



# MALLE DE JEUX 6 ANS ET PLUS & Ricochets

Chacune de ces 5 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 Libellule

## PitchCar



Jeu d'adresse avec un peu de tactique, 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.

## Gagne ton papa



Un casse-tête auquel on devient vite accroc, 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.

## Monsieur, Madame le jeu



Jeu d'observation et d'expression pour plusieurs enfants à partir de 4 ans.

Un plateau de jeu est composé de 4 éléments imprimés recto verso représentant des personnages issus de la collections de livres "bonhommes" et de 3 catégories de cartes : des cartes bonhommes représentant exactement un élément du plateau, des cartes avec un indice seulement (détail correspondant à une partie de dessin) et des cartes

"défis" désignant une situation à mimer. Chacun à son tour pioche une carte indiquée par la flèche tournante. Dans les deux premiers cas, le joueur le plus rapide à pointer du doigt la bonne illustration gagne la carte. Pour les cartes défis, c'est au joueur qui a pioché la carte de mimer la situation face aux autres. Il gagne la carte si ceux-ci ont reconnu ce qu'il mimait.

## La course aux oeufs



Course de relais et d'adresse pour 2 équipes, à partir de 4 ans.

La première équipe qui portera tous ses objets à l'arrivée sans les faire tomber aura gagné.

## 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.

## Logofix



Jeu de questions pour les enfants à partir de 4 ans.

25 tuiles représentant des objets, des animaux, des fruits, etc..., sont posés sur la table. A vous d'imaginer les questions qui vous permettront de deviner sous laquelle se trouve le jeton caché par l'un des joueurs. Tant que les réponses à vos questions sont positives, vous rejouez...réfléchissez bien.

## Torti chenille

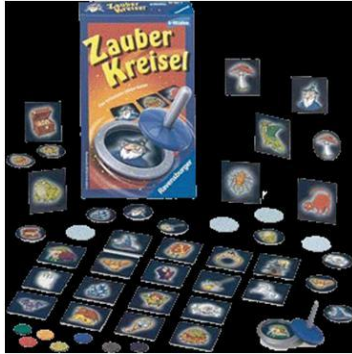


Jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Celui qui parvient à placer toutes ses billes sur les mains de la chenille avec sa pince a gagné. Mais attention, la chenille danse !!!

# Malle Scarabée

## Cercle magique



**Jeu d'observation et de rapidité pour les 6 ans et plus.**

Le but du jeu est de reconnaître, le plus vite possible, et sans se tromper, une image qui est placée sur une toupie en mouvement.

## Escalier hanté



**Course mêlant espièglerie, mémoire et lancer de dé pour 2 à 4 fantômes débutants de 4 ans et plus.**

Un jeu de fantômes pour lequel il va falloir mener son propre pion jusqu'au sommet d'un escalier. Au début, c'est facile et les pions colorés montent aisément. Jusqu'au moment où un joueur obtient la face fantôme au dé

et couvre un pion de son choix de l'habit de fantôme. A partir de là votre mémoire va entrer en jeu : une fois tous les pions recouverts, lequel est à vous ? lequel avancer ? lesquels changer de place pour prendre de l'avance ou faire douter les autres joueurs ? Pour mieux servir le thème, les fantômes en bois possèdent un aimant sous leur cape qui attire et soulève légèrement le pion qu'on leur confie.

## Flipper en bois



**Un jeu très traditionnel en bois massif, pour un joueur habile de 5 ans et plus.**

Gagner avec tact et une bonne coordination main-œil! Forme la réflexion dans l'espace et la motricité précise.

Qui gagnera le plus de points?

## Brainstorm



Un jeu de vocabulaire pour deux équipes de joueurs 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.

## SOS Oustiti



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

Retirez les baguettes de la couleur indiquée par le dé, mais attention aux singes ! Celui qui en fait le moins tomber gagne. Alors qui sera le plus habile ?

## Kippit

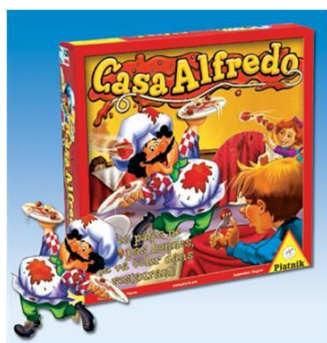


Un jeu d'équilibre et de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

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.

## Casa Alfredo



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

Soyez le premier à envoyer sur Alfredo le cuisinier vos boulettes de viandes à l'aide de votre fourchette. Visez bien, Alfredo bouge tout le temps...

# Malle Grillon

## Go getter



**Jeu de patience pour un joueur à partir de 7 ans.**

Go getter ! Enfin un vrai casse-tête spécialement conçu pour les plus jeunes. L'enfant devra conduire le chameau à travers le désert jusqu'à l'oasis où trouver le papyrus en évitant la momie. Dans chaque coffret, la difficulté des challenges est croissante, et

les coffrets bleu et jaune introduisent des petits obstacles qui corsent l'exercice.

## Tohu Wabohu



**Jeu d'observation et de rapidité pour les 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.

## Salut les pingouins



**Jeu d'adresse pour des petits pingouins de 6 ans et plus.**

Derrière une apparence enfantine, se cache un jeu qui plaira à tous. Il peut se jouer en solitaire ou en groupe comme un simple casse-tête: faire tenir un maximum de pingouins en équilibre sur la banquise. Quand on aborde le jeu de société, il devient réellement intéressant. Il faut se débarrasser le

premier de tous ses pingouins en les plaçant en équilibre sur la banquise. Quand on provoque une chute on ramasse tous les pingouins renversés. C'est simple et drôlement amusant.

## Hop cocotier



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 petits singes de 4 ans et plus.

Une super-catapulte pour envoyer des singes rigolos dans le cocotier. Au top départ tout le monde joue et le premier dont les singes sont bien accrochés au feuillage remporte les noix de coco.

## Looping Louis



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

Il vrille, il fait des loopings, des piqués... Louis se livre à un festival d'acrobaties aériennes pour attraper tes poules. Il faut être le dernier joueur encore en possession d'au moins une poule pour gagner la partie, en les protégeant des voltiges de Louis. Chaque joueur prend 3 jetons poules qu'il dispose sur la base de jeu. Mais voilà que Louis monte dans son avion et en perd le contrôle. Il descend en piqué et se dirige droit sur tes poules. A toi de le renvoyer dans les airs à l'aide de ton tremplin, car s'il touche une poule, s'en est fini pour elle.

## Batik kid



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

Curieux aquarium ! Petits poissons, méduses et grands requins voudraient bien y rentrer tous, mais il n'y a pas assez de place pour tout le monde ! Dans ce rafraîchissant jeu de Batik, il faut anticiper et faire preuve d'observation pour loger tout son monde. Car dès qu'un animal ne rentre pas complètement dans le bassin, c'est l'adversaire qui gagne !

## Grenouilles sauteuses



Jeu d'adresse pour les grands et les petits.

Les grenouilles doivent sauter dans leur pot. Il s'agit simplement de les faire rentrer grâce à l'adresse de ses doigts.

# Malle Fourmi

## Gruselino



**Jeu d'observation très simple, pour plusieurs joueurs à partir de 5 ans.**

Chacun dispose d'une planche où sont dessinés huit personnages. On retourne une à une les cartes d'un paquet. Chaque carte représente sept personnages. Il faut trouver le personnage manquant, et dire son nom avant les autres.

## Figurix



**Un jeu de logique pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.**

Sur un plateau, sont représentés 36 disques, illustrés par un rond intérieur de couleur entouré d'un cercle également coloré. Un motif est imprimé à l'intérieur du rond. On joue avec 3 dés différents, l'un faisant apparaître les 6 motifs possibles et les deux autres les 6 couleurs du rond et du cercle. Un joueur lance les 3 dés. Chacune des 36 combinaisons possibles correspond à l'un des disques du plateau. Qui sera le premier à pointer le bon disque ?

## 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.

## Rock'n'roll maze



**Jeu de poche pour un joueur à partir de 6 ans.**

Une petite bille, un labyrinthe, un chronomètre et plein d'obstacles à franchir...

## Les doigts malins



figurant sur la carte.

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

## Boule de feu



Le premier jeu de cartes à lancer pour 2 joueurs à partir de 5 ans.

Le but du jeu est de toucher le dragon de son adversaire avec ses armes, ou de l'éliminer directement grâce à sa Boule de Feu. Chaque joueur lance à son tour une carte. Quand toutes les cartes sont jouées, on compte le nombre de

points. Le premier joueur qui a 3 points a gagné. Ce jeu peut être joué sur toute surface : Parquet, parquet ciré, carrelage, tapis, moquette, etc.

## Jeu de fléchettes magnétiques

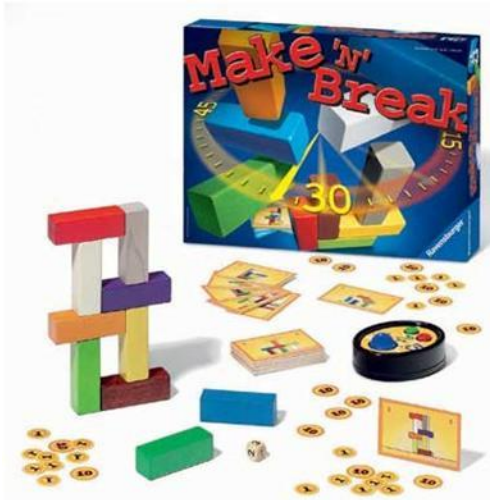


Jeu d'adresse à partir de 1 joueur pour les enfants de 4 ans et plus.

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

# Malle Hanneton

## Make'n'Break



**Jeu de rapidité et de construction pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.**

Les joueurs disposent d'un minuteur et de blocs de bois de différentes couleurs. Chacun tire une carte et va être chargé de réaliser en temps limité, une construction respectant les couleurs et la disposition des blocs comme indiqué sur le modèle. Différentes variantes sont adaptées à l'âge des joueurs. On tiendra compte ou non des couleurs et on pourra éventuellement enchaîner les constructions durant le temps imparti.

## Tic tac boum junior



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

80 cartes « thèmes » différents et une bombe « minuteur » prête à exploser de façon aléatoire : dès que la carte « thème » (pour préparer la cuisine, 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. Un mot ne peut pas être prononcé 2 fois. 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.

## Pippo



**Un jeu de logique à partir de 4 ans.**

2 paquets de cartes. Sur chacune des premières sont représentés des troupeaux incomplets de 4 animaux différents choisis parmi 5, de 4 couleurs différentes choisies parmi 5. Sur les secondes, que l'on étale sur la table figure un seul animal d'une des 5 couleurs. Pour gagner une carte "troupeau incomplet", il faut être le plus rapide à pointer l'animal qui manque (animal et couleur ne figurant pas sur la carte).

## Croque carottes



Hasard, manipulation et observation et première tactique pour 2 à 4 lapins à partir de 4 ans.

Le plateau représente une colline sur laquelle monte un chemin aboutissant à une magnifique carotte. Quel lapin parviendra le premier à atteindre cette carotte ? Chaque joueur reçoit 4 lapins. A son tour de jouer, chacun tire une carte et fait avancer sur le chemin un de ses lapins du nombre de cases indiqué. Mais attention, il ne faut pas avancer n'importe quel lapin car toutes les cases ne sont pas aussi sûres. Si la carte tirée est une carte carotte, le joueur doit dans ce cas faire tourner d'un cran la carotte figurant au sommet de la colline. Souvent, cette manipulation entraînera l'apparition d'un trou au niveau d'une des cases entraînant la perte du lapin susceptible de s'y trouver.

## Tip Tap Mickey



Jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 4 enfants de 5 ans et plus.

Il faut reconnaître le plus vite possible la bonne image pour la récupérer à l'aide des tapettes ventouses fournies.

## Labyrinthe en bois



Jeu en bois d'adresse pour un joueur à partir de 5 ans.

Arriverez-vous à diriger les billes dans le labyrinthe sans tomber dans les pièges ?

## Tiens bon Scooby-Doo!



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

Chaque joueur essaie l'un après l'autre d'enlever une brique à l'aide d'une main de fantôme. Le perdant est celui qui fait tomber Scooby-Doo et Sammy, placés en haut du mur.