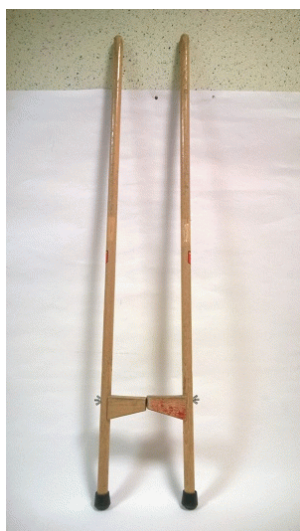
Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 120 cm x 50 cm

Résumé :

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.

Exemplaire : N°3054



Échasse

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : échasses : 104 cm - taille minimum réglage bas : 23 cm - taille maximum réglage haut : 41 cm

Résumé :

Prêt à prendre de la hauteur avec les échasses en bois réglable.

Exemplaire : N°959

Exemplaire : N°960

Exemplaire : N°2594

Exemplaire : N°862



Echasses seau

Lauf Dollys.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Résumé :

Les échasses seau sont de petites échasses en forme de seaux. Il suffit de monter sur les seaux et d'avancer en maintenant les ficelles rattachées à chaque seau. Le but est d'avancer de façon amusante et drôle ou de varier en réalisant de petits parcours -

Exemplaire : N°3296

Exemplaire : N°3297

Exemplaire : N°3298

Exemplaire : N°3300

Exemplaire : N°3301

Exemplaire : N°3302

Exemplaire : N°3303

Exemplaire : N°3304

Exemplaire : N°3305



Echiquier géant

Rolly toys.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : ; 64 dalles carrées de 30 cm soit 240 cm x240 cm + pions rois 63 cm, pions reines 57 cm, pions fous 55 cm, pions cavaliers 46 cm, pions tours 44 cm, pions soldats 44 cm

Résumé :

Cet échiquier géant apportera une touche d'originalité à l'extérieur et incitera vos proches (qu'ils soient joueurs débutants ou avertis) à se lancer dans des parties qui leur feront découvrir ou redécouvrir ce jeu passionnant !

Exemplaire : N°3643

Exemplaire : N°3731



Fakir (Le)

Ville de Romans.

Age : 6 ANS ET+.

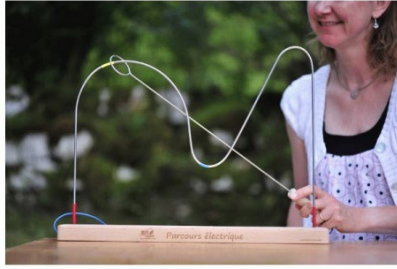
Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 90 cm x 40 cm

Résumé :

Dresser le plateau de jeu, puis lâcher les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passé par le labyrinthe. Compter les points.

Exemplaire : N°2440



Fil qui sonne (Le)

Casse Noisette.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Résumé :

Le joueur doit parcourir le circuit en métal avec la tige en métal sans le toucher sinon le jeu sonne.

Exemplaire : N°1827



Gobblet Gobblers géant

Blue Orange.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Résumé :

Ces petits personnages rigolos, tout en bois, chamboulent le jeu de morpion classique. Il te suffit d'aligner trois de tes gobeurs pour gagner ! Mais attention, ces gobeurs farceurs peuvent aussi gober les autres pièces !

Exemplaire : N°4661



Grenouille à tiroir

Jorelle.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 52 cm x 42 cm x 27 cm

Résumé :

Le jeu de grenouille : appelé parfois jeu du tonneau est un jeu d'adresse, de précision et d'équipe, vieux de plusieurs siècles. Très utilisé dans les milieux militaires, il se répand ensuite dans les guinguettes et bars. Le but est de marquer le plus de points en lançant ses palets dans les meilleurs trous !

Exemplaire : N°3079



Grenouille (La)

Jorelle.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Dimension : 56 cm x 45 cm x 90 cm

Résumé :

Le jeu de grenouille : appelé parfois jeu du tonneau est un jeu d'adresse, de précision et d'équipe, vieux de plusieurs siècles. Très utilisé dans les milieux militaires, il se répand ensuite dans les guinguettes et bars. Le but est de marquer le plus de points en lançant ses palets dans les meilleurs trous !

Exemplaire : N°1936



Grenouillette (La)

Jorelle.

Age : 4 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +...

Dimension : Hauteur : 45 cm, Largeur : 30,5 cm, Profondeur : 25 cm

Résumé :

Le jeu de grenouille : appelé parfois jeu du tonneau est un jeu d'adresse, de précision et d'équipe, vieux de plusieurs siècles. Très utilisé dans les milieux militaires, il se répand ensuite dans les guinguettes et bars. Le but est de marquer le plus de points en lançant ses palets dans les meilleurs trous ! Cette grenouillette est à hauteur du jeune enfant.

Exemplaire : N°3073



Hockey sur table

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Résumé :

Marquer des buts dans la cage adverse à l'aide d'une poignée. Jeu très apprécié dans les animations. Chacun se place d'un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse.

Exemplaire : **N°2592** *Dimension 130 cm x 60 cm*

Exemplaire : **N°3081** *Dimension 128 cm x 60 cm*

Exemplaire : **N°3082** *Dimension 128 cm x 60 cm*

Exemplaire : **N°4** *Dimension 122 cm x 51 cm*



Hopse frosch maxi

Klee Spiele.

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : Hauteur : 70 cm, Diamètre : 16 cm

Résumé :

Qui va faire sauter sa grenouille le plus loin ? Un mélange astucieux de courte paille et de course effrénée de batraciens.

Exemplaire : N°2282



Jeu d'anneaux

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Résumé :

Un jeu d'adresse, convivial et excellent pour la coordination des yeux et du geste, pour estimer les distances et viser avec précision. Un lancer d'anneaux qui peut être joué en intérieur ou en extérieur.

Exemplaire : N°4778

Exemplaire : N°4777



Jeu d'équilibre géant

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Description : 61 cm x 61 cm x 49 cm

Résumé :

Chaque joueur doit placer ses pièces dans la partie du plateau qui lui est attribuée, et dans la zone désignée par les dés. Le perdant est celui qui, en posant une pièce, fait basculer le plateau et tomber toutes les pièces.

Exemplaire : N°3060



Jeu de balle avec trampoline

Schildkröt.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 4 ET +.

Résumé :

Inspiré du volley-ball, ce jeu vous permettra de vous affronter en équipe. Le but du jeu : se faire passer la balle et la faire rebondir en évitant de toucher l'anneau du trampoline ou le sol !

Exemplaire : N°4782



Jeu de coordination fou

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 8 JOUEURS.

Résumé :

On sélectionne un des plateaux de jeu et tous les joueurs prennent en main une poignée reliée au jeu par une cordelette. Il s'agit alors de coopérer et de coordonner tous les mouvements afin de faire circuler les balles et de les amener à bon port.

Exemplaire : N°4703



Jeu de fléchettes les monstres

Scratch-europe.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 3 JOUEURS.

Résumé :

Les enfants et les parents vont adorer ce jeu de fléchettes magnétiques pour des parties sans dangers

Exemplaire : N°4366



Jeu de fléchettes magnétiques

Sport FIT.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 3 JOUEURS.

Résumé :

Lancer ses fléchettes vers la cible afin de totaliser un maximum de points.

Exemplaire : N°4019



Jeu de palet

joucabois.

Age: 12 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 70 cm x 70 cm x 3 cm

Résumé :

L'objectif est de lancer les palets sur la planche le plus proche du maître ; La partie se joue en 12 points.

Exemplaire : N°4014



Jeu de quilles

Jorelle.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Résumé :

Le jeu de quilles consiste à renverser au moyen d'une boule d'une distance variable (pouvant aller jusqu'à 30 mètres), les quilles posées verticalement au niveau du sol. Jeux de compétition - entre joueurs et entre équipes - ils nécessitent au minimum la participation de deux personnes..."

Exemplaire : N°2055



Jeu de quilles finlandaises

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Résumé :

Entre les quilles et le bowling, ce jeu traditionnel vient de Finlande. 12 quilles biseautés et numérotées sont rangées proches l'une contre l'autre à 3 m de celui qui va lancer le mölkky (une bûche pour dire simplement). Si le lanceur ne renverse qu'une seule quille, il en reçoit la valeur (s'il renverse la quille 9, son équipe reçoit 9 points). Si, au contraire, il en renverse davantage, il ne reçoit qu'un seul point par quille (s'il renverse la 3, la 12 et la 9, son équipe ne reçoit que 3 points). Le but du jeu est d'arriver à 50. Mais attention : premièrement, les quilles sont relevées à l'endroit où elles ont roulé (de cette manière, le jeu s'ouvre et s'élargit, ce qui rend les lancer plus intéressants mais aussi plus difficiles) et, deuxièmement, une équipe doit atteindre 50 points exactement ; si elle dépasse ce score, elle descend automatiquement de 25 points.

Exemplaire : N°312

Exemplaire : N°950

Exemplaire : N°952

Exemplaire : N°2791

Exemplaire : N°3751



Jeu des bâtonnets : Fort boyard

Maison du Billard.

5 ANS ET PLUS

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Durée : 5 MINUTES.

Dimension : 56 cm x 16 cm (Hauteur de quille)

Résumé :

Faire retirer le dernier bâtonnet à votre adversaire. A tour de rôle, les joueurs retirent 1, 2 ou 3 bâtonnets. Celui qui retire le dernier perd la partie.

Exemplaire : N°3282

Exemplaire : N°3283



Jeux des Inuits

Casse-Noisette.

Age : 8 ANS ET+.

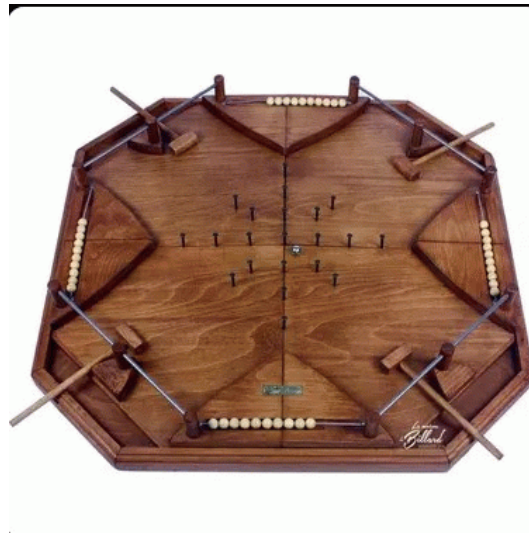
Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Résumé :

Deux joueurs sont reliés par un bâton au milieu duquel pend une cordelette à laquelle est accrochée une grosse perle. Par un système simple de cordes, le bâton est accroché autour de taille de chacun des deux joueurs, de telle manière qu'ils n'aient pas besoin de leurs mains pour le maintenir. Au signal, en trouvant les mouvements et les déhanchements qui leur conviennent, ils essaient d'enrouler la corde autour du bâton, puis ensuite de le dérouler. C'est un jeu coopératif surprenant et très drôle, autant pour ceux qui le jouent que pour ceux qui le regardent. Car les spectateurs présents se déhanchent en même temps et, sans eux, il manquerait quelque chose de pétillant à l'ensemble de la scène !

Exemplaire : N°3088

Exemplaire : N°3091



Jeu des maillets

Felsberger.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : Diamètre : 74 cm, Epaisseur : 9 cm

Résumé :

Quatre joueurs se placent autour du jeu, chacun en regard de deux poches ou cavités pratiquées sur le pourtour de la table. Ces poches sont destinées à recevoir la bille : deux cavités par joueur. Chaque joueur prend un marteau en main et défend ses deux cavités tout en cherchant à envoyer la bille chez les autres. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur l'ayant reçue, celui-ci remet alors la bille au centre du jeu et la partie continue.

Exemplaire : N°1969

Exemplaire : N°3089



Jeu du roi : Kubb

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 ET +.

Dimension : 31 cm x 24 cm x 16 cm

Résumé :

Pratiqué en Suède et de culture Viking, Il se joue autour d'un rectangle de 5 x 8 m. Les joueurs se partagent en 2 équipes et chacune se positionne de part et d'autre des lignes qui forment les largeurs. Chaque équipe installe 5 quilles carrées sur sa ligne tandis que la quille royale est installée au centre de l'aire de jeu : cette dernière ne peut être prise que lorsque toutes les quilles adverses ont été capturées.

Exemplaire : N°1009



Jungo jump

Djeco.

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Résumé :

Toute la famille se retrouve autour de ce jeu coloré qui va permettre aux plus jeunes de développer leur motricité. Le gros dé tombe sur la face verte ? C'est comme une grenouille qu'il faut se déplacer. Sur la face rose ? A vous d'imiter le pas du flamant rose ! Une version tonique et très drôle des célèbres chaises musicales que l'on peut emporter partout. Idéal aussi pour les fêtes d'anniversaires

Exemplaire : N°2452



Kapla

Bruggen.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 8 JOUEURS.

Résumé :

KAPLA, fondé sur un seul module, s'avère le plus apte à tout construire sans point de fixation. Tout en introduisant l'enfant dans le monde de l'art KAPLA stimule la créativité, les capacités de concentration, l'ingéniosité et les facultés d'adaptation que la vie exige de chacun. En construisant, on se construit soi-même.

Exemplaire : **13 exemplaires**



Kapla 1000 Pièces

Bruggen.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 8 JOUEURS.

Résumé :

Nous avons tous joué avec des cubes en bois, mais KAPLA, fondé sur un seul module, s'avère le plus apte à tout construire sans point de fixation. Maîtrise du geste, maîtrise de soi. Tout en introduisant l'enfant dans le monde de l'art KAPLA stimule la créativité, les capacités de concentration, l'ingéniosité et les facultés d'adaptation que la vie exige de chacun. En construisant, on se construit soi-même.

Exemplaire : N°606

Exemplaire : N°607

Exemplaire : N°609

Exemplaire : N°612

Exemplaire : N°616



Kapla couleur Vrac

Bruggen.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 8 JOUEURS.

Résumé :

Nous avons tous joué avec des cubes en bois, mais KAPLA, fondé sur un seul module, s'avère le plus apte à tout construire sans point de fixation. Maîtrise du geste, maîtrise de soi. Tout en introduisant l'enfant dans le monde de l'art KAPLA stimule la créativité, les capacités de concentration, l'ingéniosité et les facultés d'adaptation que la vie exige de chacun. En construisant, on se construit soi-même.

Exemplaire : N°661 (kapla orange)

Exemplaire : N°662 (Kapla vert)

Exemplaire : N°668 (Kapla rouge)

Exemplaire : N°676 (Kapla bleu)

Exemplaire : N°616 (Kapla jaune)



Katamino Géant

Gigamic.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Dimension : 75 cm x 35 cm

Résumé :

Katamino géant est un jeu de construction permettant aux joueurs de travailler les notions de géométrie dans l'espace. Katamino se pratique seul, devenant un casse-tête multiple dont les solutions vont du simplissime à l'extrêmement difficile. On peut également l'utiliser sous forme de jeu de réflexion aux parties rapides à 2 joueurs.

Exemplaire : N°4402



Kit 4 jeux défis d'extérieur

Garden Games.

D

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 4 JOUEURS.

Résumé :

Ce kit comprend 4 jeux d'animation : la course en sac, course à 3 jambes, course à l'œuf, course avec un sac de fèves sur la tête. Il vous permettra d'occuper facilement les enfants qui se laissent volontiers prendre au jeu.

Exemplaire : N°4409



Koobi

Résumé :

Construisez des châteaux, des animaux, des voitures. Laissez libre cours à votre imagination, en emboîtant des cubes et des bâtonnets, pour construire des objets très solides en trois dimensions. Ce jeu éducatif permet aussi d'aborder la géométrie, les mathématiques et la coopération.

Exemplaire : N°4144

Malle de déguisements

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Résumé :

Cette malle pleine de déguisements pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir.

Exemplaire : N°4144



Malle de jeux d'adresse 4/6 ANS

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Résumé :

Jeux d'adresse pour collectivités

Exemplaire : N°4578



Malle de jeux d'adresse + de 6 ANS

Age : 6 ANS et +.

Nombre de joueurs : 1 ET +.

Résumé :

Jeux d'adresse pour collectivités

Exemplaire :



Maxi Flitzer

MJC St Marcellin.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

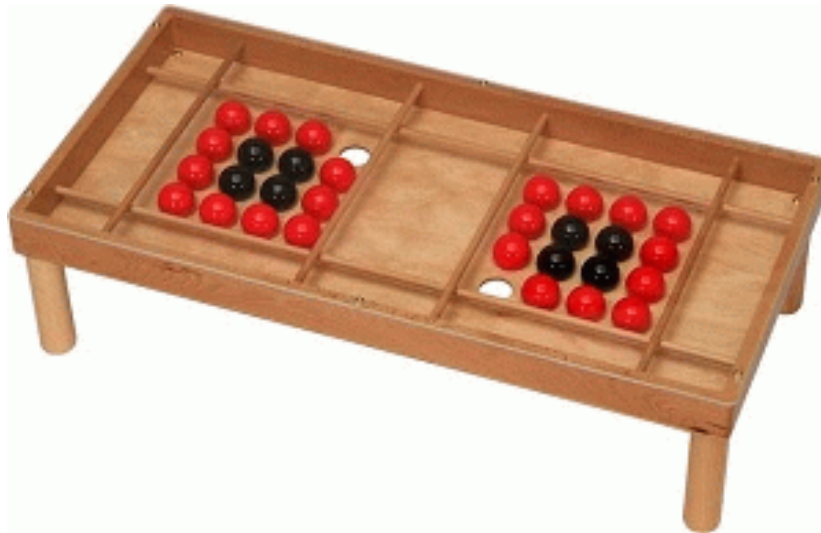
Résumé :

Chacun se place d'un côté du jeu et pose 5 palets dans son camp. Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique. Un palet qui franchit le camp adverse en passant par-dessus l'ouverture n'est pas valable et doit être récupéré par le lanceur. La partie est gagnée lorsqu'il n'y a plus de palet dans son camp.

Exemplaire : N°2186 Dimension : 113 cm x 62 cm x 5 cm

Exemplaire : N°2525 Dimension : 78 cm x 46 cm x 7 cm

Exemplaire : N°3056



Maxi push roll

Eliott loisirs technitoile.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 102 cm x 50 cm x 27 cm

Résumé :

Soyez le premier à déplacer les 4 boules noires, du centre du jeu vers les 4 coins. Un jeu de rapidité et d'intelligence, tout en doigté.

Exemplaire : N°2193



Palet pétanque : La pétanque sur table

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Description : 122 cm x 41 cm

Résumé :

Jouez à la pétanque en intérieur, et sur un terrain adapté ! Glissez vos palets le plus près du centre de la cible pour gagner la partie. La pétanque de salon.

Exemplaire : N°4399



Paletto Géant

Bec et Croc.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Description : 50 cm x 50 cm

Résumé :

Après avoir placé au hasard tous les pions sur le plateau, chaque joueur, à son tour, lance le dé et prélève un pion de la couleur désignée par le dé. Et s'il n'y en a plus sur le plateau ? qu'à cela ne tienne, on le prélève... chez un adversaire ! Le 1er qui a les 6 pions d'une couleur a gagné !

Exemplaire : N°4393



Pallina

Janod.

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : 32 cm x 24 cm

Résumé :

Ce jeu est un peu le cousin du mikado qui serait enfermé dans une cage en bambou. Le principe est simple : On choisit une ou deux couleurs et en aucun cas on ne doit faire tomber les boules en retirant nos bâtonnets. Celui qui a réussi à retirer le plus de bâtonnets en faisant tomber le moins de boules a gagné ! C'est un jeu de patience et d'adresse.

Exemplaire : N°4620

Exemplaire : N°2725



Papattes (Les)

Tactic.

Age: 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Résumé :

Les Papattes est un jeu de palets en bois à jouer en extérieur. Dans ce jeu d'adresse, tentez de vous rapprocher de la rivière sans la dépasser pour ne pas tomber nez à nez avec les crocodiles !

Exemplaire : N°4779



Parachute 12 poignées avec des balles

Wesco.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 6 ET +.

Résumé :

La toile parachute permet de développer chez l'enfant le repérage corporel, la coordination et les notions spatiales : droite, gauche, en haut, en bas. Ce jeu collectif favorise également la cohésion de groupe, grâce à la toile chacun est sollicité et à sa part de responsabilité dans un exercice collectif. Pendant l'activité, cela force chacun à maîtriser ses gestes, observer, se parler et prendre en compte l'autre. Aussi bien pour les plus petits que les plus grands, un jeu pratique, léger et transportable. Les enfants l'apprécient à chaque fois.

Exemplaire : N°4403



Parachute (Grand)

Nombre de joueurs: 6 ET +.

Résumé :

Beau et parfois apaisant, le parachute peut faire des bruits doux ou forts, des chuchotements et des clapotis selon la rapidité avec laquelle il est bougé. Il encourage le jeu coopératif et non compétitif en plus de mettre l'accent sur le chacun à son tour et le partage.

Exemplaire : N°3093



Passe boule

Maison du Billard.

Age : 3 ANS ET+.

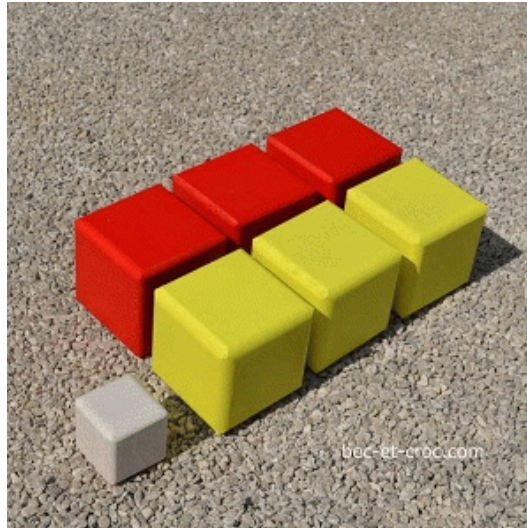
Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Dimension : 74 cm x 57 cm x 18 cm

Résumé :

Chaque joueur fait rouler les boules en bois dans la direction des portes et essaie d'en faire rentrer un maximum.

Exemplaire : N°4015



Pétanque carrée rouge et jaune

Bec et Croc.

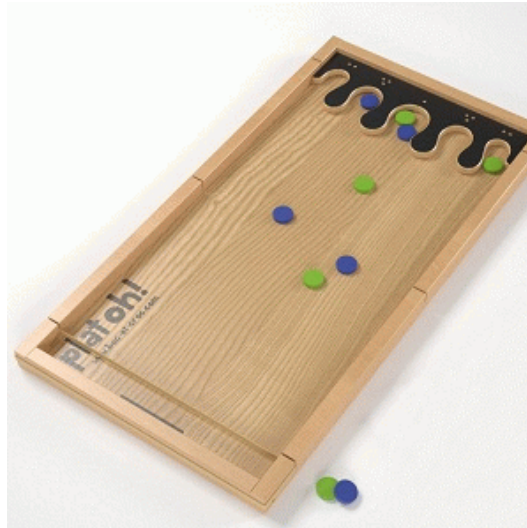
Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Résumé :

Vous vous débrouillez à la pétanque traditionnelle ? Relevez le défi de la pétanque carrée : une expérience déroutante qui va bousculer vos habitudes ! Les compteurs ne sont pas loin d'être remis à zéro (au début) entre les novices et les aguerris à la pétanque...Les cubes roulent peu et ne suivent pas la pente, ce qui rend le jeu captivant. Ces boules ne tournent vraiment pas rond : rigolades garanties !

Exemplaire : **N°4404**



Platoh zig zag

Bec et Croc.

Age : 5 ANS ET+.

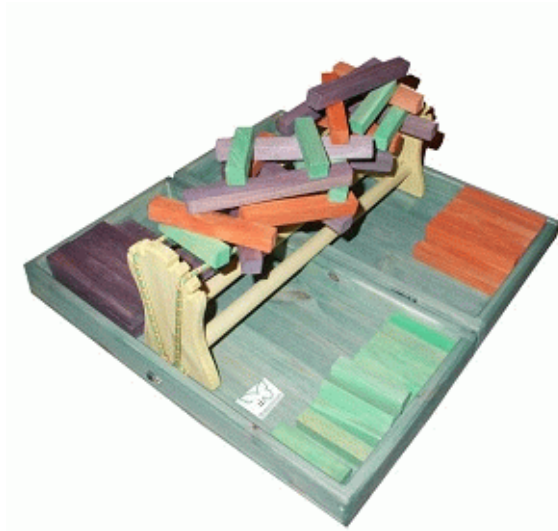
Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 75 cm x 45 cm

Résumé :

Grâce à l'élastique et chacun votre tour, poussez 1 palet de votre couleur dans les logements. On n'est pas obligé de tirer depuis le centre de l'élastique, mais il faut viser juste, pour marquer un maximum de points ! Attention, on peut aussi être malin et faire ressortir de leur logement des palets de son adversaire...

Exemplaire : N°4395



Pont de singe Géant

Grain de créa.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Dimension : 60 cm x 30 cm x 12 cm

Résumé :

Le but du jeu étant de réussir à placer ensemble tous les bâtonnets sur les élastiques.

Exemplaire : N°3352



Pont de singe mini

Grain de créa.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Dimension : 30 cm x 12 cm x 12 cm

Résumé :

Le but du jeu étant de réussir à placer ensemble tous les bâtonnets sur les élastiques.

Exemplaire : N°3356



Pontu

Grain de créa.

Age : 6 ANS ET+.

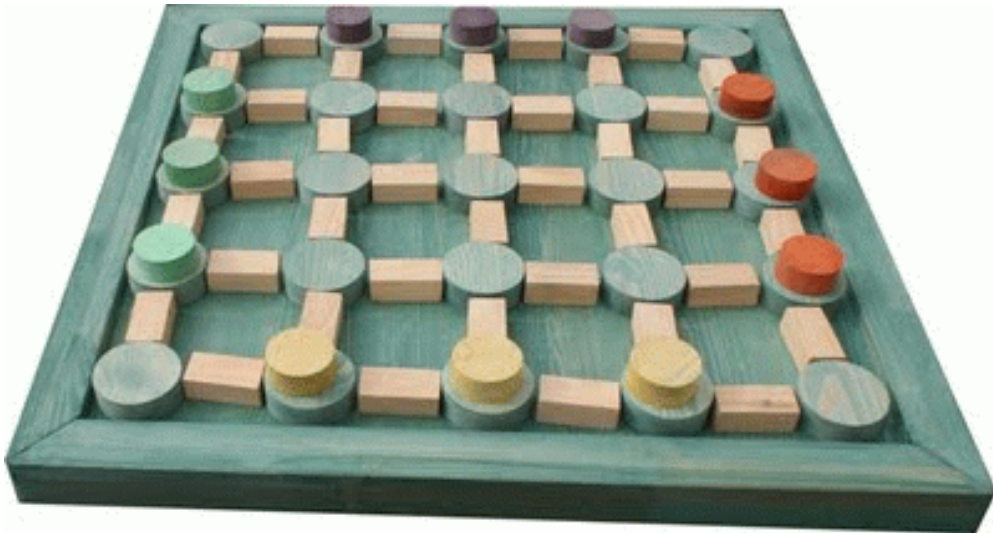
Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : 32 cm x 32 cm x 7 cm

Résumé :

Le but du jeu est d'isoler tous les pions de son (ses) adversaire(s).

Exemplaire : N°3324



Pontu Géant

Grain de créa.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : 68 cm x 68 cm

Résumé :

Le but du jeu est d'isoler tous les pions de son (ses) adversaire(s).

Exemplaire : N°3351

Exemplaire : N°5



Powerball

Maison du Billard.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Dimension : 104 cm x 71 cm

Résumé :

Marquer des buts à l'aide des billes métalliques (les joueurs) que l'on utilise pour faire avancer la boule Blanche (le ballon).

Exemplaire : N°2838



Presto pirates

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Résumé :

Vous incarnez des pirates et votre but est de sortir au plus vite du lagon en passant d'île en île.*

Presto Pirates est à la fois un jeu de lancer et un jeu de déplacement tactique. Il est un jeu d'extérieur multi-surface : herbe, béton, ciment, gravier, terre, sable....

Exemplaire : N°954



Puissance 4 en bois

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 33.5 cm x 22.5 cm

Résumé :

Pour gagner, alignez 4 pions en horizontal, vertical ou diagonal, mais également en hauteur.

Exemplaire : N°988



Puissance 4 Géant

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Description : ; 90 x 95 cm

Résumé :

4 et c'est gagné ! Les joueurs lancent leurs pions à tour de rôle dans le coffret de jeu. Le premier qui parvient à relier ses 4 pions à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.

Exemplaire : N°2837 (*dimension 100 cm x 100 cm x 50cm*)

Exemplaire : N°3131 (*dimension 114 cm x 126 cm x 45 cm*)

Exemplaire : N°3132 (*dimension 114 cm x 126 cm x 45 cm*)



Quarto Géant

Gigamic.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 74 cm x 74 cm

Résumé :

Chacun, à son tour, choisit une pièce qu'il donne à l'adversaire. Ce dernier doit la poser en tentant de former une ligne de 4 pièces identiques : couleur, hauteur, forme ou densité. Bien sûr, il n'y parvient pas. Le but n'est pas de gagner par hasard quand l'adversaire nous donne une pièce qui permet de gagner, mais bien plutôt de le forcer à vous donner une telle pièce.

Exemplaire : N°3316



Quorridor géant

Gigamic.

Age : 8 ANS ET+.

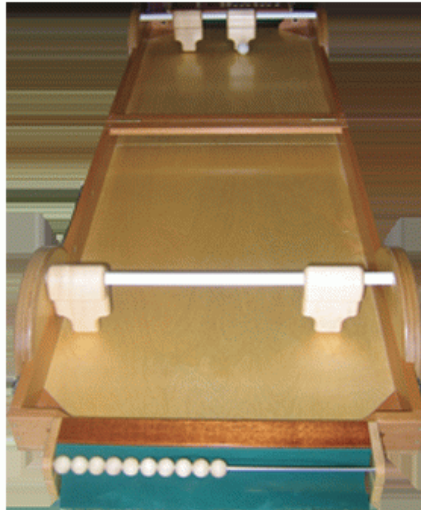
Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Description : 82 cm x 82 cm

Résumé :

le tour d'un joueur consiste à déplacer son pion, ou poser une barrière. Le but est d'atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ.

Exemplaire : N°3315



Rapido

Alfaset.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Description : 148 cm x 50 cm x 6 cm

Résumé :

Dans le Rapido, chaque joueur se place d'un côté de la table. Il faut utiliser les manettes 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.

Exemplaire : N°3090



Roule ta bille

Maison du Billard.

Age : 5 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Description : 46 cm x 125 cm

Résumé :

Envoyer les billes dans les trous, mais attention aux points négatifs !

Exemplaire : N°3059



Rush hour géant

Thinkfun.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 JOUEUR.

Résumé :

Au début du jeu vous devez choisir une carte de défi. Sur cette carte un embouteillage est représenté : camions, voiture tout y est ! Vous devez reproduire cet embouteillage sur le plateau et essayer de faire sortir la voiture rouge. Ce jeu est un vrai casse-tête et vous offre de nombreuses possibilités grâce à ses 40 cartes de défi et ses multiples solutions.

Exemplaire : N°3347



Schnipp Kick

Zoch.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Description : 70 cm x 70 cm

Résumé :

L'idée du jeu est de former des puzzles en capturant leurs pièces sur le plateau. La capture se fait très simplement chaque fois que le pion du joueur, lancé à partir de son coin, s'arrête sur une pièce correspondant à sa recherche. Les pions sont poussés d'une pichenette comme au Carrom mais avec des publics ayant un handicap, des gestes plus faciles peuvent être adoptés. Les pièces capturées sont remplacées par des pièces neutres pour que la surface reste uniformément lisse. Quand son tour reviendra, l'enfant cherchera à capturer les pièces qui lui manquent pour terminer son puzzle. Le premier joueur à avoir réalisé 3 puzzles, gagne la partie.

Exemplaire : N°3083



Skis tandems

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 2 JOUEURS.

Résumé :

La coordination des mouvements est indispensable pour que les enfants puissent avancer sur leurs skis. S'ils sont à deux, ils devront communiquer afin de trouver une cadence commune pour progresser plus rapidement.

2 places : Dimension : 90 x 9 cm

Exemplaire : N°2543

Exemplaire : N°2544

Exemplaire : N°2545

Exemplaire : N°2546

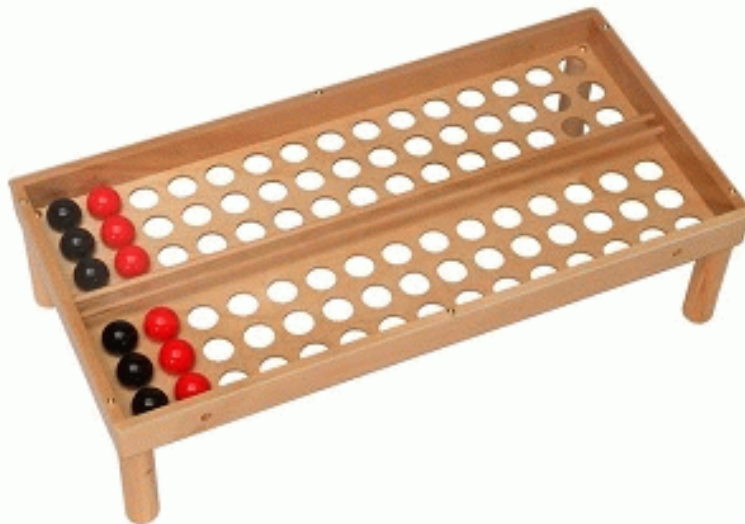
Exemplaire : N°2547

Exemplaire : N°2548

3 places : Dimension : 137 x 10 cm

Exemplaire : N°2550

Exemplaire : N°2551



Speed roll

Eliott loisirs technitoile.

Age : 6 ANS ET+.

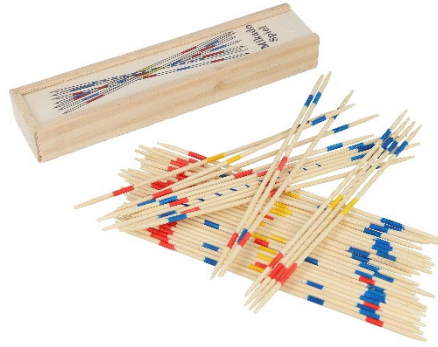
Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 70 cm x 40 cm x 20 cm

Résumé :

Soyez le premier à déplacer les six boules emprisonnées d'une extrémité à l'autre de la piste à l'aide de vos doigts. Une course qui demande dextérité et rapidité. Délirant ! Rire et succès assurés !

Exemplaire : N°2172



Super Mikado

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Résumé :

L'un des joueurs rassemble tous les bâtonnets en botte dans sa main, puis l'ouvre. Les mikados tombent pêle-mêle. Le joueur suivant essaie de récupérer les mikados un à un du tas, sans faire bouger les autres. S'il a fait bouger un bâtonnet, il ne retire aucun mikado et perd son tour, lequel passe à son voisin de gauche et ainsi de suite. Le joueur qui réussit à retirer un mikado peut l'utiliser comme levier pour en retirer d'autres. La partie se termine quand tous les bâtonnets ont été retirés. On fait le compte des points obtenus par joueur, et gagne celui qui a obtenu le nombre de points le plus élevé.

Exemplaire : N°2833

Exemplaire : N°3479

Exemplaire : N°4936



SOS Mutidéfis

Bec et Croc.

Age : 6 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 2 JOUEURS.

Dimension : 61 cm x 74 cm

Résumé :

Dirigez votre bateau à l'aide des poignées. Evitez le creux des vagues et montez petit à petit votre bille en haut du plateau de jeu.

Exemplaire : N°4502



Super shooter : 2 en 1

Maison du Billard.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 52 cm x 35 cm

Résumé :

Un jeu en bois recto-verso ! D'un côté deux joueurs peuvent jouer au flipper et de l'autre le jeu reprend le principe du jeu Hockey sur table.

Exemplaire : N°3986



Table à élastique 4 joueurs de comptoir

Maison du Billard.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 4 JOUEURS.

Dimension : 46 cm x 46 cm

Résumé :

Ce jeu d'adresse et de rapidité mettra en compétition quatre personnes qui devront passer leurs 4 palets en buis dans le camp adverse par l'intermédiaire de l'élastique. Il n'y a donc pas de tour de jeu entre les joueurs, mais un top départ qui annonce une course effrénée entre eux pour vider leur camp de tous les palets. Le gagnant sera donc le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses palets.

Exemplaire : N°3992



Tam Foot

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 4 JOUEURS.

Dimension : Diamètre 87 cm

Résumé :

La partie se joue sur un terrain de foot circulaire, 4 gages, 4 crosses, 1 palet. A partir de son camp, il faut marquer 7 buts dans les camps adverses.

Exemplaire : N°1599



Totem Géant

Pailles éditions.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 68 cm x 15 cm

Résumé :

Chaque joueur dispose d'une série de 12 pièces de la même couleur. Le premier joueur enfile une de ses pièces sur un des axes. Puis chaque joueur joue à son tour en enfilant une de ses pièces sur un des axes. Lorsqu'un joueur pose une de ses pièces sur une pièce adverse, il doit rejouer. Dès qu'un joueur n'a plus de pièces, ou qu'il n'est plus possible d'en placer une, la partie est finie. Le joueur qui a alors le plus de pièces au sommet des empilements, a gagné.

Exemplaire : N°3707



Tour basculante XXL

Small foot.

Age : 3 ANS ET+.

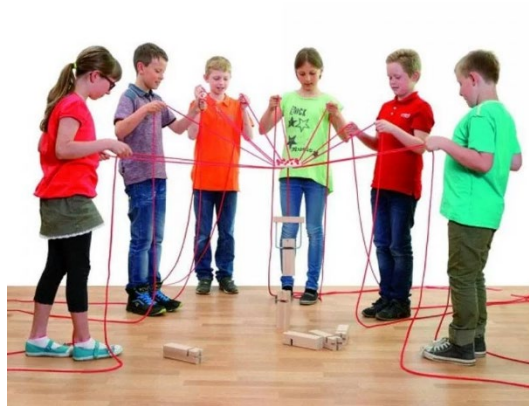
Nombre de joueurs : 1 À 8 JOUEURS.

Dimension : 70 cm

Résumé :

Dans ce jeu d'adresse, chaque joueur doit faire preuve d'une main ferme et sortir un bloc de la tour sans qu'elle ne bascule ou ne s'écroule. Le dé de couleur inclus spécifie quelle couleur doit être retirée. Ce jeu d'habileté est un succès pour les jeunes comme pour les moins jeunes et entraîne la patience, la motricité et la concentration. Cette tour vacillante est idéale pour jouer à l'intérieur comme à l'extérieur.

Exemplaire : N°4410



Tour de Froebel

Age : 4 ANS et +.

Nombre de joueurs : 2 ET +.

Résumé :

Les tours en bois sont dispersées sur l'aire de jeux. Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main et doit la tendre de façon à ce que l'étrier flotte au-dessus des tours. Les joueurs doivent se coordonner afin d'attraper les blocs de bois avec l'étrier et les empiler les uns sur les autres.

Exemplaire : N°953



Trapenum

Jorelle.

Age : 7 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 1 À 4 JOUEURS.

Dimension : 50 x 50 x 18 cm

Résumé :

Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum, 5 paires d'objets. Ce jeu peut être joué par des joueurs mal voyants.

Exemplaire : N°1901



Verger Géant (Le) : Le verger-jeu à jouer au sol

Haba.

Age : 3 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 8 JOUEURS.

Dimension : Plateau de jeu de 70 x 70 cm

Résumé :

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le puzzle représentant le corbeau ne soit terminé.

Exemplaire : N°1079

Exemplaire : N°3099



Weykick

Art Carrom.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 A 6 JOUEURS.

Résumé :

De 2 à 6 joueurs qui prennent bien du plaisir dans ces parties courtes dont l'enjeu est d'envoyer une bille dans le goal adverse. Chaque joueur tient en main la partie "basse" d'une figurine aimantée. Ces figurines ont une partie apparente sur le plateau et peuvent être bougées (= glissées) grâce à leur moitié qui se trouve sous le plateau. Les deux parties tiennent ensemble par magnétisme. Les figurines glissent très bien car elles sont séparées par des patins en feutrine qui s'usent peu. Le jeu est très volage et chaque fois que nous l'avons mis à la disposition d'un public, il a rencontré un très grand succès.

6 footballeurs

Dimension : 82 cm x 82 cm x 21 cm

Exemplaire : N°2287

4 footballeurs

Dimension : 72 cm x 46 cm

Exemplaire : N°2731

Exemplaire : N°3077

Exemplaire : N°3085



Weykick sur glace

Eliott loisirs technitoile.

Age : 8 ANS ET+.

Nombre de joueurs : 2 JOUEURS.

Dimension : 72 cm x 46 cm x 16 cm

Résumé :

Ce modèle est prévu pour 2 joueurs qui prennent bien du plaisir dans ces parties courtes dont l'enjeu est d'envoyer un palet dans le goal adverse. Chaque joueur tient en main la partie "basse" d'une figurine aimantée. Ces figurines ont une partie apparente sur le plateau et peuvent être glissées grâce à leur moitié qui se trouve sous le plateau.

Exemplaire : N°4417