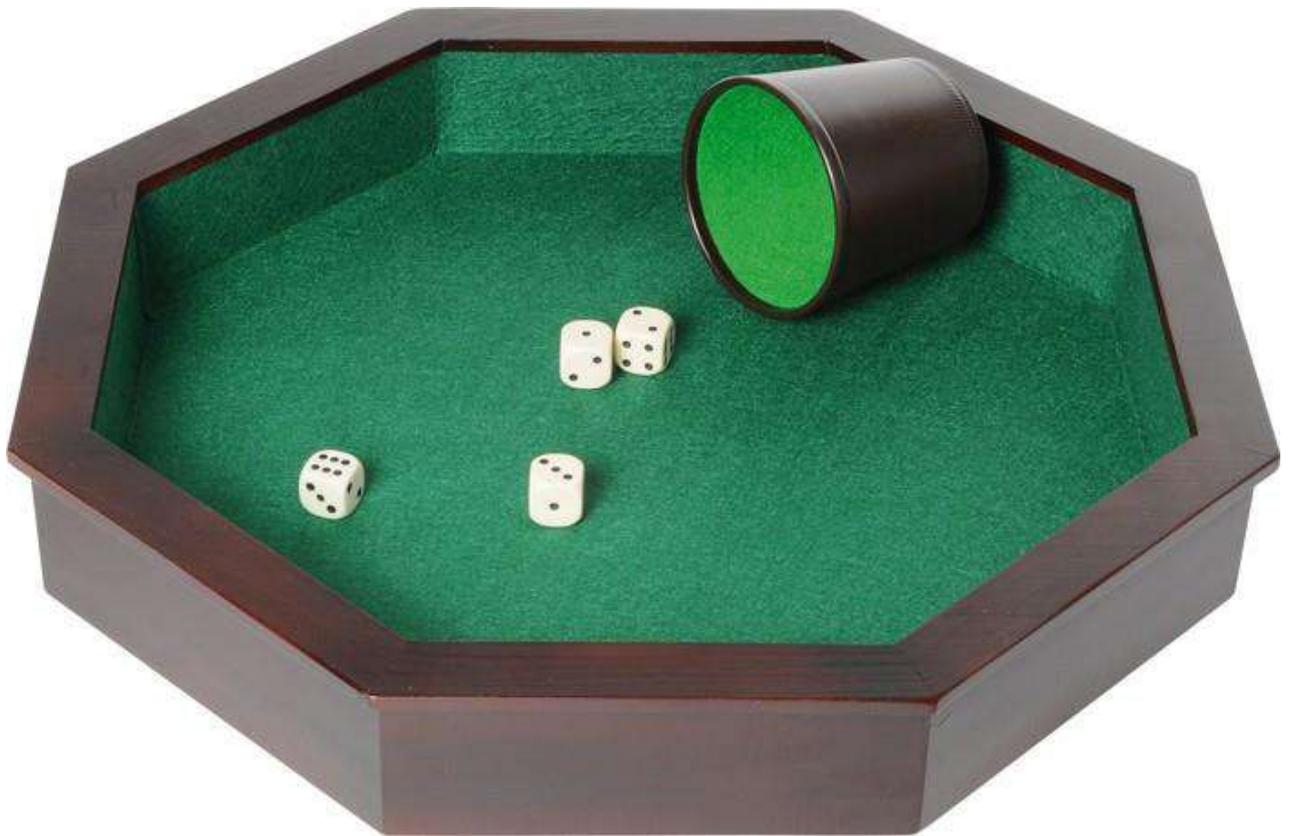


421

À partir de 7 ans



(Se trouve en réserve)

« 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.

Aérobille

A partir de 5 ans



Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue en bois. Chaque bille peut être lancée 2 fois.

Si, après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille compte pour zéro point.

Si, sur les 5 premières billes, le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.

Si l'une des 5 premières billes marque au moins 10 points, le joueur peut continuer et jouer la deuxième série de billes.

Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur.

Annexe 42 et annexe 43 (2 exemplaires)

Anneaux d'activités

A partir de 3 ans



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.

Arc-en-ciel

et son matériel d'accompagnement

A partir de 1 an



Arc-en-ciel

Et son matériel d'accompagnement

A partir de 1 an

La firme Grimm's, en Allemagne, ne propose que des jeux qui se mettent au service de la fantaisie et de l'imagination des enfants. Cet arc-en-ciel devient tunnels, fleur, tour de Babel et tant d'autres choses selon que l'enfant dispose les arcs d'une manière ou d'une autre. C'est un jeu qui se combine bien avec les blocs en bois, les animaux, les voitures, les chevaliers... Il fait partie de ce "fond" incontournable qui suscite discrètement les meilleurs jeux du monde.

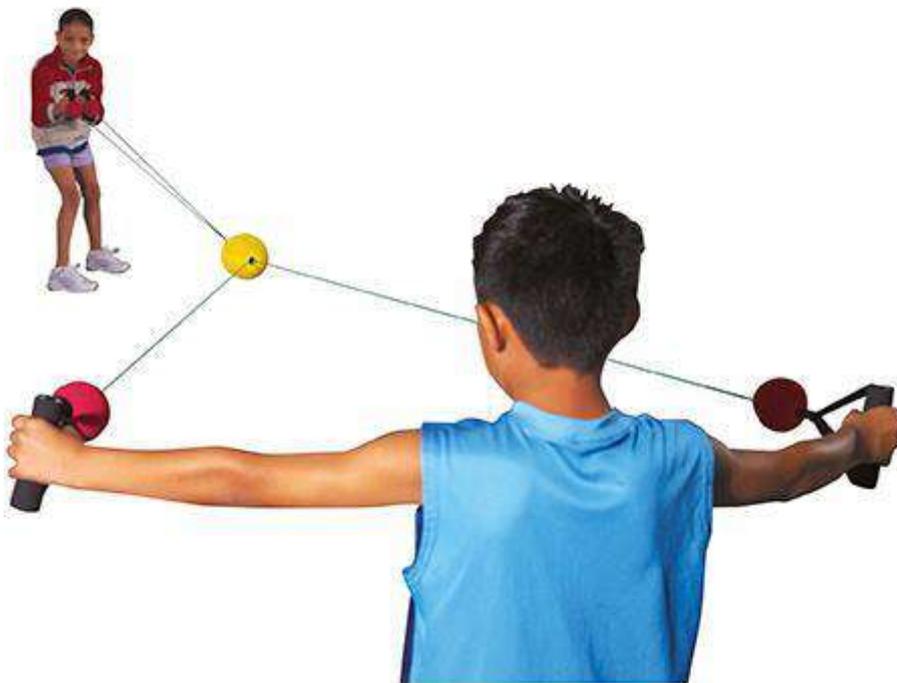
Arche de Noé

A partir de 18 mois



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.

Bateau pirates

A partir de 6 ans



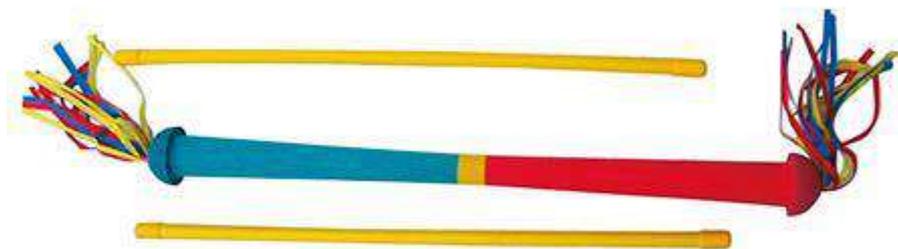
Alors que vous êtes en pleine mer, un bateau pirate vous fonce dessus pour vous attaquer ! À vous de jouer pour défendre votre territoire en shootant tout l'équipage à l'aide de votre arbalète et de vos fléchettes. Soyez sur vos gardes, vous n'aurez que 10 essais pour atteindre les 6 cibles et repousser les pirates.

Annexe 44

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.

Bilboquet

A partir de 6 ans



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

Birdy-wall

A partir de 5 ans



Birdy-wall : pour 1 joueur et plus.

C'est à tour de rôle que chaque joueur doit enlever une brique du mur, mais attention, il faudra choisir la bonne brique pour ne pas faire tomber l'un des deux oiseaux perchés en haut du mur.

Et pour corser les choses, pas de droit à l'erreur avec le Birdy Wall, une fois une brique choisie, impossible de changer d'avis, il faudra aller jusqu'au bout et l'enlever coûte que coûte.

Gare à vous, celui qui fera chuter un oiseau sera le perdant de la partie, faisant de son adversaire le grand gagnant ! Vous l'aurez compris, ce jeu d'adresse en bois fait vivre des moments funs et excitants, avec un suspens qui dure jusqu'à la dernière seconde de la partie.

Bowling

A partir de 3 ans



Brett

A partir de 3 ans



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

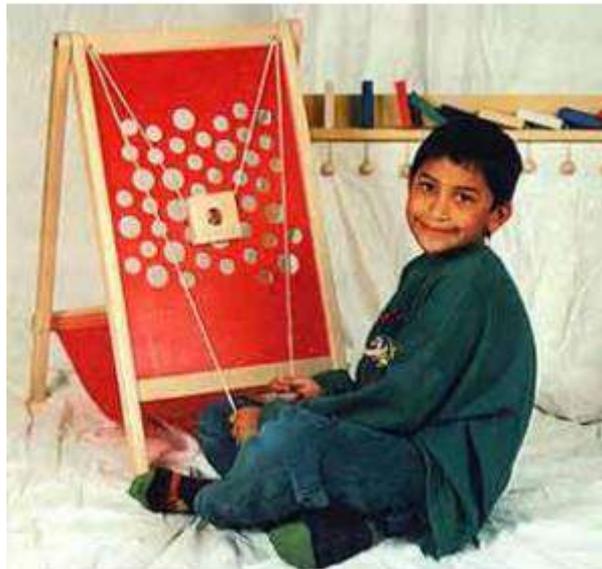


Chariot vache



Cheese Wiz

A partir de 5 ans



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 Cheese-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



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



Escaliers

Réserve EPA

A partir de 3 ans



Giant top

A partir de 3 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 de dames

A partir de 6 ans



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.

Karl Kugelfisch

À partir de 3 ans



Le poisson coopératif est un très beau jeu en bois qui peut être tiré sur le sol par plusieurs enfants, au moyen de ficelles. Ils guident ainsi sa bouche vers des sardines éparpillées sur le sol de la pièce : de cette manière, le poisson les avale et les stocke dans son ventre. Avec de jeunes enfants (3 ans), tirer et guider ensemble le poisson est un jeu très simple et plein de plaisir. Avec des plus grands, des consignes seront respectées : le poisson veut manger dans un certain ordre (les poissons sont numérotés); ou veut manger un nombre précis de calories (bonjour les petits calculs !); préfère jouer avec des bulles (dans le matériel fourni, il y a des belles grosses billes en verre); commande un menu de spaghetti; suit des labyrinthes et des chemin qu'on construit ensemble; veut sauter un obstacle; se laisse entraîner par un pêcheur.... Comme on le voit, les jeux possibles sont multiples et seront adaptés en fonction de la maturité des joueurs. Le matériel est magnifique : corps en bois de 45 cm de long - construit en fromager -, ficelles qui ne s'emmêlent pas, matériel de pêche magnétique, bulles en verre bleu, baguettes adaptées pour porter le poisson, beau carnet de règles multilingues. Le jeu convient pour 1 à 7 joueurs. (De 3 à 8 ans).

Kit parachute

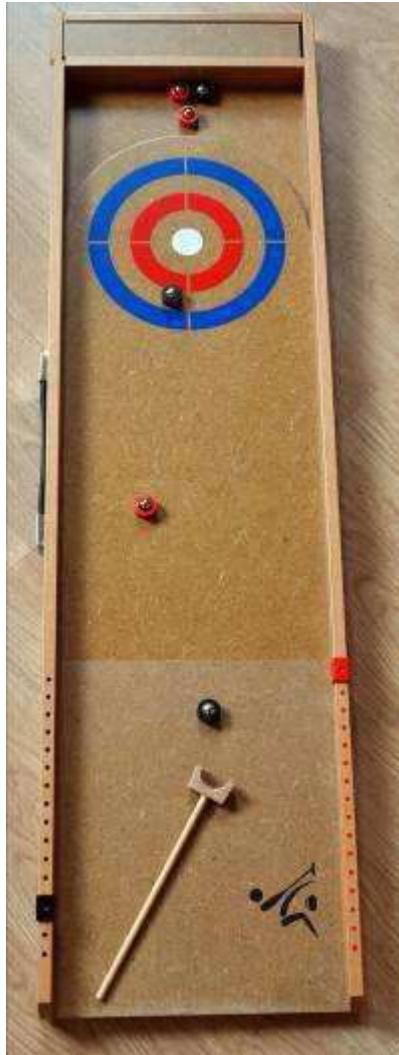
A partir de 3 ans



Accentuer la coopération tout en diversifiant vos activités ! A utiliser par 3 ou en groupe.

Le kit comprend 1 parachute de 1,85m de diamètre et 1 ballon de plage de 60 cm de diamètre.

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.

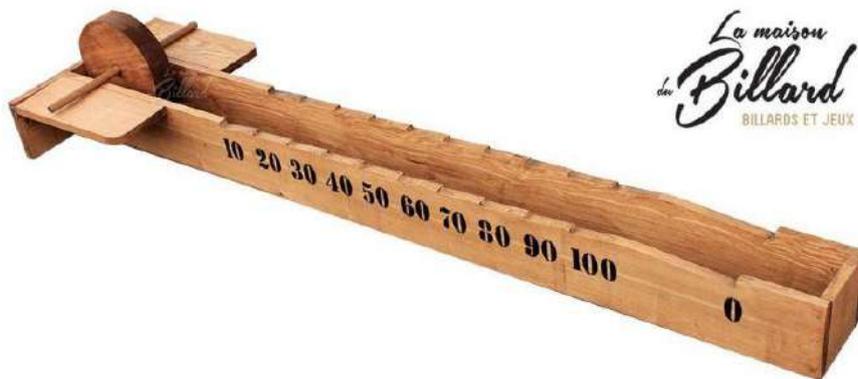
Marionnettes

Réserve EPA



Meule

A partir de 5 ans



Annexe 49

LA MEULE : à partir d'un joueur et plus.

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

**ATTENTION : jeu de très grande dimension,
nécessite une camionnette/remorque**

Mikado jumbo

À partir de 3 ans



Mikado moyen

A partir de 3 ans



Mini-Echasses

A partir de 6 ans



Mini top

A partir de 6 mois



MODULE EN BOIS GÉANT



MODULE EN BOIS (Petit)



Molkky



Monstres des émotions

Réserve EPA



MosaIQ Zoo

A partir de 3 ans



MosaIQ Zoo

A partir de 3 ans

MosaIQ Zoo est un jeu qui s'adresse à tous les enfants à partir de 3 ans et qui peut se jouer à l'intérieur comme à l'extérieur. Il sollicite la motricité, la coordination, la coopération, l'adresse, la réflexion, la mémoire... et stimule donc le développement psychomoteur des enfants à travers un panel d'activités à la fois sportives, instructives et ludiques. Avec de jeunes enfants, l'accent sera mis sur le jeu et l'histoire. Avec un groupe de participants plus âgés, plus motivés par la compétition, l'animateur concentrera le jeu sur le travail d'équipe, ainsi que sur les avantages d'une coopération constructive.

L'animateur mène le jeu, raconte l'histoire reprise dans le guide d'activité et détermine les différents paramètres à mettre en place en fonction de l'âge et des capacités des enfants. Les enfants répartis en équipes de 2 à 6 joueurs sont les « gardiens du zoo » ; ils doivent ramener dans leur cage les « animaux fugitifs » (de l'éléphant à la fourmi en passant par le chien et le panda...) qui sont représentés sur chacune des 48 cartes. Ces cartes sont dispersées sur l'aire de jeu (cour de récréation, terrain de football, hall de sport...). Elles peuvent être placées à l'endroit... ou à l'envers pour plus de difficultés.

L'animateur désigne à chaque équipe, les animaux qu'elle doit retrouver. Une par une, les joueurs ramènent alors les cartes. Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été trouvées.

Suivant l'âge des enfants et le temps disponible, l'animateur peut imposer d'accomplir un défi avant de pouvoir ramener « l'animal dans sa cage ». Différents défis sont décrits à titre d'exemple dans le guide d'activité qui accompagne le jeu, mais l'animateur peut aussi faire preuve d'imagination...

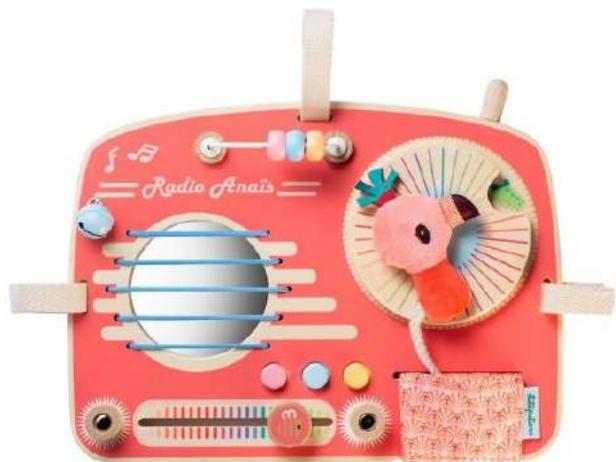
A l'issue de chaque séance l'animateur peut interroger les enfants sur les caractéristiques des animaux ou encore, les enfants peuvent classer ceux-ci en fonction de différents critères (poids / taille / habitat...etc). Pour vous aider, ces informations sont reprises également dans le guide d'activité.

Le jeu comprend :

- 48 cartes faites pour durer, utilisées à l'extérieur elles résistent aux mauvaises conditions climatiques
- 6 cartes de couleur différente pour distinguer les équipes
- 6 X 6 bandes de couleur différente pour identifier les membres d'une même équipe
- Les règles de jeu
- Un guide d'activité qui détaille pour tous les animaux, leurs caractéristiques spécifiques ainsi que les défis à accomplir.

Panneaux d'activités

A partir de 9 mois



Parachute

A partir de 3 ans



Parachute 2 personnes

Set de 6 parachutes

A partir de 3 ans

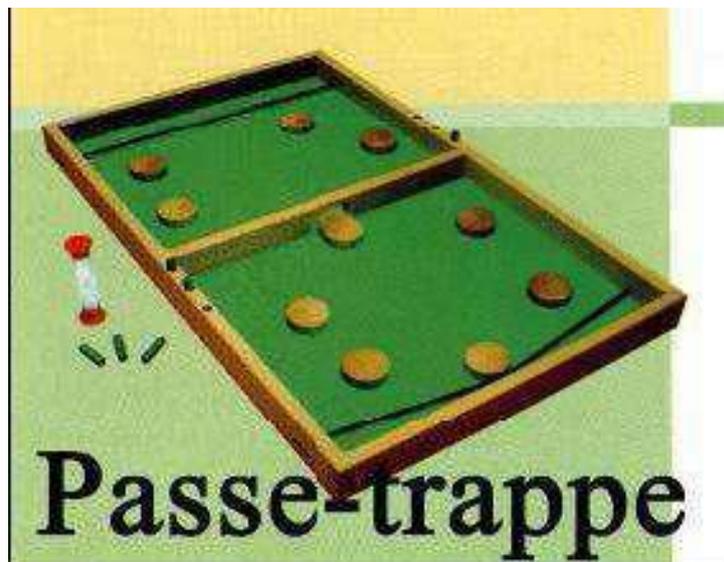


Ces parachutes, à utiliser en duo, obligent les enfants à coopérer pour lancer et attraper différents objets.

Leur utilisation nécessite de la part des partenaires, communication, concentration et précision, compétences importantes pour le sport mais aussi dans la vie de tous les jours.

Ils peuvent également être utilisés dans des activités rythmiques et de danse en couple car ils permettent le contact sans l'obligation de se tenir les mains. Ils sont fabriqués en polyester robuste et sont munis de poignées solidement fixées à chaque coin.

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



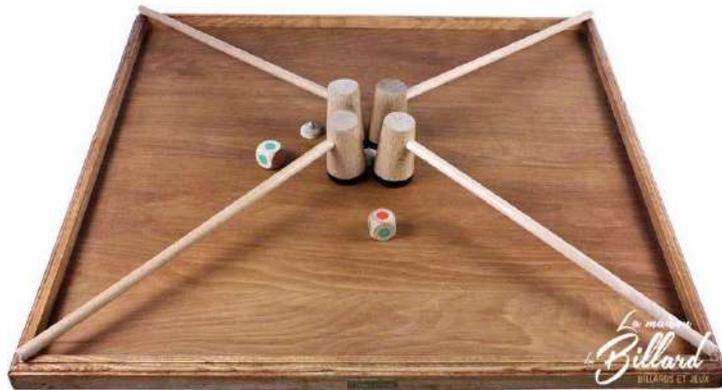
Petit dragon

A partir de 1 an



Pipe à la tête

A partir de 7 ans



Annexe 45

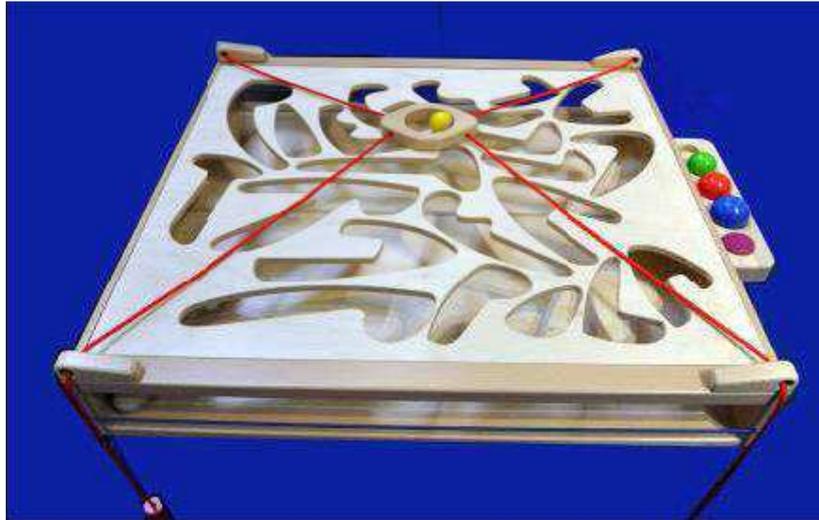
Les cônes sont éparpillés sur le plateau, le premier joueur tiré au sort annonce « Pipe à la tête » (chaque joueur doit tenir sa pipe à hauteur de son oreille), le joueur lance alors les 2 dés de couleur sur le plateau. Si la couleur rouge sort sur un des dés, les joueurs doivent attraper un cône le plus rapidement possible.

Le joueur qui n'a pas réussi à attraper un cône marque 1 point, le premier joueur à 15 est éliminé.

Si un joueur tape sur le plateau avec sa pipe pour tenter d'attraper un cône alors que les dés sont tous les 2 sur la couleur verte, il marque également 1 point.

Si un cône est éjecté du plateau, il ne compte plus et les joueurs qui n'auront pas attrapé ce cône marqueront chacun 1 point.

PIT TRAP

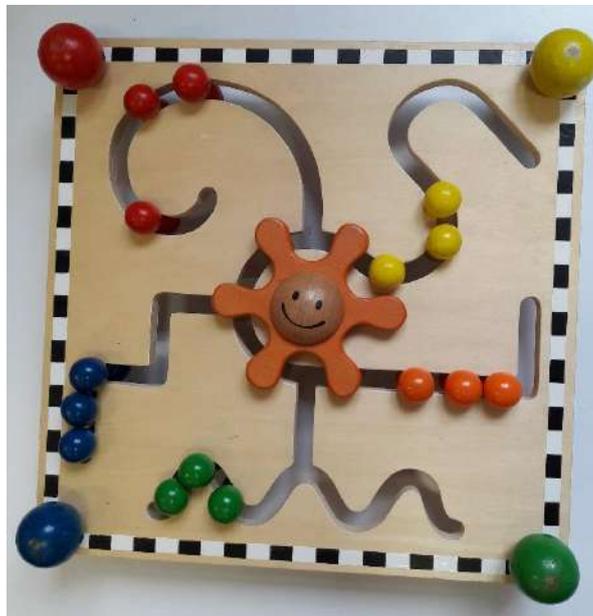


PIT TRAP 1 à 4 joueurs-A partir de 7 ans

Jeu du gruyère 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.

Planche de motricité « Soleil »

À partir de 2 ans



Jeu du gruyère 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



Porteur tracteur



Puissance 4

A partir de 6 ans



Annexe 40

Puissance 4

A partir de 6 ans



60 x 48 cm

Annexe 41

Puky

A partir de 2 ans 1/2

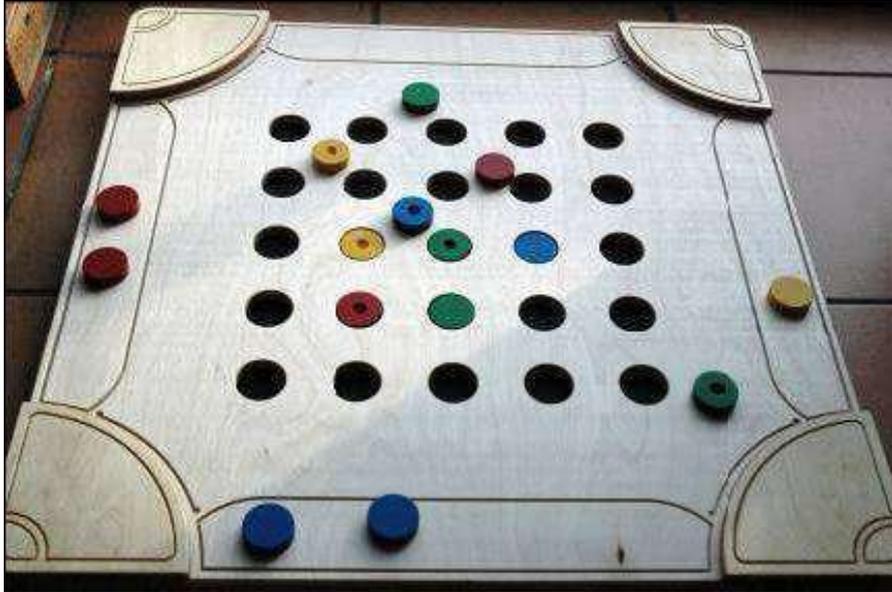


Pukylineo

À partir de 1 an



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.

Puzzle des 4 éléments

A partir de 3 ans



Roule et glisse

A partir de 5 ans



Annexe 47

Roule et glisse

A partir de 5 ans

ROULE et GLISSE : pour 2 joueurs.

L'objectif est d'être le premier à placer ses 3 palets dans les trous situés dans le camp adverse.

Première étape :

On doit essayer de déloger la balle située au centre avec la deuxième balle.

Si l'un des joueurs réussit à déloger la balle, il peut alors tenter de placer ses palets dans les trois trous du camp adverse.

Seconde étape :

Lorsqu'un joueur a réussi à déloger la balle du centre, on retire les balles de la surface de jeu, et celui-ci peut alors tenter de placer ses palets dans les trous de l'adversaire en les faisant glisser. Le joueur qui a rempli ses trois trous en premier, formant ainsi une rangée, gagne la manche et reçoit un point.

Skis d'équipe

A partir de 4 ans



Slackstar

A partir de 6 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

Spirale

Petit modèle

A partir de 3 ans



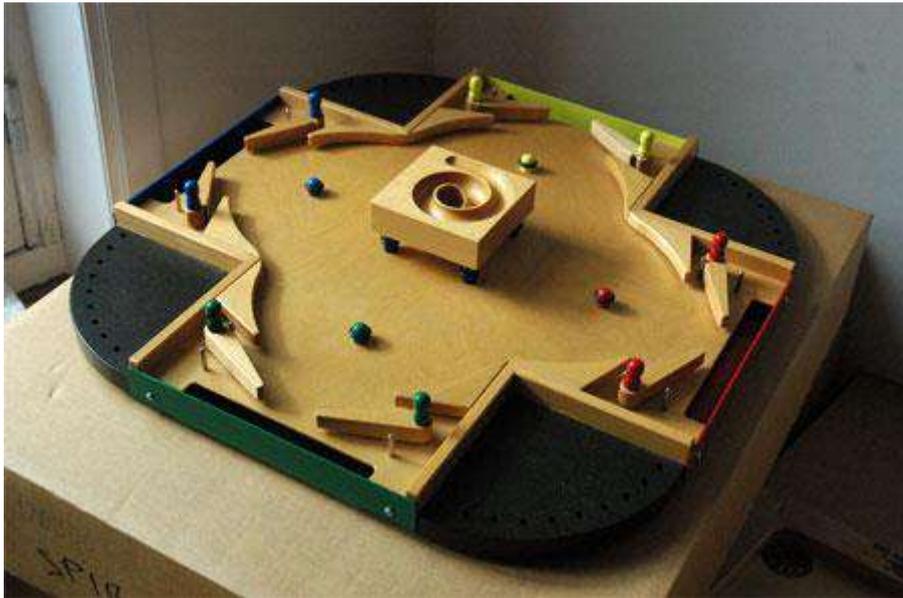
Spirale

Grand modèle

A partir de 4 ans



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

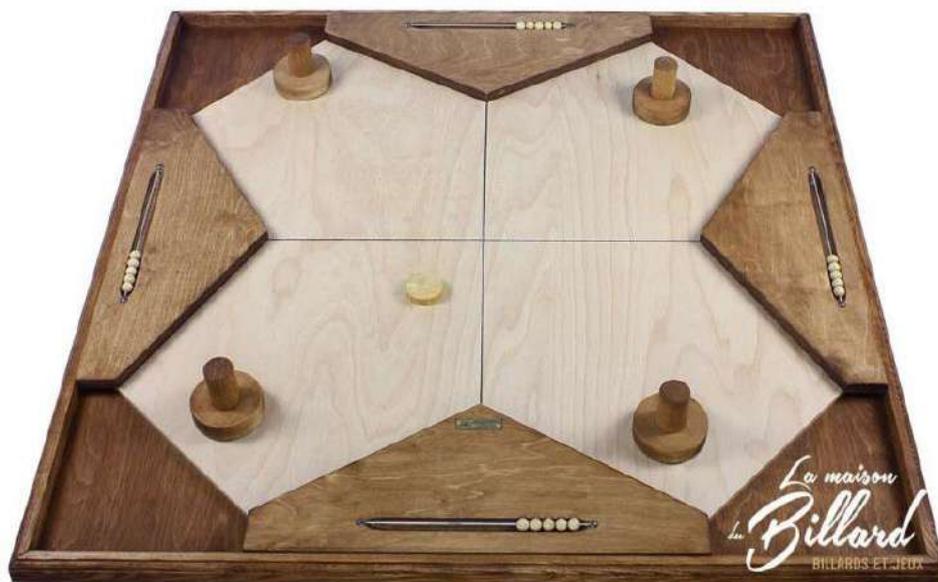


Stickasi. 2 joueurs. Dès 7 ans

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

Table à glisser géante

A partir de 5 ans



Annexe 46

Table à glisser géante

A partir de 5 ans

Les règles sont très simples : comme dans la version classique pour deux joueurs, l'objectif est de réussir à protéger son camp du palet adverse à l'aide d'une poignée.

Pour s'assurer la victoire, il faut essayer, à son tour, d'envoyer le palet dans l'un des trois camps adverses, sans franchir les lignes délimitées sur le plateau.

Chaque joueur dispose d'un boulier avec 5 points. À chaque but encaissé, il perd un point. Lorsqu'un joueur a encaissé 5 buts, il perd la partie et son camp est fermé à l'aide d'une séparation en bois. Ainsi, la partie peut continuer à trois, et ainsi de suite jusqu'au duel final.

Notons que les séparations ont également l'avantage de permettre des parties à 2 ou 3 joueurs seulement !

Annexes 4

Théâtre de marionnettes



TICTACTACTIC

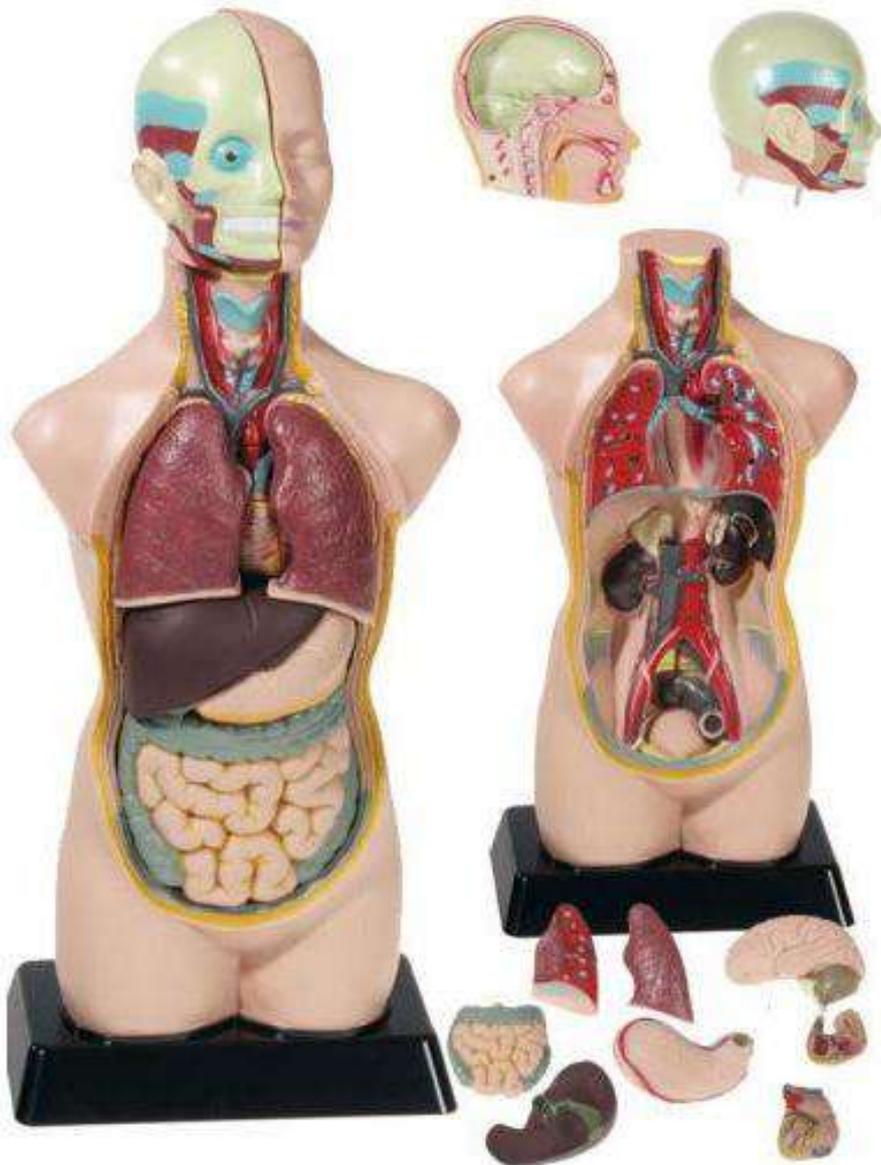


2 joueurs, à partir de 7 ans

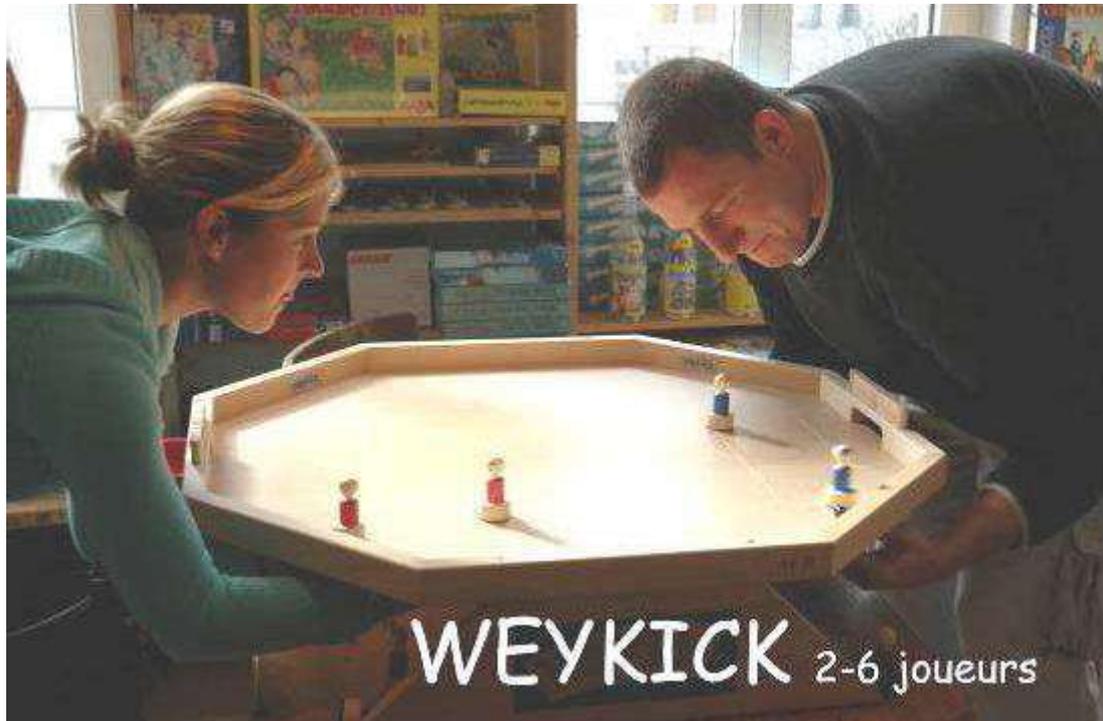
Chaque joueur dispose de 8 boules. A tour de rôle, chacun en lance une sur le pourtour de cette piste marquée de 9 cavités en son centre. La bille en perdant de la vitesse vient s'installer dans l'une d'elles. On joue ainsi à tour de rôle. L'objectif est de former une ligne de 3 boules dans sa couleur, 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.

Torse humain

À partir de 8 ans



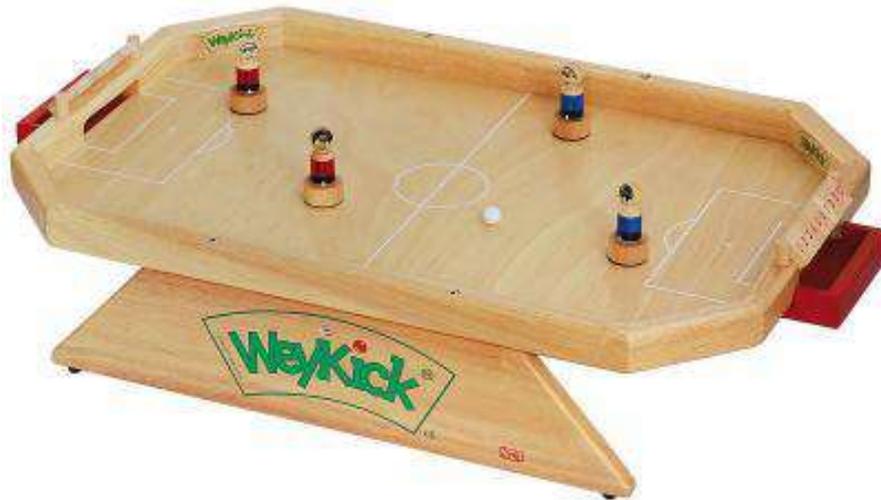
WEYKICK



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.

WEYKICK (Petit)



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.

XYLOPHONE



Zig zag

A partir de 6 ans



Annexe 48

Zig zag : pour 1 joueur et plus.

Une poignée permet de piloter la surface de la piste de haut en bas, et de droite à gauche. Le joueur devra s'emparer de la poignée pour orienter la boule, et la faire suivre les courbes de la piste. Le fond du jeu est séparé de plusieurs zones permettant d'octroyer des points. Au plus la boule tombe loin au plus le joueur marquera de points. Le but étant d'emmener la boule au fond du jeu.