

« A »

ACROBATIQUES



5 à 10 joueurs, à partir de 8 ans

Un joueur pose les pieds sur la barre horizontale du A (généralement positionnée à 15 cm du sol – réglable en hauteur), et se met debout en se tenant aux barres verticales. Une fois installé sur le A, le joueur cherche à se déplacer, avec l'aide de ses coéquipiers. En effet, du sommet du A, partent 4 cordes dont les extrémités sont tenues par 4 joueurs. Ces derniers, par leur manière de se positionner, de tendre ou de détendre les cordes, vont assurer la position en équilibre du A et l'aider à se déplacer vers un objectif déterminé à. Très vite, on passe de la maladresse à l'assurance et on découvre une règle propre à beaucoup de situations : si les quatre cordes sont tendues, le A est immobilisé. C'est dans le relâchement et l'alternance que le mouvement devient possible.

Arbos

A partir de 6 ans



Jeu de société pour 1 à 8 personnes.

Chaque joueur reçoit le même nombre de pièces.

Le premier joueur décide du degré de difficulté par le coulissement du tronc à travers le socle.

À tour de rôle, chaque joueur doit poser une pièce à l'endroit de son choix à l'aide d'une seule main.

Les pièces tombées sont attribuées au joueur responsable de la chute.

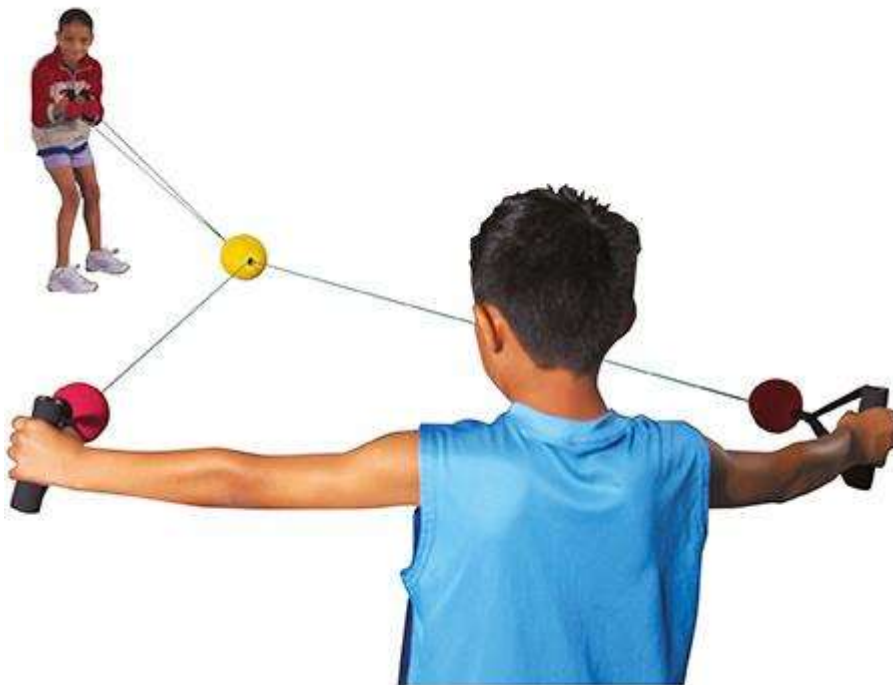
Quand l'arbre ne bouge plus, le joueur suivant continue.

1. Le premier joueur qui ne possède plus aucune pièce a gagné.

2. Vous pouvez inventer vos propres règles de jeu selon vos désirs.

Balle fusée

A partir de 6 ans



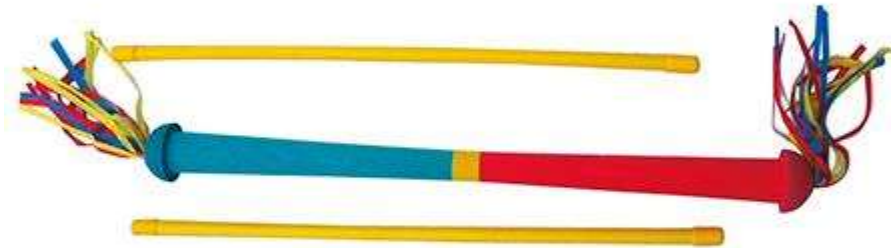
BALLE FUSEE : 2 joueurs

Ce set comprend une balle oblongue en mousse de 450g qui se déplace sur un double câble de 3,7m. L'objectif est de développer la force collective, l'énergie coopérative et la coordination des mouvements des 2 joueurs en propulsant la balle dans les deux sens le long du câble. Peut être utilisé par des enfants de tous âges, assis ou debout.

Bâton du diable

(pour débutant)

A partir de 6 ans



Bâton du diable : 1 joueur

Spécialement conçu pour les enfants et les débutants. Le bâton est recouvert de mousse dynamique antidérapante au toucher doux. Les extrémités sont munies de demi-boules avec rubans qui facilitent la réception du bâton.

Bilibo



LE BILLARD HOLLANDAIS



Le billard japonais



BILLARD JAPONAIS 2 à 6 joueurs. A partir de 6 ans

Le joueur fait rouler des boules en bois vers l'extrémité opposée de la piste. La légère inclinaison du billard fait que la boule revient vers le joueur si elle ne s'est pas nichée dans une des cavités peu profondes qui sont marquées dans la planche en bout de parcours. Ces cavités ont chacune une valeur et le but est naturellement de loger le plus possible de ses billes dans les cavités qui rapportent le plus de points. Durée : quelques minutes

Bracelets coopératifs



**BRACELETS COOPERATIFS 2 joueurs . A partir de 6 ans
Les cordes des joueurs s'entrecroisent ; Le but du jeu est
d'arriver, sans enlever les bracelets(ni couper les cordes) à se
séparer.**

Candy XXL

A partir de 4 ans



CARROM



Carrom : 2 à 4 joueurs. Dès 8 ans

LES REGLES DU CARROM

Le carrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes. Au centre du plateau sont disposés (dessin ci-dessus) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine". Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi. Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir, et compte-tenu de cela, il est possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière étant donc autorisés). Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur les deux lignes. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main. Celui qui remporte le plateau est celui qui a rentré tous ses pions le premier, et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau. Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.

Castelet - Butai



Chariot vache



Cheese Wiz



LE CHEEZE WIZ : 1 à 4 joueurs. Dès 5 ans

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. Nombreuses variantes coopératives ou compétitives. Les plus belles : 2 joueurs usent chacun d'une main pour tirer sur la ficelle; un joueur les yeux fermés et l'autre le guide.

Coccinella

A partir de 2 ans



Quelle est grosse et douce cette coccinelle qui s'installe entre les enfants ! Faisons connaissance ! Elle se laisse toucher et caresser. On peut même soulever ses ailes. A chacune de ses pattes, il y a 4 jolis anneaux colorés que les enfants enlèvent aussitôt. Ces anneaux, on se les met sur la tête, on les enfile aux poignets... mais surtout, surtout : avec eux, on peut jouer des premiers jeux de société.

La coccinelle est livrée avec deux dés en tissu : un grand (15 cm) et un petit (7 cm).

Corde des chevaliers



CORDE DES CHEVALIERS 2 joueurs, à partir de 8 ans

Le jeu comprend deux « collines » et une grosse corde de 4 m de long. Les joueurs grimpent chacun sur une colline, les pieds joints sur l'étroite surface supérieure. Chacun tient une part de la corde et tente de déstabiliser son adversaire.

CORDES « STOCS »



Chacun des 25 éléments est constitué d'une partie rigide longue d'un mètre, prolongée, à chacune de ses extrémités, par un bout souple d'une trentaine de centimètres.

Grâce aux parties souples, les cordes STOCS peuvent être assemblées (par des nœuds) et se prêtent à des constructions étonnantes et stables : maison, bateau, tanière ou toute autre idée que développe votre imagination en les voyant. Certains gestes techniques consolident les constructions qui se servent d'éléments carrés.

Course en sacs

(6 sacs)

A partir de 4 ans



Crokinole



CROKINOLE 2 à 4 joueurs. Dès 6 ans

Etre le premier à atteindre 100 points au terme de plusieurs manches si nécessaire. Placer son palet sur la zone de tir et le lancer à l'aide d'une pichenette. Comptabiliser les points en fin de manche en sachant qu'il y a des zones de 5, 10, 15 et 20 points.

Dancing kangourou

A partir de 1 an



DELTA CHESS3



Delta Chess3. 3 joueurs. A partir de 14 ans

Jeu de stratégie accessible aux amateurs d'échecs de tous niveaux. Le but du jeu est de mettre « échec et mat » les rois. Quand un roi est « mat » la partie continue. Un joueur joue alors avec deux couleurs.

Double arc-en-ciel

A partir de 1 an



Dragons

Réserve EPA



ÉCHASSES



LES ECHASSES

Échasses en plastique

A partir de 5 ans



Giant top

A partir de 3 ans



Gourdins en tissu

A partir de 8 ans



Jeu de trois boîtes à cigares

A partir de 6 ans



Boîtes à jongler, aussi appelées à cigares, permettent de défier les lois de la gravité en réalisant des figures impressionnantes. Nos boîtes de conception totalement nouvelle, en mousse haute densité, très légères, offrent à chacun la joie de s'initier à cet art sans bruit et en toute sécurité

Jeu de 3 pistes nébuleuses

A partir de 3 ans



Jeu de 3 pistes nébuleuses : à partir de 12 joueurs

La piste nébuleuse est une toile en lycra très résistante de 3x07m avec 5 paires de poignées sur chaque côté.

Chaque toile a des bords renforcés ainsi que des poignées de contrôle bien attachées.

L'activité la plus simple avec la piste nébuleuse consiste à ce que 10 enfants déplacent une ou plusieurs balles d'un bout à l'autre du circuit. Une combinaison des 3 toiles permet au professeur de créer différents jeux de coopération

Jeu de balles

Das Kugelspiel

The Ball Game

A partir de 3 ans



Le jeu de balles est destiné aux enfants de 3 ans et plus. Le plateau de jeu est réversible : un côté vert et un côté bleu avec pour chaque côté un agencement différent des balles.

Le jeu permet de : classer les balles, de faire des constructions en 2 ou 3 dimensions, jouer seul ou à plusieurs.

Le jeu contient 170 balles de 10 couleurs différentes (17 balles de chaque couleur).

Annexe 36

Jeu des inuits



JEU DES INUITS 2 joueurs. À partir de 8 ans)

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 ! Durée : quelques minutes

JEU DU ROI



JEU DU ROI : Joueurs illimités. A partir de 7 ans
Faire tomber au moyen de la toupie un maximum de quilles dont les valeurs peuvent être définies au gré des utilisateurs.

Kulling



KULLING 2 joueurs ou 2 équipes. A partir de 5 ans
Jeu de précision dans lequel 2 joueurs se défient en ayant comme objectif de placer les palets au moyen d'un lanceur le plus près possible du centre de la cible.

LABYRINTHE



Les enfants se sont perdus dans le labyrinthe, et sont endormis. Leurs mères se mettent en route, pour les retrouver et les ramener à la maison. Le joueur qui fait sortir le plus rapidement les 3 enfants avec leur mère gagne la partie.

LOUPO



LOUPO : 2 à 4 joueurs. Dès 4 ans
Les joueurs sont face à face et tiennent le plateau de jeu à l'aide des cordelettes latérales. Le choix des billes dépend également du degré de difficulté souhaité. Tous les joueurs influencent le parcours de la bille en levant et en abaissant les cordelettes. La bille ne doit pas quitter la piste tracée.

Marble Shooter



Marble Shooter- 2 joueurs- A partir de 6 ans

Dans ce jeu, vous découvrirez la puissance des aimants qui agissent les uns sur les autres. Sans aucune ressemblance avec le Weykick, Marble Shooter utilise des catapultes entièrement basées sur le magnétisme. En les alimentant de manière ininterrompue avec des billes en métal, il est possible d'obtenir un tir précis pour faire progresser un palet vers le goal adverse.

LES MARIONNETTES



MIKADO



Mini-Echasses



Mini top

A partir de 6 mois



MODULE EN BOIS GÉANT



Molky



Parachute



PASSE-TRAPPE



PASSE-TRAPPE (2 joueurs, 6 ans-adultes)

Chaque joueur reçoit 4 galets en bois qu'il projette vers le camp adverse au moyen d'un élastique. Ne pensez pas que ce soit très simple. La première difficulté provient d'un goulot étroit, au centre du plateau, par lequel doivent passer les galets pour entrer dans la moitié adverse. La seconde est liée au fait que les joueurs jouent en même temps et qu'il n'est pas rare que leurs galets respectifs s'entrechoquent et reviennent en arrière. Le but final est de vider sa part de plateau, autrement dit d'avoir réussi à contenir tous les galets dans la moitié adverse.

PETIT CHEVAL



Petit dragon

A partir de 1 an



PETIT MODULE EN BOIS



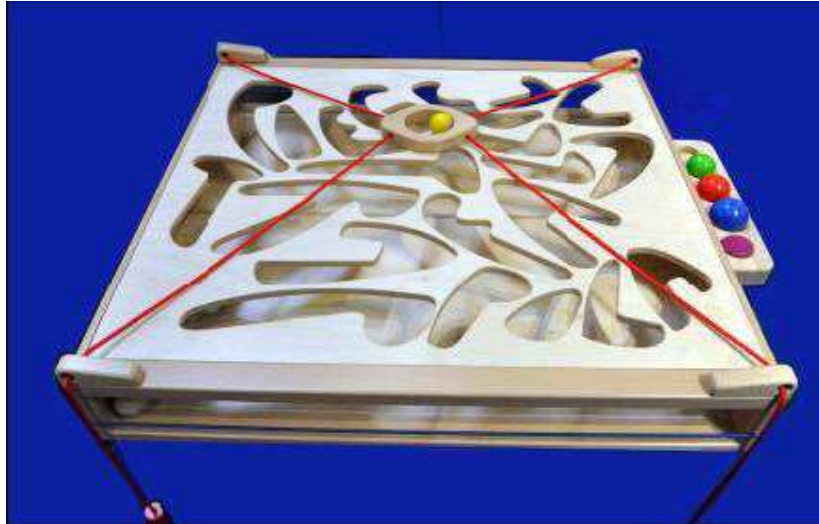
Petit WEYKICK



2 à 4 joueurs, 6 ans – adultes

Chaque joueur guide un pion sur sa moitié de plateau afin de bloquer la bille qui se dirige vers son goal et de la renvoyer vers le goal adverse. La grande innovation de ce jeu surdimensionné est d'avoir conçu des pions en deux parties : l'une apparente sur le plateau, l'autre aimantée sous le plateau, qu'on guide avec la main. Les figurines glissent très bien sur un patin de feutrine. Sous le plateau, on observe une barre de séparation (avec un amortisseur en mousse) qui empêche les mains du joueur d'aller se positionner sous la moitié adverse.

PIT TRAP



PIT TRAP 1 à 4 joueurs-A partir de 7 ans

Jeu du gryère à plat et en bois massif. On y joue à deux, trois ou quatre.

Les joueurs doivent entraîner une bille entre des précipices. En tirant avec douceur sur les cordes et se coordonnant, ils peuvent les contourner et passer sur les arêtes. Selon leur dextérité, ils emploieront l'une des 5 billes ou boules livrées avec le jeu, les plus petites rendant la traversée du parcours beaucoup plus difficile.

POMELA XXL



POMELA 1 à 4 joueurs-A partir de 4 ans

Celui ou ceux qui tiennent les demi-cuillères essaient de saisir une pomme, de la soulever et de la transporter jusque dans le panier. Si la pomme tombe sur le sol ou hors du panier, la pomme est éliminée et mise sur la côté. Le joueur cherche à transporter la pomme suivante...et ainsi de suite jusqu'au moment où l'arbre est vide.

Porteur Girafe



Puissance 4

A partir de 6 ans



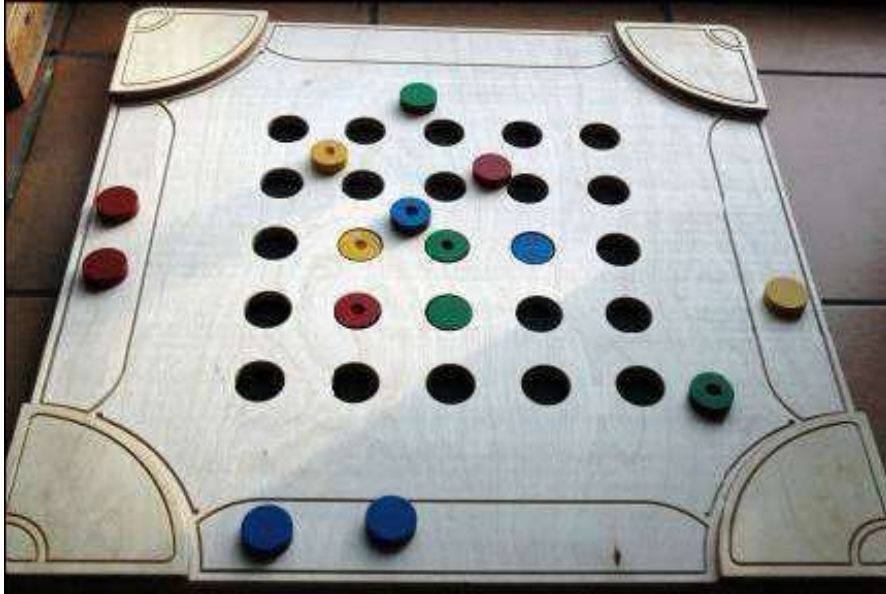
Annexe 40

Puky

A partir de 2 ans 1/2



PUSH



2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans, familial

Le grand plateau présente 25 trous alignés en rangées verticales et horizontales. Chaque joueur dispose de 8 palets dans sa couleur. En partant de sa ligne, il les envoie par groupes de trois en les propulsant du bout des doigts comme au carrom. Son but est de placer ses palets dans les trous et le plus loin possible de sa ligne de départ. Si le palet tombe dans un trou de la première ligne, il vaut un point tandis que s'il tombe dans un trou de la quatrième ligne, il vaut quatre points. Les pions tombés dans les trous servent naturellement de ponts pour les pions lancés après et le plan est ainsi fait que la ligne la plus lointaine pour un joueur est la plus proche pour un adversaire, qui joue en vis-à-vis. Si des figures sont réalisées en cours de partie (une ligne de quatre, une croix, etc.), elles rapportent des points supplémentaires. La glisse étant excellente, il arrive que des pions se retournent en se posant dans un trou, ce qui accroît leur valeur.

Skis d'équipe

A partir de 4 ans



SPIN LADDER



SPIN LADDER A partir de 2 joueurs . Dès 6 ans

Les balles tournantes doivent être lancées à une distance d'environ 5 mètres de l'échelle.

A chaque tour lancer 3 balles. Le premier à 21 points gagne. Les points dépendent de la marche autour de laquelle vos balles tournantes s'accrochent (3 possibilités).

Spiral Billard



SPIRAL BILLARD – 1 à 6 joueurs- A partir de 5 ans

Se joue en plusieurs manches. Chaque joueur doit réaliser un maximum de points avec les six billes.

Un jeu de dextérité et de concentration.

Nombreuses variantes

SPIROBILLE



SPIROBILLE : 2 ou 4 joueurs. Dès 7 ans
Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 à 4 joueurs s'efforcent
d'envoyer une bille dans les buts adverses. Les joueurs seront
éliminés successivement après avoir encaissé 10 buts.

STICKASI



Stickasi. 2 joueurs. Dès 7 ans

Jeu d'adresse où il faut propulser le palet dans la cage de l'adversaire.
2 façons de jouer sont proposées

Théâtre de marionnettes



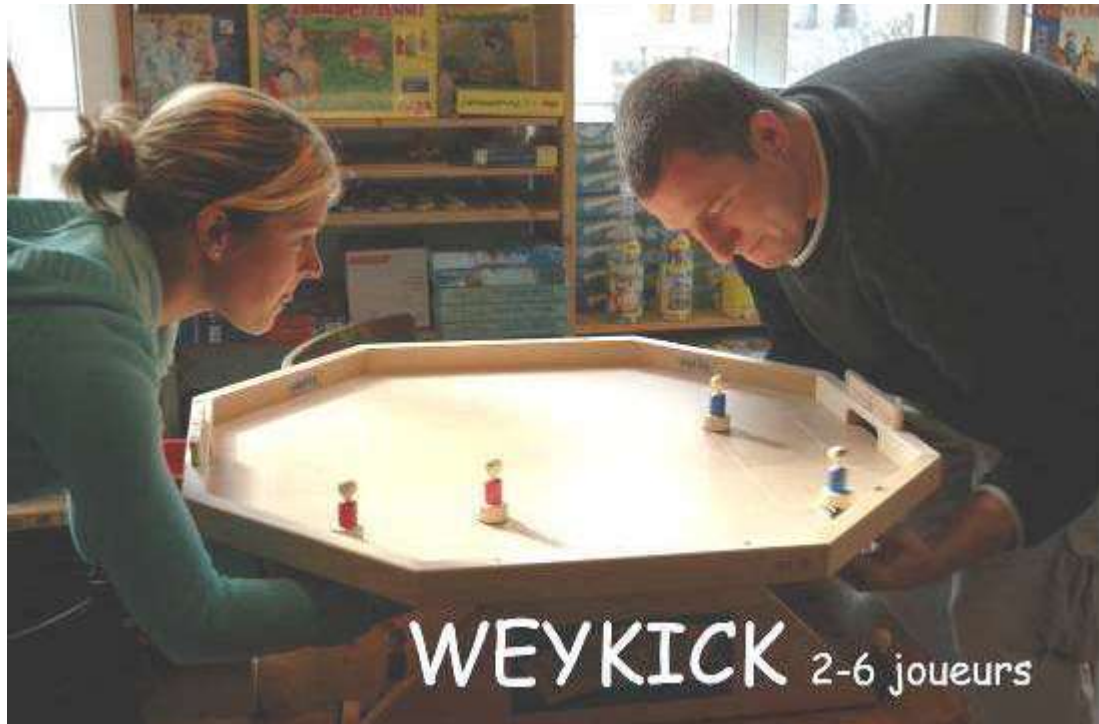
TICTACTACTIC



2 joueurs, à partir de 7 ans

Chaque joueur dispose de 8 boules. A tour de rôle, chacun en lance une sur le pourtour de cette piste marquée de 9 cavités en son centre. La bille en perdant de la vitesse vient s'installer dans l'une d'elles. On joue ainsi à tour de rôle. L'objectif est de former une ligne de 3 boules dans sa couleur, verticale, horizontale ou diagonale. Pour loger une bille dans un trou précis, le joueur se sert d'une pièce en caoutchouc qu'il fiche sur le bord de la piste. La boule, en venant la percuter, rebondit et, suivant un certain angle se dirige vers les cavités centrales. Il est ainsi possible soit de la placer dans un trou précis, soit - avec davantage de force - de l'envoyer percuter une boule adverse afin de la déloger d'un trou intéressant.

WEYKICK



2 à 6 joueurs selon le modèle, 6 ans – adultes

Chaque joueur guide un pion sur sa moitié de plateau afin de bloquer la bille qui se dirige vers son goal et de la renvoyer vers le goal adverse. La grande innovation de ce jeu surdimensionné est d'avoir conçu des pions en deux parties : l'une apparente sur le plateau, l'autre aimantée sous le plateau, qu'on guide avec la main. Les figurines glissent très bien sur un patin de feutrine. Sous le plateau, on observe une barre de séparation (avec un amortisseur en mousse) qui empêche les mains du joueur d'aller se positionner sous la moitié adverse.

XYLOPHONE

