

JEUX SURDIMENSIONNÉS ET JEUX D'EXTÉRIEUR

3 catégories de jeux :

- **Les Topazes** : 4€* pour une semaine (compris dans la malle 6 et 7 ans)
- **Les Rubis** : 7€* pour une semaine
- **Les Diamants** : 10€* pour une semaine

*Prix pour les familles. Pour une collectivité ou une association, se renseigner auprès de

collectivité ou une association, l'association



Les Topazes

Ballon sauteur (x 2)



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

Boîte éclatante de ballons



Un jeu d'ambiance garanti pour les enfants à partir de 4 ans.

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 fera éclater le ballon perdra la partie.

Dimensions : 30 x 30 cm

Candy XXL



Jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 8 « gourmands » à partir de 4 ans.

41 bonbons en bois bariolés de 1 à 3 couleurs maximum sont répartis sur la table. 3 dés à faces colorées sont lancés. Les joueurs partent à la recherche du bonbon coloré selon les résultats affichés sur les dés. Le joueur ayant amassé le

premier 5 bonbons a gagné.

Dimension du tapis : 92 cm

Dimensions des bonbons : 12 x 6 cm

Circuit à eau charton



Jeu d'exercice et d'imitation à partir de 1 an

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

Echelles et serpents géant



Jeu géant pour compter pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Un gigantesque dé gonflable permet de faire un parcours sur un plateau 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, situé, elle, plus près du départ.

Dimensions du plateau de jeu : 225 x 245 cm

Jeu des Inuits (x 3)

Jeu d'adresse pour 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 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... puis ensuite de la dérouler. C'est un jeu coopératif surprenant et très drôle, autant pour ceux qui le jouent que pour ceux qui le regardent.

Magic speed



Jeu de compétition pour deux joueurs à partir de 6 ans.

Le célèbre jeu du hockey en version transportable. Le plateau de jeu se plie.

Le but du jeu : lancer le marqueur dans le but de l'adversaire grâce à son palet lanceur.

Dimensions : plateau plié : 54 x 81 cm
plateau déplié : 109 x 81 cm

Maison pop up



Maison pour des enfants de 2 ans 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 "sortie de secours", votre tout-petit s'invente des histoires et crapahute à loisir. Le soir venu, la cabane se replie dans sa housse.

Mikado moyen (76 cm)



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

Avant de commencer la partie, on tient les baguettes serrées dans le poing et on les laisse tomber, en éventail, sur le sol.

Chaque joueur doit alors retirer une baguette de son choix. Il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'il y parvient, il peut continuer à retirer d'autres baguettes. Dès qu'il fait bouger une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant. À la fin de la partie, le gagnant

est celui qui a cumulé le plus de points.

Dimension des baguettes : 76 cm

Mini Baby foot



Le célèbre jeu d'adresse à partir de 6 ans pour 2 à 4 joueurs.

Cette réplique « mini » du jeu de baby foot permet de l'emporter partout avec soi.

Dimensions : 50 x 31 cm

Mölky : jeu de quilles finlandaises



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

Le Mölky est un jeu de quilles venu du nord, du pays aux 1000 lacs, de la Finlande. Le Mölky, inventé en 1996, c'est un peu de la pétanque avec des bouts de bois. On tire sur une quille... si on ne fait tomber qu'une seule quille, on marquera les points correspondant à la quille. Dans le cas contraire, si on fait tomber plusieurs quilles on gagne 1 point par quille

tombée. Après l'impact, les quilles roulent et sont repositionnés verticalement à leur endroit de chute. Le but est d'arriver à 50 POINTS ! Pas 51 mais 50... Si vous dépassez les 50 points, vous redescendez à 25 ce qui laisse à vos adversaires une seconde chance de gagner.

Petit passe trappe



Jeu d'adresse et de rapidité pour 2 joueurs à partir de 3 ans.

Le plateau de jeu est séparé en 2 camps par un mur percé d'une porte. 5 palets de bois sont placés dans chaque camp. Trois, deux, un... Partez ! La règle de ce jeu de rapidité : envoyer dans un temps donné le maximum de palets à travers la trappe à l'aide d'un gros élastique. Mais attention : votre adversaire joue en même temps et fait la même chose que vous.

Le premier qui parviendra à ne plus avoir de palet de son côté sera le vainqueur.

Ici, version mini pour les plus petits : Dimensions : 50 x 60 cm.

Toupie géante

Jeu de motricité pour 1 joueur à partir de 2 ans.



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.

Attrape araignée



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

Le Spin Ladder ou Attrape-Araignée 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. À chaque tour, les joueurs lancent 3 paires de balles tournantes (balles reliées entre...

Cible et arbalète

Jeu d'adresse à partir de 6 ans, à partir d'un joueur



Une cible traditionnelle en bois avec une belle arbalète pour mesurer votre précision au tir.

Les Rubis

Billard hollandais mango



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

Faire glisser les palets pour les faire entrer dans les couloirs de plus forte valeur.

Dimensions : 110 X 31 cm.

Billard japonais mango

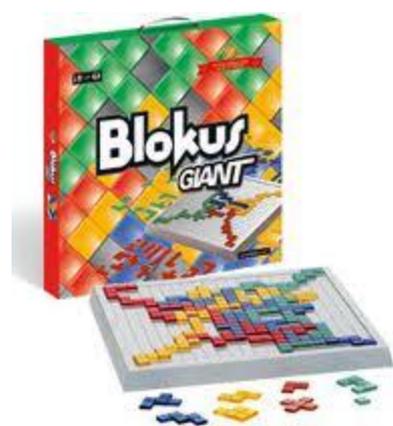


Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 6-7 ans.

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 auprès de lui. Chaque joueur lance 10 boules. Le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie.

Dimensions : 110 x 31 cm

Blokus géant



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

Bien que stratégique, Blokus plaît rapidement à tous les publics. La règle est très simple : les joueurs disposent dans leur couleur respective de 21 pièces (pentaminos, tetraminos, triminos, domino et carré). Chacun à son tour pose une première pièce dans son coin. Les pièces suivantes doivent respecter deux règles : elles doivent toucher au moins une autre pièce de la couleur par un coin et elles ne doivent pas toucher une pièce de la couleur par un côté.

Quand aucun joueur ne peut plus jouer, on compte les carrés des pièces restantes. Le joueur avec le moins de point gagne la partie.
Dimensions du plateau : 80 x 80 cm

Etabli de menuisier



Jeu d'imitation pour des enfants de 2 ans et plus.

Dimensions (h x L x L) : 46 x 52 x 31 cm.

Etoile d'équilibre



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

Cette planche d'équilibre est solide et même si solide qu'on peut monter à deux dessus. En balançant son corps, le joueur tente de conduire les billes 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.

Dimension : 74 cm de diamètre

Garage Gaskett et sa pompe à essence



Jeu d'imitation pour des enfants de 2 ans et plus.

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

Dimensions garage : 105 x 130 x 80 cm

Dimensions pompe à essence : 56 x 22 x 22 cm

Grand garage



Jeu d'imitation pour des enfants de 2 ans et plus.

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 géant des bâtonnets



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 (2 barils et un livre de construction)



Un jeu de construction pour jouer de 5 ans à l'âge adulte.

Un jeu de construction simple et intelligent. Sens artistique, technologie, 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.

La fièvre de la pêche géante



Jeu d'adresse pour 1 à 4 pêcheurs à partir de 4 ans

Chaque poisson est constitué d'un plan horizontal et d'une nageoire verticale dans laquelle il y a un trou où peut s'accrocher le crochet en bois de la canne à pêche. Quand le poisson est pêché, le travail est loin d'être fini puisque le joueur doit encore le disposer sur un support (son

garde-manger).

Le jeu comporte un tapis bleu (90 cm), 12 poissons de 22 cm chacun et 4 cannes à pêche.

Mikado géant



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

L'été, ce célèbre jeu d'adresse et de précision s'invite au jardin ! Avant de commencer la partie, on tient les baguettes serrées dans le poing et on les laisse tomber, en éventail, sur le sol.

Chaque joueur doit alors retirer une baguette de son choix. Il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'il y parvient, il peut continuer à retirer d'autres baguettes. Dès

qu'il fait bouger une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant. À la fin de la partie, le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

Longueur des baguettes en bois : 100 cm

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



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

Le plateau de jeu est séparé en 2 camps par un mur percé d'une porte. 5 palets de bois sont placés dans chaque camp. Trois, deux, un... Partez ! La règle de ce jeu de rapidité :

envoyer dans un temps donné le maximum de palets à travers la trappe à l'aide d'un gros élastique. Mais attention : votre adversaire joue en même temps et fait la même chose que vous. Le premier qui parviendra à ne plus avoir de palet de son côté sera le vainqueur.

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. Évidemment, 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 (main et pied) 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.

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.

Dimension : 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 de jeu et ainsi marquer des 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



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

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 45 cm

Spaciocube



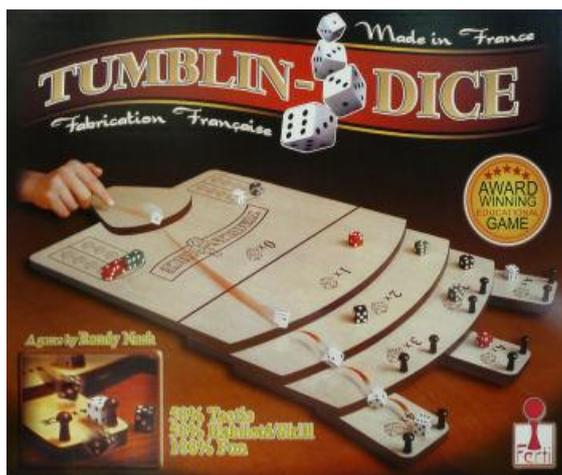
Jeu d'adresse coopératif de 6 à 30 joueurs, à partir de 12 ans

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 : un peu plus à droite,

un peu plus à gauche... et il tombe. 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. Certaines sont faciles, d'autres très acrobatiques voire impossibles sans l'aide des autres joueurs.

Dimensions : 122x122x122 cm

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

Verger géant

Un 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).

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.

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.

Pour éviter des tirs dangereux, placer vous face à un mur.

Les Diamants

Aérobille



Jeu d'adresse pour 1 joueur à partir de 4 ans.
Lancer les billes à l'aide de la queue, ou de sa main dans les compartiments pour marquer de 10 à 100 points par billes.

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 forte valeur.

Dimensions : 200 X 40 cm.

Carrom (avec ses pieds)



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.

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.

Dimension du plateau : 70 cm

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.

Loto géant bois coffret

Jeu de loto en grande dimension.



Grandes cartes de loto de 15 x 32 cm en 6 couleurs avec des chiffres très lisibles, des jetons épais (1.5 cm de hauteur) 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 1 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.

Quoridor 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.

Spirale



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

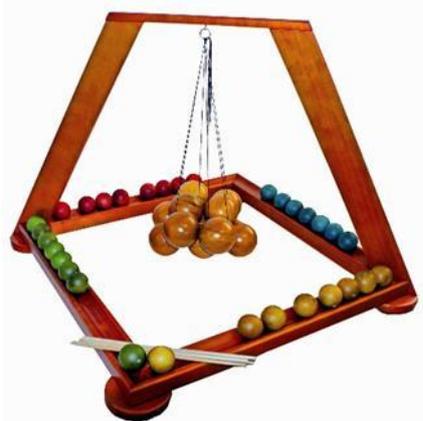
Le joueur lance les boules de couleurs l'une après l'autre. Le but est de totaliser le maximum de points en faisant rentrer les boules dans les trous de couleur

correspondants. Il faudra bien maîtriser sa force pour ne pas que la bille rentre dans un mauvais trou...

Dimensions :

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 (x 2 + plots)



Voiture 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 divertissements. 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 (6 joueurs)



Jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

En observant une partie de Weykick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seul ... comme par magie. 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.