

Les jeux Topaze



4€ pour une semaine

Assiette Chinoise



Testez votre habilité avec le célèbre jeu des assiettes chinoises !

Attrape-araignées



Le Spin Ladder ou AttrapeAraignée est un jeu d'adresse. Il peut se jouer à deux ou en équipe. La structure est composée d'une échelle à 3 barreaux posée sur le sol. Les joueurs se placent à 5 mètres minimum de celle-ci. Chacun son tour, les joueurs lancent 3 paires de balles tournantes.

Aquabolides



Jeu d'exercice et d'imitation
Un ensemble pour jouer à l'eau avec différents éléments (voiture, moulin, bateau, barrières, etc.)

A partir de 1 an.

Balance Buddies



Ce jouet en bois exercera les enfants à manipuler avec dextérité des figurines pour les placer sur une balance. Ils devront faire attention à ne pas faire basculer totalement la balance ni faire tomber des éléments présents sur celle-ci ! Il faudra donc faire attention à ses mouvements et poser les éléments délicatement.

Balle-chevilles



Adresse et dextérité seront de mises pour faire tourner la balle autour de vous à l'aide de votre cheville.

Ballons sauteurs (x2)



Jeu de course ou jeu moteur à partir de 4 ans.

Bilboquets (2 lots de 3)



Un jeu d'adresse dans lequel vous devez réussir à rattraper la balle à l'aide du cornet.

Un lot bleu, vert, violet et un lot orange, rouge, jaune.

Bilibo



Le Bilibo est un jeu libre, dont la simplicité encourage l'imagination et la créativité de l'enfant en lui offrant d'innombrables possibilités d'utilisations! Tantôt toupie, pont, siège pour bouger et se balancer... Il stimule la motricité grâce à sa grande stabilité. L'enfant peut y prendre appui pour grimper, exercer son équilibre, découvrir ses capacités motrices et appréhender ainsi le monde à travers son corps. Il peut aussi servir de récipient que l'enfant adorera remplir et vider de différents matériaux : sable, eau, ...

Boîte éclatante de Ballons



Vous enfermez un ballon gonflé dans la boîte. Le joueur lance le dé et enfonce un clou dans la couleur définie par le dé. Celui qui fait éclater le ballon perd la partie. Dimensions : 30x30cm

à partir de 4 ans.

Bullet Ball



Jeu d'extérieur.

Le but est de faire coulisser la balle sur les fils.

Candy XXL



Les bonbons sont déposés sur le tapis de jeu. Un joueur jette les 3 dés de couleur. Il faut alors être le premier à trouver le bonbon qui a les 3 couleurs désignées par les dés.

Dimensions du tapis : 92cm

Dimensions des bonbons :
12x6cm

Cages de Football popup



Conçu pour jouer partout au football sur tous les types de terrains en extérieur ou en intérieur. Ces buts de football sont auto-déployant et compact, facilement transportables.

Dessignons ensemble



Le crayon coopératif en bois, un jeu de dessins interactif dynamique et créatif pour 2 à 10 personnes.

Le groupe doit jouer ensemble et communiquer pour réussir à créer quelque chose ou suivre un parcours. Amusement garanti !

Peut s'utiliser à l'intérieur sur du papier avec un crayon de couleur, de cire ou un feutre. A l'extérieur s'utilisera dans le sable ou la neige, avec une grosse craie ou une baguette en bois.

A l'école, en entreprise, en famille ou entre amis, un jeu pour renforcer l'esprit d'équipe.

Diabolo x7



Jeu d'adresse.

Ne faites pas chuter le diabolo !

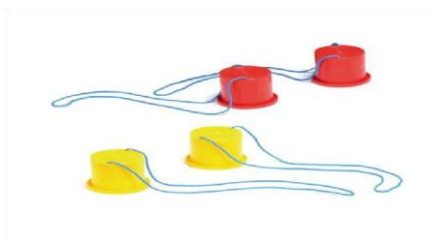
Dosa



Faites tourner, lancez ou jetez le DOSA et essayez de le faire atterrir - slap ! - sur les cibles ! Ce tout nouveau jeu combine à la fois style et adresse. Lancez le Dosa habilement essayez d'atteindre le score le plus élevé ! Parfait pour toute situation et n'importe quel joueur.

- Un tout nouveau jeu, plein de vie et dont vous n'oserez plus vous séparer !
- Il vient avec des rondelles en plastique.
- Facile à apprendre et à jouer !

Echasses (x 4 paires)



Jeu d'adresse.

Ne tombez pas du haut de vos échasses !

Echelles et Serpents



Jeu géant pour compter !

Un gigantesque dé gonflable permet de faire un gigantesque parcours de jeu à 100 cases numérotées. Certaines d'entre elles sont le point d'appui d'une échelle aboutissant à une case située plus près de l'arrivée. Celui qui s'arrête sur une telle case monte au sommet de l'échelle. Par contre, si l'on arrive à la tête d'un serpent, on est confronté à l'effet inverse. On redescend à la queue du serpent, située, elle, plus près du départ.

Dimension du plateau : 225 x 245cm

Jeu du croquet



Jeu d'adresse de 2 à 8 joueurs à partir de 4 ans.

Le jeu de croquet se joue individuellement ou par équipe, sur l'herbe ou éventuellement dans le sable. Le but est de faire parcourir sa balle en bois le plus rapidement possible en la faisant avancer avec un maillet. La boule doit suivre un parcours précis délimité par des arceaux, sous lesquelles elle doit passer.

Jeu du parachute



Léger comme une toile de parachute, multicolore, facilement préhensible avec ses poignées, ce jeu d'extérieur est un jeu d'équipe idéal pour animer fêtes et anniversaires. Par groupe de 4, les enfants se baissent, se lèvent, agitent les bras ou se déplacent pour faire gonfler et dégonfler la toile. Quel joli spectacle ! Les possibilités de jeux sont infinies. Un jeu ascensionnel vraiment sensationnel !

Jeu des anneaux



Le célèbre jeu d'anneaux !

Particulièrement adapté pour développer l'adresse et la dextérité dès le plus jeune âge !

Jeu d'échec géant



Jeu d'échec géant.

Facilite la prise en main des pions et permet une partie plus immersive.

Jeu des inuits (x3)



Jeu d'adresse.

Deux joueurs sont reliés par un bâton au milieu duquel pend une cordelette à laquelle est accrochée une boule. Par un système simple de cordes, le bâton est accroché autour de la 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 boule autour du bâton... Pour ensuite la dérouler. C'est un jeu coopératif surprenant et très drôle autant pour ceux qui le jouent que pour ceux qui le regardent.

Jeu de lancer de rondelles



Un jeu amusant entre amis et en famille. Essayez de lancer vos rondelles dans l'extérieur de la boîte pour marquer 1 point ou dans l'anneau central pour marquer 3 points. La première équipe à obtenir 21 points gagne.

Lot de jeux à bulles



Anneaux pour faire des bulles géantes, sirènes pour faire des bulles tout en musique, ou trompette pour faire des milliers de bulles. Voici les éléments indispensables pour amuser grands et petits.

Contenu : 6 anneaux, 2 sirènes, 1 trompette, 2 épées.

Liquide à bulles vendu en supplément : 3€50.

Maison Pop-Up



Maison pour des enfants de 2 à 7 ans.

En 2 minutes notre cabane est dressée et devient le coin préféré des petits. Avec ses portes souples, sa cheminée, et même son tunnel "sorties de secours", votre tout-petit s'invente des histoires et crapahute à loisirs! Le soir venu, la cabane se replie dans sa housse.

Mikado moyen



Le célèbre jeu d'adresse à partir de 6 ans.

Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table. Le premier joueur tente alors de retirer l'une des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette.

Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois.

Mölkky



Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie. Au début d'une partie, les quilles sont placées à 3.50m des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Si une équipe dépasse 50 points, elle retombe à 25.

Petit Passe-trappe (x2)



Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 2 joueurs jouent en même temps. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

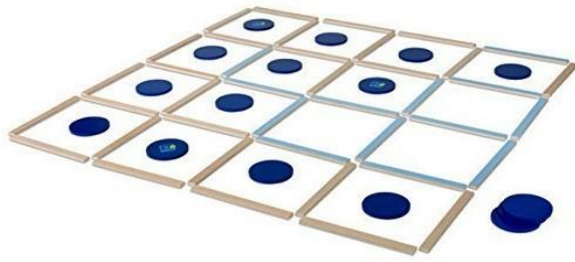
Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre). Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par-dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur.

Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.

Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp.

Dimensions : 50 x 60 cm.

Pipopipette



Retournez à tour de rôle une petite barre. Quand vous avez rempli un carré bleu, vous pouvez prendre un pion qui est dans le carré et également prendre une autre petite barre. Qui ressemblera le plus de barres?

Quick



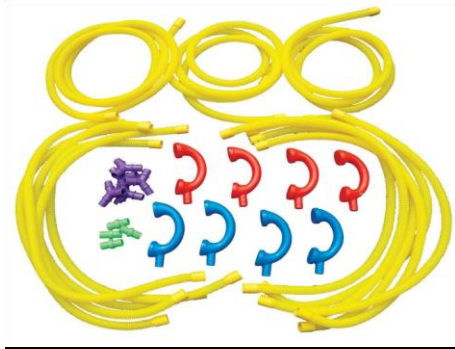
Pendant que vous lancez le ballon en l'air, vous devez récupérer un bloc au sol. Parviendrez-vous à récupérer un bloc en bois tout en récupérant le ballon ? Marquez le plus de points possible. Sac de rangement pratique inclus.

Quilles en bois



Le célèbre jeu des quilles maintenant chez vous ! Dégommez les quilles avec les boules et faites le plus de points possible !

Téléphone en réseau



Grâce à ces tubes et leurs manches, parler à distance n'est plus un problème !

Tente coccinelle



Une tente coccinelle.

Longueur 176 cm, largeur 96 cm, hauteur 70 cm

Toupie géante



La toupie géante offre de multiples possibilités : pour jouer seul ou à deux, tourner en rond, se balancer ou se cacher, pour jouer dans le jardin ou flotter dans la piscine. Et même si elle se renverse, les doigts ne risquent pas d'être coincés. Grâce à l'imagination de votre enfant, cette simple toupie développera sa motricité de manière ludique à la maison ou dans le jardin.

Dimensions : 76 cm.

Les jeux Rubis



7€ pour une semaine

Bag Board



Les joueurs identifiés par 4 Bags (deux couleurs différentes) se placent face au jeu à une distance de 1 mètre minimum. Ils lancent à tour de rôle un Bag pour atteindre la cible ronde de la plateforme BagBoard®.

Lorsque que tous les Bags ont été lancés chaque adversaire ou chaque équipe totalise ses points puis récupère ses Bags pour les relancer.

Celui qui obtient le meilleur total inscrit à son score la différence entre les deux totaux.

Ballon géant Nylon



Mettez en avant vos talents de footballeur grâce à ce ballon géant !

Dimensions : 75cm de diamètre.

Billard hollandais

Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir

mango (x3)



de 6 ans.

Faire glisser les palais pour les faire entrer dans les couloirs de plus fortes valeurs.

Dimensions 110x31 cm

Billard japonais mango



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 6-7ans.

Le but du jeu est de marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués. Chaque joueur lance dix boules, le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie.

Dimensions 110x31 cm

Blokus géant

On joue chacun son tour en posant une pièce sur le plateau en



respectant les règles de pose : la pièce doit toucher une pièce de même couleur par un angle, mais jamais par un côté (il est par contre possible de toucher librement les autres couleurs).

Quand un joueur ne peut plus poser de pièce, il arrête de jouer. Quand plus personne ne peut jouer, on compte les points :

- -1 point pour chaque carré des pièces restantes
- +15 points si les 21 pièces ont été posées
- +20 points si les 21 pièces ont été posées avec la plus petite en dernier

Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

Docteur Eureka



Dr Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible et devenez le meilleur savant fou !

Ensemble Maison-Tunnel

Maison pour des enfants de 2 à 7 ans.



En 2 minutes notre cabane est dressée et devient le coin préféré des petits. Avec ses portes souples, sa cheminée, et même son tunnel "sorties de secours", votre tout-petit s'invente des histoires et crapahute à loisirs! Le soir venu, la cabane se replie dans sa housse.

Etoile d'équilibre



Jeu d'équilibre pour 1 ou 2 joueurs à partir de 4 ans.

Cette planche d'équilibre est solide, si bien que l'on peut y monter à deux. En balançant son corps le joueur tente de conduire la bille en bois dans le labyrinthe. Pour la concentration, la coordination et l'équilibre, permet le travail des automatismes des bras, des jambes et du torse.

Dimensions : 74 cm de diamètre.

Garage Gaskett et sa pompe à essence



Pour amener sa voiture au garge voici un ensemble pop up facile à monter et à ranger! Véritable jeu d'imitation, l'enfant pourra y préparer sa voiture à de nombreuses courses, y poser ses outils et y créer un univers de garage très réaliste.

Dimension garage 105x130x80 cm
Dimension pompe à essence 56x22x22 cm

Grand garage



Au premier étage du parking on trouve tout le nécessaire pour réparer et laver sa voiture préférée. Dans l'atelier on peut faire une révision et réparer la voiture après un long voyage. Une fois réparée on fait le plein d'essence à la pompe et pour finir de la préparer on la met au lavage automatique. Pour accéder à chaque étage du parking on peut utiliser l'ascenseur ou emprunter les rampes d'accès. Si la voiture est en panne et qu'on ne peut pas la démarrer pour monter dans le parking il n'y a pas de problème, on utilise la grue pour la monter tout en haut. Et pour compléter, on trouve une piste d'atterrissage exclusivement réservée aux hélicoptères.

Hauteur 160 cm (réglable car les étages s'enlèvent et se remettent facilement)

Jeu de Guillaume Tell



Jeu d'adresse à partir de 6 ans, à partir de 1 joueur.

Dans ce jeu de tir, on a le droit de se prendre pour le célèbre héros légendaire Guillaume Tell. Il faut viser une pomme placée sur la tête d'une personne, mais ici, aucun risque pour la personne en question puisqu'on visera une pomme en bois sur la tête d'un personnage en bois également. En cas de succès, on reculera de quelques mètres à chaque niveau.

Jeu géant des bâtonnets



La maison
Billard
BILLARDS ET JEUX

Jeu de stratégie pour deux joueurs à partir de 5 ans.

Les joueurs retirent chacun leur tour 1,2 ou 3 bâtonnets. Le joueur qui prend le dernier bâtonnet a perdu la partie.

Jeu vu dans le jeu télévisé Fort Boyard.

Dimensions : 56 x 22 cm.

Kapla



Un jeu de construction.

Un jeu de construction simple et intelligent. Sens artistique, technologique, patience et maîtrise du geste, telles sont les qualités mises en valeur par ce jeu simple composé de planchettes de bois identiques aux possibilités infinies.

Kubb



Jeu d'adresse à partir de 8 ans,
de 2 à 10 joueurs

Le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs. Le mot « Kubb » signifie bloc de bois en dialecte du Gotland (île suédoise de la Mer Baltique).

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et à la fin seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé « jeu d'échecs viking ».

Les règles peuvent varier d'un pays à l'autre et de région en région.
Le jeu peut être joué sur différentes surfaces : sable, béton ou herbe.

Lancer de fers à cheval



Le lancer de fers peut opposer 2 individus ou 2 équipes de deux joueurs. Chaque joueur ou équipe dispose de 2 fers. Le but est de réussir des « encerclements », communément appelés « ringers ». Cela consiste à encercler la tige de façon à ce que les 2 pointes du fer dépassent la tige.

Mikado géant



Le célèbre jeu d'adresse à partir de 6 ans.

Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table. Le premier joueur tente alors de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois.

Longueur des baguettes en bois :
100cm

Mini-Bowling



Jeu d'adresse à partir de 6 ans.

Qui fera le premier strike ?

But du jeu : renverser un maximum de quilles.

Ce jeu contient 10 quilles et 2 boules.

Dimensions : 110 x 35 cm.

Palet de la grenouille



Jeu d'adresse à partir de 3 ans.

Aussi appelé « jeu du tonneau », cette version mini permet d'emporter le jeu partout. Le but du jeu étant de marquer le plus de points en lançant ses palets dans la gueule de la grenouille (2000 points), ou dans l'un des deux trous adjacents (500 points).

Dimensions : 27 (L) x 24 (l) x 30 (h) cm.

Passe-trappe (x3)



Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe. Les 2 joueurs jouent en même temps.

Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre).

Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par-dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur.

Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.

Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp.

Dimensions : 100 x 50 cm

Piratenbillard



Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Piratenbillard se présente sous la forme d'une table à cases en bois, dont le fond est en tissu. Les billes de bois sont disposées dans les cases et il s'agit de les déplacer à l'aide des maillets, en les faisant sauter, le but est d'être le premier à amener ses huit billes de l'autre côté du terrain. Evidemment, beaucoup de billes finissent au sol (prévoir des ramasseurs). On peut également faire des captures en envoyant habilement une de ses billes dans une case occupée par un adversaire.

Dimensions du plateau : 55 x 55 cm.

Plaques tactiles



Jeu sensoriel à partir de 1 an.

Des plaques pour les mains et les pieds qui défient le sens tactile et apprennent aux enfants à décrire verbalement leurs impressions sensorielles. En tout, 10 structures tactiles différentes existant chacune en deux formats (mains et pieds) offrent des possibilités de jeux multiples, de la perception de base des structures tactiles aux jeux de mémorisation avec les yeux bandés.

Dimensions : 27 et 11 cm.

Planche de coordination



En tant qu'équipe vous devez collaborer ensemble pour placer le ballon au bon endroit. A quel vitesse pouvez vous mettre le ballon à sa juste place?

Rallye d'Elodie



Jeu d'adresse et de rapidité pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Chacun a son stylo. Le but du jeu est d'amener ses quatre petites billes à l'arrivée, grâce à son stylo aimanté. Version géante qui permet de jouer à plusieurs en même temps.

Dimensions : 60 cm de diamètre.

Roule ta Bille



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 6 ans.

Plateau de jeu creux où l'on fait tourner une toupie, qui par sa rotation propulse les billes qui pourront se loger dans les diverses cavités du plateau et ainsi marquer les points.

Dimensions : 50 x 50 cm.

Sentier d'escalade



Jeu d'adresse pour 2 ou 4 joueurs à partir de 4 ans.

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau de jeu. Le but est de faire monter la boule jusqu'en haut du plateau à l'aide de la ficelle, en évitant de tomber dans les trous. Qui sera le plus rapide ? Ce jeu peut également se jouer en équipes de 2 joueurs.

Dimensions : 120 x 59 cm.

Shuffle Puck Mango



Le shuffle Puck est plus connu sous le nom du jeu de Palet ou Air Hockey. C'est un jeu de palets très simple et redoutablement efficace : Il se joue avec un palet et deux frappeurs. Le but du jeu consiste à frapper le palet et tenter de le rentrer dans le but de l'adversaire. Palpitant !

Dimensions : 90 x 45cm

Spaciocube



Un grand cube est préalablement monté (temps nécessaire : 3 minutes) : deux des faces sont pré-assemblées avec une corde intérieure pour un montage et un rangement aisés. Une fois assemblé, le Spaciocube peut être placé sur son socle.. Dans cette position, l'équilibre du cube est très pointu. Le but pour les joueurs est de le traverser, précisément sans le faire tomber. Chacun doit, en outre, emprunter un itinéraire propre (autrement dit, deux joueurs ne peuvent pas répéter le même trajet) en entrant dans le cube par une face et en sortant par une autre. Si on calcule, 30 traversées différentes sont possibles.

Dimensions : 122x122x122 cm

Tour en équipe



Jeu de coopération et de construction jusqu'à 24 joueurs. Il faut se coordonner, tirer les ficelles et être habile ensemble pour poser les blocs de manière à faire une tour !

Tumblin Dice



Jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Chaque joueur ou équipe de joueurs dispose d'une réserve de dés. L'un après l'autre, chacun lance un dé d'une pichenette. Le dé dévale, roule, bouscule d'autres dés, pour terminer sa course sur la piste de jeu ou en dehors. Lorsque les joueurs ont lancé tous leurs dés, on passe au décompte de points: chaque dé qui se trouve encore sur la piste de jeu rapporte sa propre valeur multipliée par la valeur de la zone dans laquelle il se trouve (de 0 à 4).

Le Tumblin dice a une ambiance de pétanque de salon. Ce qui est amusant, c'est de "pointer" (se placer), de "tirer" et faire un carreau en éjectant un dé adverse, de faire obstacle etc.

Vague électrique



Jeu d'adresse pour un joueur à partir de 4 ans

A l'aide d'une poignée, amener l'anneau à l'extrémité de la vague métallique sans la toucher.

Dimensions : 50 x 30cm

Le Verger Géant

Jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Réussirons-nous à remplir les paniers avec les fruits, gagnés grâce



au dé de couleur, avant que le corbeau ne vienne les manger ? Une des originalités du jeu tient dans la qualité des pièces : les pions sont des fruits en bois que l'on place dans de vrais paniers. C'est d'autre part un jeu coopératif où les joueurs jouent tous contre le corbeau et vont donc tous gagner ou tous perdre. Le plateau représente quatre arbres fruitiers sur lesquels sont posées des reproductions de fruits en bois coloré. Chaque joueur dispose d'un vrai petit panier. Chacun à son tour lance le dé de couleur et a le droit de cueillir un fruit de la couleur correspondante qu'il met dans son panier. Attention ! Sur une face du dé figure le dessin d'un corbeau. Quand cette face apparaît, on ajoute une pièce au puzzle corbeau. Si le puzzle est reconstitué avant que tous les fruits aient été cueillis, le corbeau est prêt à manger des fruits et tous les joueurs ont perdu. Dans le cas contraire, tout le monde a gagné.

Version de table grand format (dimensions du plateau : 70 x 70 cm).

Les jeux Diamant



10€ pour une semaine

Aérobille



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 4 ans.

Dans ce jeu vous lancez les billes à l'aide de la queue, ou de votre main, dans les compartiments pour marquer de 10 à 100 points par bille.

Dimensions : 122 x 51 cm.

Billard hollandais



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 6 ans.

Faire glisser les palets pour les faire entrer dans les couloirs de plus fortes valeurs.

Dimensions : 200 x 40 cm.

Bowling multicolore



Jeu d'adresse.

Faites tomber le plus de quilles en un seul lancer et soyez le plus adroit de votre entourage !

Carrom (x 2)

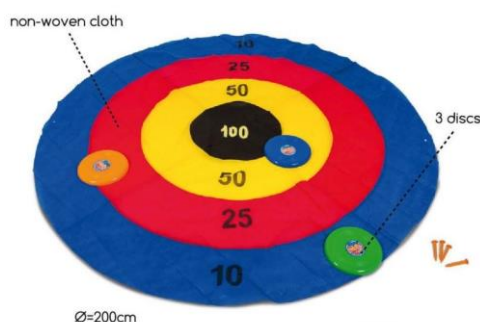


Jeu d'adresse à partir de 8 ans.

Le carrom est un jeu ancien né en Birmanie. Ce jeu d'adresse, dont les règles s'apparentent à celles du billard anglais, offre de belles heures de convivialité aux enfants comme aux adultes. Se retrouver assis autour d'une table ou par terre pour pousser les palets dans les quatre trous devient vite un rendez-vous incontournable et captivant.

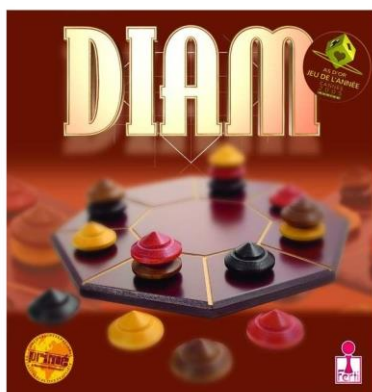
Dimensions du plateau : 80 x 80 cm.

Cible à frisbee



Idéale pour développer l'adresse et apprendre à viser en s'amusant ! Un jeu d'extérieur où adresse et précision seront de mise !

Diam géant



Jeu de stratégie de 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Le matériel de Diam est simple puisqu'il se compose d'un plateau de jeu de 8 cases réparties autour d'un point central qui n'est pas utilisé dans le jeu. Chaque joueur à son tour peut amener un de ses pions sur une case libre ou occupée (un empilement se produit dans ce cas). Si ce pion faisait parti d'une pile, vous déplacerez tous les pions se trouvant au-dessus du votre avec vous. Dès qu'un joueur possède un pion de même couleur et à la même hauteur sur la case juste en face, il remporte la partie.

Dimensions du plateau : 70 cm

Domino Géant



Les joueurs petits ou grands vont découvrir un jeu digne d'une collection d'art. Ce domino exceptionnel au graphisme riche et coloré est inspiré par l'art mural Ndebele. Sa réalisation en hêtre massif sélectionné pour ses qualités, en fait un objet que l'on respectera et que l'on transmettra pendant des générations. La règle de jeu est celle du domino classique, le principe : placer et faire correspondre les plaques aux dessins identiques.

Jenga Géant



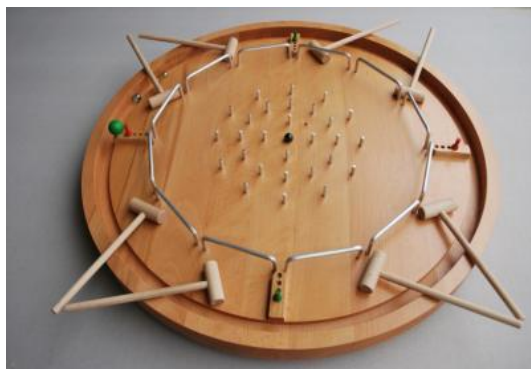
Jeu de construction.

Jeu de cartes géant



La dimension de ces cartes facilite leur prise en main et leur lisibilité, même posées à plat. Adaptées aux plus jeunes enfants comme aux personnes âgées à la vision réduite, l'ergonomie de ce jeu de cartes ravira tous ses utilisateurs!

Jeu des maillets



Jeu d'adresse et de rapidité à partir de 6 ans, pour 2 à 4 joueurs.

Le jeu des maillets se joue à 2, 3 ou 4 joueurs car il est livré avec des séparateurs qui permettent d'adapter le plateau au nombre de participants. Chaque joueur tient en main un maillet et s'en sert pour défendre trois goals (3 arceaux en métal) où risque de s'introduire une bille en métal qui vient soit du centre, soit d'un renvoi des adversaires. L'habileté vient du fait qu'il faut pouvoir passer d'un goal à l'autre, en retirant et réintroduisant son maillet à toute allure. Elle vient aussi de la capacité de bloquer la bille et de la renvoyer avec force vers un goal ennemi.

Dimensions : 72 cm.

Keo



Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs
à partir de 10 ans

L'objectif de ce jeu est d'être la première équipe à reconstituer sa pyramide. Les joueurs de la même équipe se font face. A l'aide des baguettes enfermées sous le plexiglas, le premier joueur doit le plus rapidement possible donner toutes les boules à son coéquipier afin qu'il puisse reconstituer la pyramide.

Rapidité, dextérité et esprit d'équipe sont les maîtres mots de ce jeu délirant !

Dimensions : 100 x 48,5 cm

Lego géant



Jeu de construction pour enfants à partir de 2 ans.

Les briques LEGO sont fabriquées dans un plastique souple et flexible, et ne font pas de bruit à la chute. Elles sont faciles et agréables à manipuler par les plus jeunes, qui découvriront avec enthousiasme les joies de la construction.

La grande taille de ces briques leur permettra de réaliser rapidement des constructions aussi surprenantes que volumineuses.

Contenu : 82 briques, de taille et de coloris différents.

Lot de panneaux routiers



Sac rouge contenant 16 panneaux de signalisation en bois.

Parce qu'il n'est jamais trop tôt pour se former à l'éducation routière et prendre de bonnes habitudes !

Loto géant en bois



Grandes cartes de loto de 15 x 32 cm en 6 couleurs avec des chiffres très lisibles, des jetons épais qui facilite la manipulation et le positionnement sur la carte du jeu de loto. Un jeu géant idéal pour les personnes malvoyantes ou à la vue qui baisse, ainsi que pour les enfants grâce à la facilité de préhension des jetons. Le couvercle du coffret se transforme en un plateau de tirage de numéros pour faire suivi des chiffres sortis.

Contenu : 90 pions numérotés de 1 à 90 en hêtre, 1 sac en tissu pour le tirage des numéros, 12 cartes en bouleau 15 x 32 cm et un lot de cartes classiques, un lot de jetons de 20 mm de diamètre en hêtre, 1 plateau de tirage des numéros, 1 coffret de rangement en bois.

Palais royal (toupie à quilles et portes)



Un jeu d'adresse à partir de 5 ans.

Le but du jeu est de lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.

Dimensions : 72 x 52 cm.

Quorridor Kid Géant



Jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Le but est d'emmener sa souris de l'autre côté du plateau en choisissant à son tour, soit de déplacer sa souris, soit de placer une barrière pour obliger la souris de son adversaire à faire des détours.

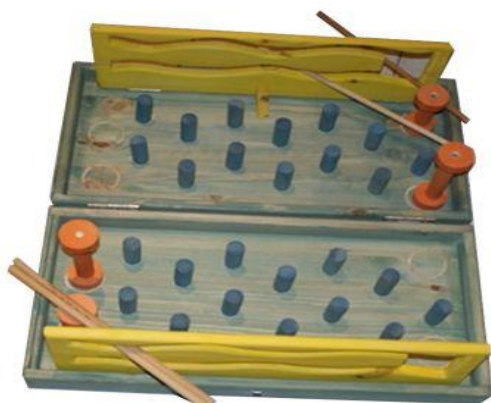
Dimensions : 63 cm.

Tour de Pise



Le but du jeu consiste à lancer le palet au sommet de la tour sans la faire écrouler! Une mission qui n'est pas si simple, lorsque l'on sait que la Tour de Pise est une construction fragile... très fragile !

Slaloom



Jeu d'affrontement : 2 joueurs à partir de 7 ans.

Il s'agit, grâce aux baguettes, de slalomer entre les obstacles et d'amener son premier pion (le plus petit) du point de départ au point d'arrivée, puis d'attraper le grand pion et de terminer le parcours plus vite que son adversaire et en faisant tomber le moins de plots possible. A la fin de la manche on compte le nombre de plots tombés et on détermine le gagnant avant de recommencer la partie.

Spirale



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 4 ans.

Le joueur lance les boules de couleurs l'une après l'autre. Le but est de totaliser le maximum de points en faisant rentrer les boules dans les trous de couleur correspondants. Il faudra bien maîtriser sa force pour ne pas que la bille rentre dans un mauvais trou...

Suspens géant



Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses perles en les posant sur le tas de boules sans les faire tomber. Si tel est le cas, on récupère toutes les perles tombées.

Dimensions : 70 x 80 x 80 cm.

Tomobile(x2 + plots)



Voitures pour les 6 ans et plus.

La Tomobile est dotée de six roues, un siège, deux repose-pieds et une roue directionnelle servant de gouvernail. Il n'y a ni pédales, ni batterie, la Tomobile avance comme par magie par de simples mouvements d'aller et retour du volant. Cette façon révolutionnaire et amusante d'avancer promet de grands moments de divertissement. La Tomobile peut être utilisée aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur et supporte jusqu'à 120 kg. Un adulte pourra donc s'installer derrière un enfant.

Weykick (2 à 4 joueurs)



Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques, déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Le but du jeu consiste à tirer la balle dans le but adverse. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 10 buts gagne la partie.

Dimensions : 71 cm x 46 cm

Weykick (6 joueurs)



Jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques, déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Le but du jeu consiste à tirer la balle dans le but adverse. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 10 buts gagne la partie.

Dimensions : 88 x 82 cm.