



MALLE DE JEUX 7 ANS ET PLUS & Ricochets

Chacune de ces 3 malles comportent :

➤ une série de **jeux de société** choisis et sélectionnés selon l'âge, le nombre de joueurs, le type (jeu d'adresse, vocabulaire, stratégie, réflexe, ...)

➤ un lot de **décorations** (ballons, guirlandes)

➤ **1 jeu surdimensionné à choisir** (selon disponibilités) parmi les « Topazes » : Echelles et serpents géant, Candy XXL, Petit passe trappe, Golf des hussards, Magic Speed, Maison Pop up, Ballons sauteurs, Boîte éclatante de ballons, Jeu du parachute.

Ou possibilité de choisir un « Rubis » (+5€) ou un « Diamant » (+8€).

Malle Kouglof

Jeu de fléchettes magnétiques



Jeu d'adresse à partir de 1 joueur pour les enfants de 4 ans et plus.

Jeu de fléchettes sécurisées par aimantation. La cible recto verso est à suspendre. L'aimantation des fléchettes permet d'atteindre la cible facilement.

Danse des œufs



Jeu de réflexes et d'ambiance, à partir de 5 ans.

Le jeu se présente comme une vraie boîte à œufs contenant 9 œufs en gomme, 1 en bois et 2 dés spéciaux. Les joueurs vont tenter d'en accumuler le plus possible. Pour obtenir un œuf, rien de plus simple ! Quand l'un des joueurs lance le dé œuf, tous les joueurs se précipitent pour faire l'action indiquée : crier "cocorico" très fort ou rester muet, attraper le dé, saisir l'œuf sauteur ou courir autour de la table. Le joueur le plus rapide gagne un œuf et lance le deuxième dé pour savoir où il doit le couvrir : entre les genoux ou entre la tête et le cou.... ? Il sera alors plus difficile de courir autour de la table ! La partie s'achève lorsqu'un joueur laisse tomber un œuf. Tous les œufs rapportent un point sauf celui en bois plus difficile à faire tenir (2 points).

Project X (Piktureka)



Un jeu d'observation et de rapidité à partir de 2 joueurs pour les 6 ans et plus.

Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie ! Les joueurs doivent remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques du plateau.

PitchCar



Jeu d'adresse, entre le Carrom et le jeu de billes, pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans.

16 portions de circuits en bois que l'on peut combiner comme l'on veut. On place sur la ligne de départ jusqu'à 6 pions-voitures en bois et la course commence. D'une pichenette chaque joueur va faire avancer sa voiture. Au fur et à mesure il va falloir apprendre à doser sa force et utiliser les bonnes trajectoires.

Rush hour



Le casse-tête pour les enfants à partir de 7 ans.

Faites sortir votre voiture de ce trafic infernal ! Glissez les véhicules de haut en bas, de droite à gauche pour dégager votre voiture et vous échapper de l'embouteillage !

Step and Memo (Mémo des pas)



Jeu alliant mémoire et mime pour plusieurs enfants à partir de 5 ans.

Il s'agit de mémoriser une suite d'objets ou de personnages qui auront été mimés. Le premier joueur pioche une carte, la mime et la fait deviner aux autres joueurs. Quand elle a été devinée, la carte est disposée face cachée au sol, à côté de l'empreinte

de pas qui forme peu à peu le parcours. Les enfants devront alors mémoriser cette suite de cartes pour pouvoir gagner.

Gagne ton papa



Un casse-tête auquel on devient vite accro, pour un ou deux joueurs à partir de 4 ans.

Sous ce titre se cache une variation autour du principe du katamino optimisée pour deux joueurs. Chacun dispose du même nombre de pièces en bois aux formes géométriques et doit s'efforcer de toutes les placer dans un espace circonscrit avant son adversaire. Le jeu peut aussi se jouer en solitaire selon une série de défis logiques.

Malle Clafoutis

Fermez la boîte



Un jeu de calcul pour un joueur ou plus à partir de 6 ans. Le jeu est constitué d'une piste de dés et d'une boîte fermée par 9 volets numérotés de 1 à 9. A son tour de jeu, chacun ouvre les 9 volets, lance 2 dés, additionne les valeurs obtenues et ferme des volets dont le total des valeurs est égal à cette valeur. Il recommence cette opération tant qu'il parvient à trouver un total égal à la valeur cumulée des dés.

Le choix devient de plus en plus limité. Quand il ne peut plus trouver de combinaison correcte, il compte la valeur totale de volets non fermés.

Kippit



Un jeu d'équilibre et de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de pièces à sa couleur. A son tour de jouer, il en place une s'il le peut en respectant des règles de pose relativement contraignantes. Chaque pièce rapporte autant de pions

de couleur qu'il y a de contacts avec d'autres pièces précédemment posées.

Grimaces



Jeu d'expression et de mémoire pour 3 à 5 "affreux" à partir de 6 ans.

18 grimaces différentes mettant des enfants en situation sont représentées sur des grandes cartes. Un joueur en prélève de 3 à 6 en fonction de l'âge des joueurs et les observe seul pour les mémoriser. Il les repose sur la table. Son ou ses coéquipiers, en face, disposent des 18 mêmes grimaces sur des petites cartes et doivent les reconnaître au fur à mesure que le premier joueur les réalise. 2 équipes peuvent s'affronter, le jeu

comportant 2 paires de grimaces. L'équipe gagne 1 point par grimace reconnue. Le jeu se déroule en plusieurs manches de façon à ce que chaque joueur puisse effectuer des grimaces.

Tic tac boum junior



Un jeu de vocabulaire pour plusieurs joueurs à partir de 6 ans.

80 cartes thèmes et une bombe minuteur prête à exploser de façon aléatoire : dès que la carte thème (dans la mer, au travail, ...) est retournée, le premier joueur prend la bombe, prononce un mot en rapport avec le thème et passe la bombe à

son voisin. Malheur à celui qui voit la bombe exploser dans ses mains. Il garde la carte devant lui et devient le 1er joueur pour la manche suivante. Le gagnant est celui qui a le moins de cartes devant lui en fin de jeu.

Jeu de fléchettes magnétiques



Jeu d'adresse à partir de 1 joueur pour les enfants de 4 ans et plus.

Jeu de fléchettes sécurisées par aimantation. La cible recto verso est à suspendre. L'aimantation des fléchettes permet d'atteindre la cible facilement.

Jenga



Jeu d'adresse pour plusieurs enfants de 6 ans et plus.

Dès votre tour, déplacez un bloc de bois et posez-le sur le sommet de la tour, sans la faire s'écrouler. Cela la fragilise de plus en plus, au fur et à mesure que la partie se déroule. S'amuser et passer de bons moments tout en développant son sens de l'observation et de la précision.

Brainstorm

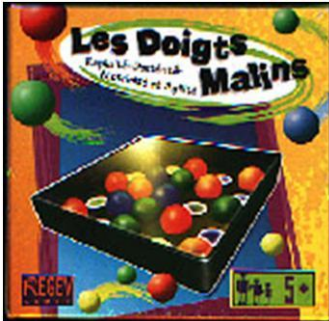


Un jeu de vocabulaire pour deux équipes à partir de 6 ans.

Le but du jeu est de dire en une minute tous les mots ou expressions qui vous passent par la tête sur un thème défini. Une fiche contient les dix mots à découvrir, qu'il s'agit de prononcer pour marquer des points.

Malle Forêt Noire

Les doigts malins



Un jeu de dextérité manuelle pour 2 joueurs dès 5 ans.

Chaque joueur dispose d'une petite boîte fermée par un couvercle en plexiglas, percée en dessous de 16 trous et renfermant des boules de couleur. On secoue la boîte pour mélanger les boules et on tire une carte représentant une disposition particulière des couleurs. En déplaçant les boules par les trous avec le bout des doigts, on cherche à reproduire au plus vite la représentation des couleurs figurant sur la carte.

X Plus



Le morpion kaléidoscopique pour 2 joueurs de 7 ans et plus.

Le jeu X-plus consiste à aligner des cubes d'une même couleur sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale. Ce jeu, à la fois de hasard et de stratégie, se présente sous la forme mythique «puissance 4». Les jetons sont remplacés par 25 cubes que l'on pousse de part et d'autre d'un plateau installé verticalement. Les joueurs sont face à face et ne voient pas le jeu de l'adversaire.

Pour déplacer un cube, on le pousse avec un autre cube. Le cube poussé tombe chez l'adversaire qui le prend pour pousser un cube à son tour.

Tohu Wabohu



Jeu d'observation et de rapidité à partir de 7 ans et plus.

Le principe du jeu : 36 symboles sont étalés sur la table. Un joueur pioche et montre une carte contenant 2 ou 3 symboles. Tous les joueurs se ruent pour pointer les symboles avec l'index. Ces symboles peuvent être au centre de la table, ou devant un joueur, qui l'a gagné lors d'un tour précédent. Le joueur le plus rapide gagne le symbole pointé. Le

symbole gagné est placé devant soi et on pioche une nouvelle carte. C'est très simple, rapide et amusant.

Les énigmes de la nature



Jeu de devinettes à partir de 2 joueurs pour les enfants de 7 ans et plus.

Partez à la découverte des aspects les plus surprenants des êtres vivants qui nous entourent : serez-vous le premier à deviner quel animal ou végétal se cache derrière les différents indices ?

Wazabi



Un jeu de dés et de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Chacun débute la partie avec 4 dés et 3 cartes. A son tour, le joueur lance les dés en sa possession. Sur chaque dé, le résultat va lui permettre soit de donner un dé à un autre joueur, soit de piocher une carte, soit de contribuer à activer une de ses cartes en main. Le but est de se débarrasser le premier de tous ses dés.

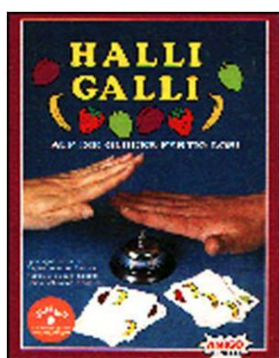
Tricky bille



Une vraie course contre la montre pour un enfant à partir de 5 ans.

En avant les billes ! Une fantastique course de neuf obstacles qui demande de la rapidité, de l'adresse et de la dextérité.

Halli Galli



Un jeu animé pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Chaque joueur reçoit face cachée, des cartes représentant chacune de 1 à 5 fruits identiques. Puis chacun dépose à son tour une carte. Dès qu'apparaissent sur l'ensemble des cartes déposées exactement 5 fruits identiques, il faut être le premier à le signaler à l'aide d'une sonnette posée au centre de la table. Mais attention, toute sonnerie malencontreuse est à l'origine d'une pénalité.