

DR EUREKA



Soyez le premier à reproduire la formule scientifique demandée par la carte en transvasant les balles d'un tube à un autre.

(De 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans)

PENGOLOO



Réunissez le premier les 6 pingouins sur votre banquise en retrouvant les œufs cachés de la couleur demandée par les dés.

(De 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

BARIK



Soyez le premier à avoir déplacé toutes vos barriques chez l'adversaire avec les baguettes.

(2 joueurs, à partir de 6 ans)

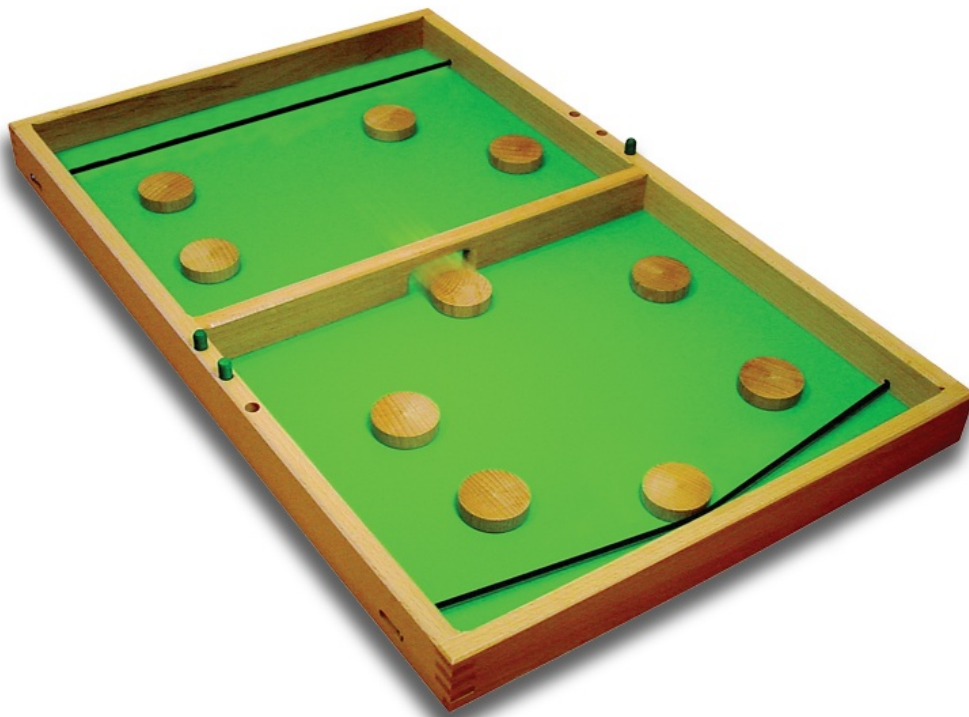
GAGNE TON PAPA



Soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces demandées avant votre adversaire.

(2 joueurs, à partir de 3 ans)

LE PASSE-TRAPPE



Jean-Marie ALBERT, nous propose avec le PASSE-TRAPPE un jeu d'adresse rapide, excitant et convivial qui vous fera passer un moment inoubliable dans une ambiance très électrique.

L'objectif est de propulser le plus vite possible à l'aide des élastiques le maximum de palets à travers la trappe dans le camp adverse. Mais attention, votre adversaire joue en même temps et fait la même chose que vous ! Des parties endiablées vous attendent et enivreront autant les joueurs que les spectateurs.

(2 joueurs, dès 6 ans)

LOUPO



Ce labyrinthe en bois mesure 43 cm de diamètre. Chaque côté propose un parcours différent sur lequel des billes peuvent rouler et suivre un itinéraire en boucle. Selon leur matière, les billes roulent plus ou moins vite. La particularité de ce labyrinthe est d'être tenu et actionné de manière coopérative. Quatre trous accueillent des cordelettes et, attachées à ces ficelles, 4 grosses perles servent de poignées. Deux ou quatre joueurs les saisissent à pleine main et, en jouant sur l'inclinaison du labyrinthe, tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, entraînent la bille. Celle-ci roule, accélère son tempo, ralentit, suit les méandres, repart en ligne droite. C'est très simple mais très amusant pour de jeunes enfants. Où est ma droite ? Où est ma gauche ? Est-ce toi ou moi qui doit davantage pencher ?

(2 à 4 joueurs, dès 5 ans)

PIT TRAPS GAME



La firme Bajo nous propose ici un 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...

(2 à 4 joueurs, dès 7 ans)

TRAPENUM



Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum, 5 paires d'objets comme :

- Deux dés ;**
- Deux citrons...**
- Deux sardines...**

enfin toutes sortes d'objets qui puissent entrer dans la boîte....!

Le jeu se joue en 3 manches dont les 2 dernières sont réglées par des cartes.

Un jeu d'Odile Perrinot (Quai des Ludes)

(2 à 4 joueurs, dès 6 ans)

BILLARD NICOLAS

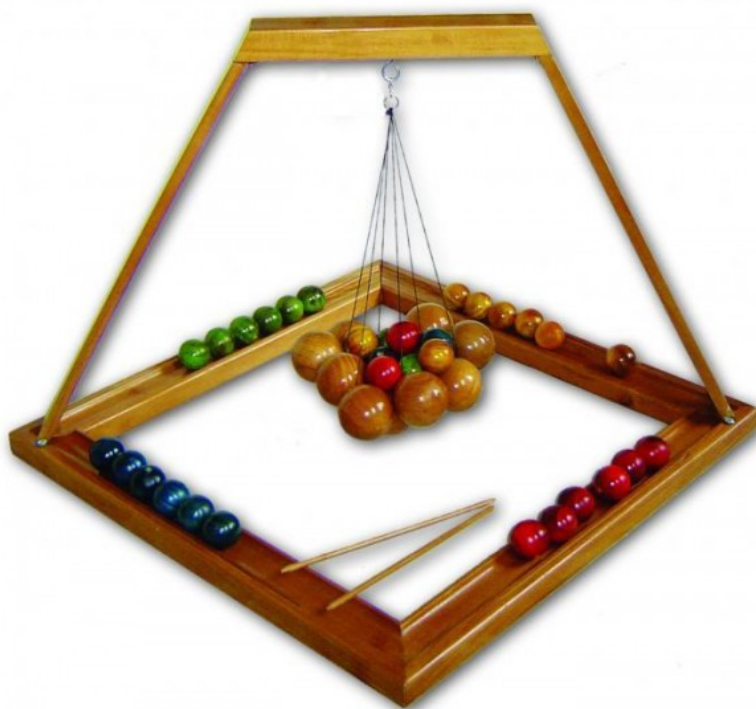


Le jeu est pratiqué par quatre joueurs, qui après avoir installé leur soufflet dans un des supports, tentent de diriger – en projetant des jets d'air – une petite bille en liège vers un des trous adverses, et d'éviter qu'elle ne tombe dans le leur.

Chaque bille logée coûte un point au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur la piste et la partie continue. Les joueurs comptabilisent leurs points perdus à l'aide d'un boulier disposé sur le rebord du billard à proximité de chaque lyre. Le gagnant est celui qui aura marqué le moins de points.

(2 à 4 joueurs, dès 7ans)

SUSPENS



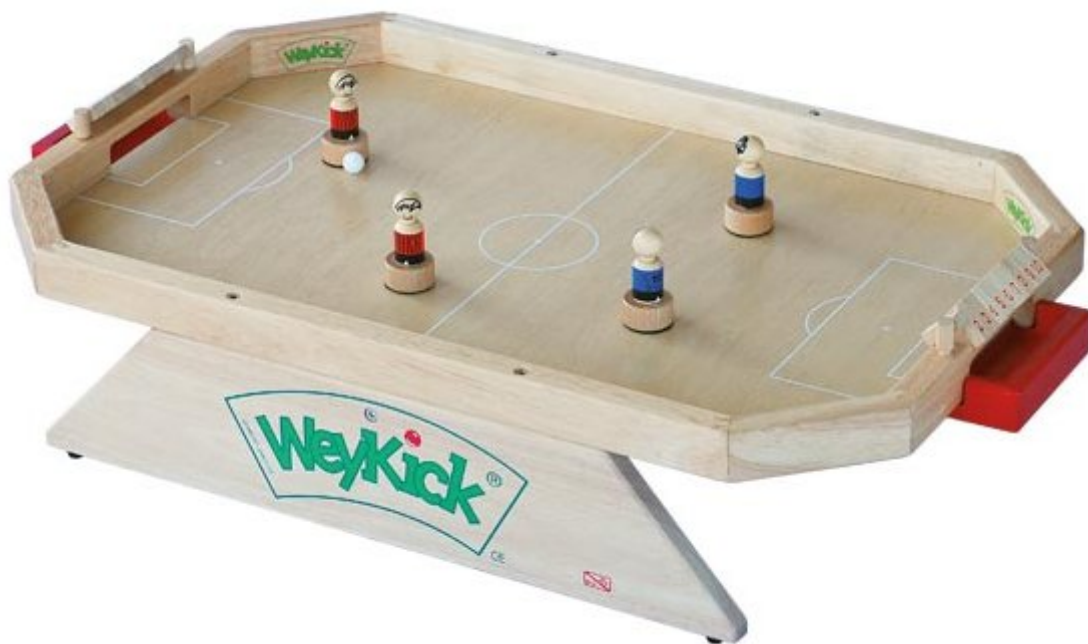
Pendues à une très belle potence par des fils, les grosses boules représentent une nébuleuse dont les planètes bougent et se déforment lorsqu'on les charge.

Lorsqu'un joueur joue, il dépose au moyen d'une tige de bois une perle sur la nébuleuse. Au début, rien ne se passe. Mais quand les perles déposées s'accumulent, les grosses boules qui doivent les supporter bougent et s'écartent.

Le but des joueurs est de se débarrasser de leurs billes avant que la catastrophe ne se déclenche.

(2 à 4 joueurs, dès 8 ans)

WEYKICK



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 joueurs qui, eux aussi, ont une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse. Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes...

(2 à 4 joueurs, dès 6 ans)

MIKADO



Chaque joueur tente de récupérer le plus de mikados possibles, sans faire bouger les autres baguettes. Celui qui, à la fin du jeu a gagné le plus de points, remporte la partie.

Calme, adresse et concentration sont de rigueur !!!!

(2 à 6 joueurs, dès 5 ans)

BILLARD HOLLANDAIS



Plus connu en France sous le nom de billard Hollandais, le sjoelback est un jeu d'adresse traditionnel des Pays Bas, où il jouit d'une très grande popularité. Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score en lançant 3 fois l'ensemble des palets.

(2 à 6 joueurs, dès 6 ans)

CROKINOLE



Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets.

Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points.

Pour valider votre tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le vôtre retiré du plateau.

Crokinole est un must dans les jeux de pichenettes, amusant et très tactique.

(2 à 4 joueurs, dès 6 ans)



LA TOUR GEANTE



Réussirez-vous à retirer minutieusement des éléments du corps de cette tour surdimensionnée pour la surélever tout en la gardant en équilibre ?

Vous allez pouvoir prendre de la hauteur !

(A partir de 2 joueurs, dès 5 ans)

MÖLKKY



Devenez adepte du Mölkky ce jeu de plein air, jeu de lancer très populaire en Scandinavie qui combine adresse, tactique et chance et s'apparente à la fois au jeu de pétanque, de billard et de bowling.

C'est très simple, et très convivial, il s'agit d'être le premier à atteindre 50 points très exactement en renversant les quilles. Mais ne dépassez pas 50 points sinon votre score redescendra à 25 !

(2 à 6 joueurs, dès 8 ans)

JEU DE CROQUET



Le jeu de croquet se joue à 2, 4 ou 6 joueurs, en équipes ou chacun pour soi.

Chaque joueur essaie à son tour de passer la boule sous les arceaux.

Le vainqueur est celui qui a terminé le parcours en passant sa boule sous tous les arceaux, il s'arrête alors de jouer.

(2 à 6 joueurs, dès 5 ans)

CARROM



Découvrez le jeu de billard indien !

Le Carrom est un jeu d'adresse simple à apprendre, et très difficile à maîtriser !

Envoyez vos pions dans les trous placés aux quatre coins du plateau à l'aide de votre palet de tir. Comme au billard, tant que vous parvenez à envoyer un pion dans le trou, vous rejouez !

(2 à 4 joueurs, dès 6 ans)

SHUFFLE PUCK

ou Air Hockey



A l'aide de votre frappeur, envoyez le palet dans le but de l'adversaire. Il est bien entendu interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur, mais à part ça, tous les rebonds sont permis !

Soyez vifs et rapides...

(2 joueurs, dès 6 ans)

BILLARD JAPONAIS



Le but du jeu est simple : marquer le plus de points en réussissant à lancer les boules dans les trous du billard. Chaque trou rapportant le nombre de points indiqués auprès de lui.

(2 à 6 joueurs, dès 6 ans)

MAXI MIND



**Le célèbre jeu de mémoire et des combinaisons à retrouver
en moins de coups possibles...**

Qui trouvera le code secret des couleurs de l'adversaire !

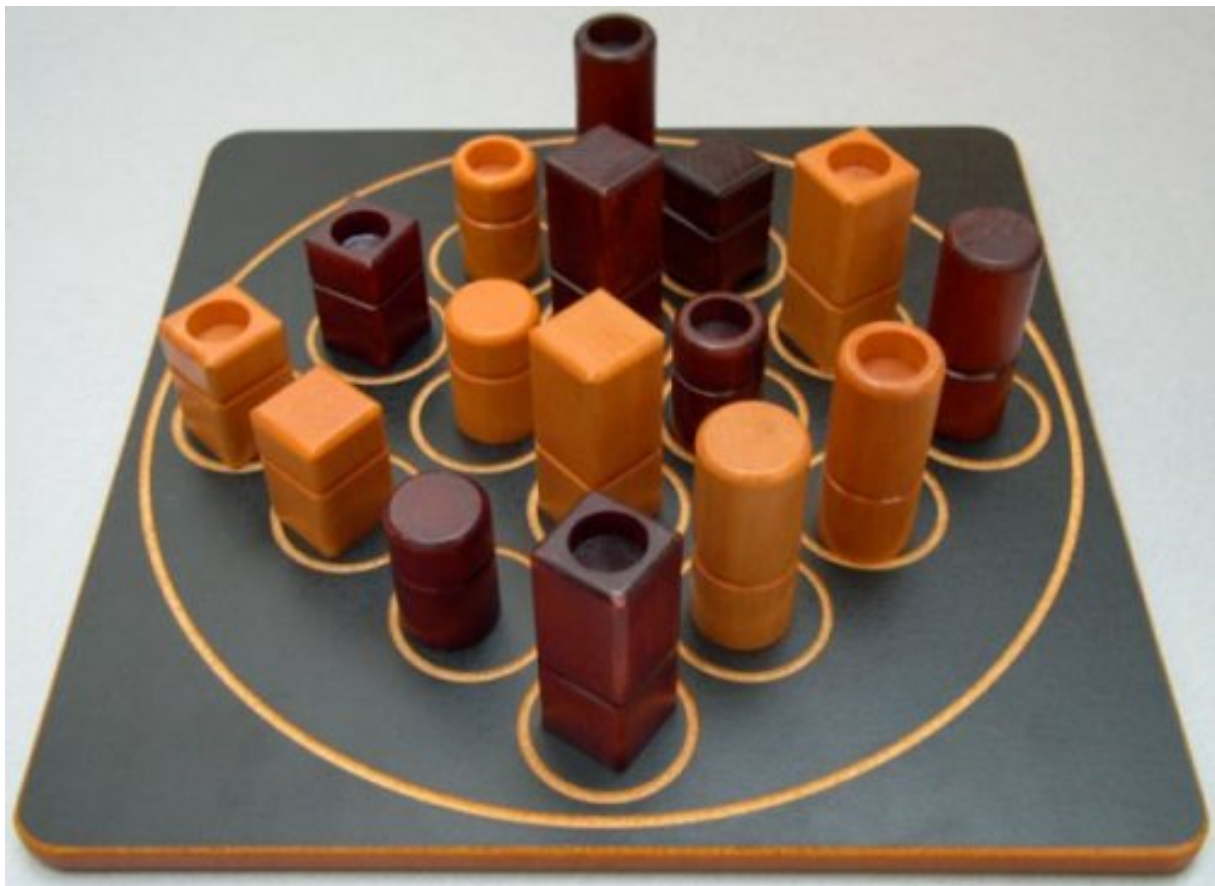
(2 joueurs, dès 8 ans)

PUISSANCE 4



**Alignez 4 pions de votre couleur avant votre adversaire.
Le classique des jeux d'alignement en version géante et en
bois de palissandre !
(2 joueurs, dès 6 ans)**

QUARTO



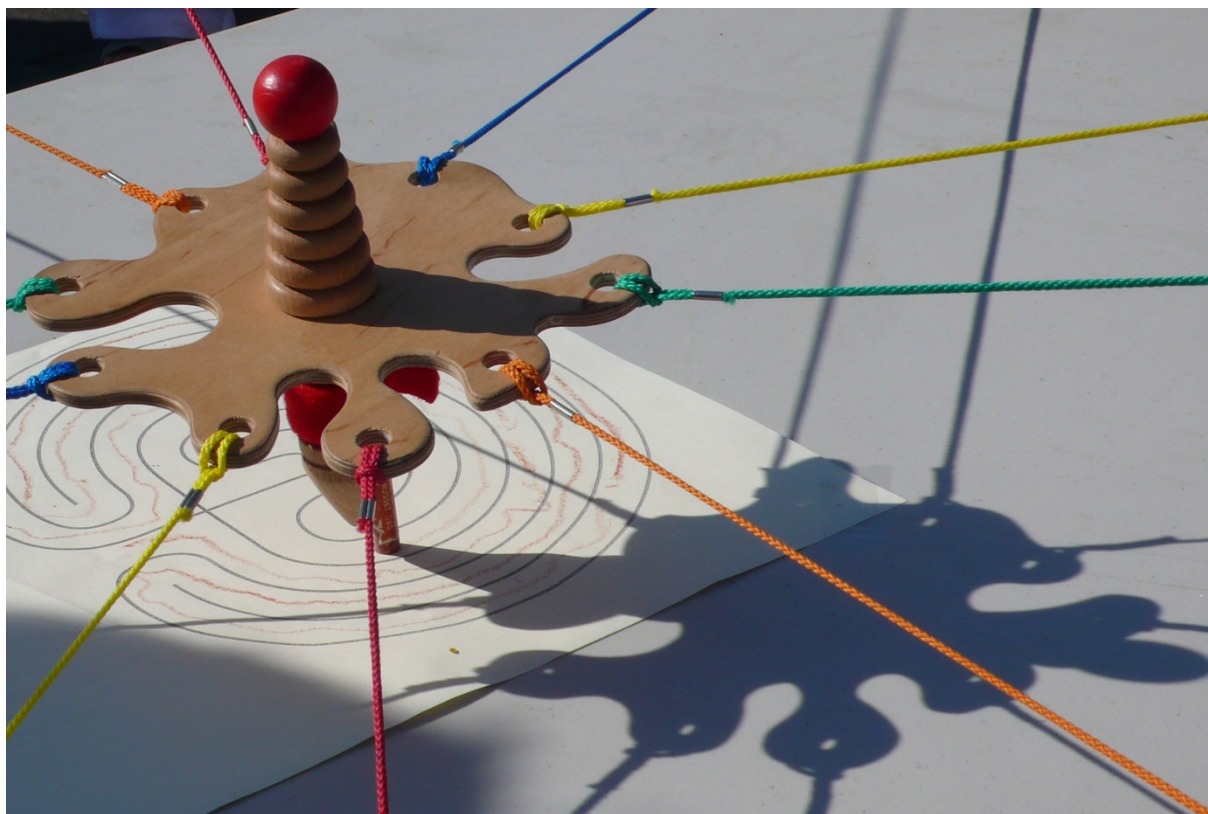
Un jeu de fins stratégies...

L'objectif est de créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un critère commun : claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal.

La particularité ? C'est votre adversaire qui choisit la pièce que vous allez poser...

(2 joueurs, dès 8 ans)

CRAYON COOPERATIF



Quelle belle expérience que de tenir le crayon à 10 joueurs et de tenter de réaliser différents défis : sortir d'un labyrinthe, suivre un parcours automobile, crever des ballons, jouer à Tabou, relier des points, dessiner dans le sable. Un jeu physique et complètement inhabituel, surprenant et riche en émotions.

(2 à 10 joueurs, dès 6 ans)

KUBB



Jeu de plein air d'origine viking, le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs.

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 seulement lui, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé

« Jeu d'échecs Viking ».

(2 à 18 joueurs, dès 10 ans)

AVALAM



L'objectif est de dominer les tours de pions avec votre couleur pour gagner. Chaque joueur possède une couleur, à son tour de jeu, il bouge 1 à 4 pions sur une case adjacente pour essayer de mettre un de ses pions en haut d'une tour sachant que la hauteur maximale d'une tour est de 5 pions.

(2 joueurs, dès 8 ans)

LYNX GEANT



Jeu d'observation et de rapidité dont le but est de retrouver le plus rapidement une image sur le plateau de jeu.

(1 à 6 joueur(s), dès 3 ans)

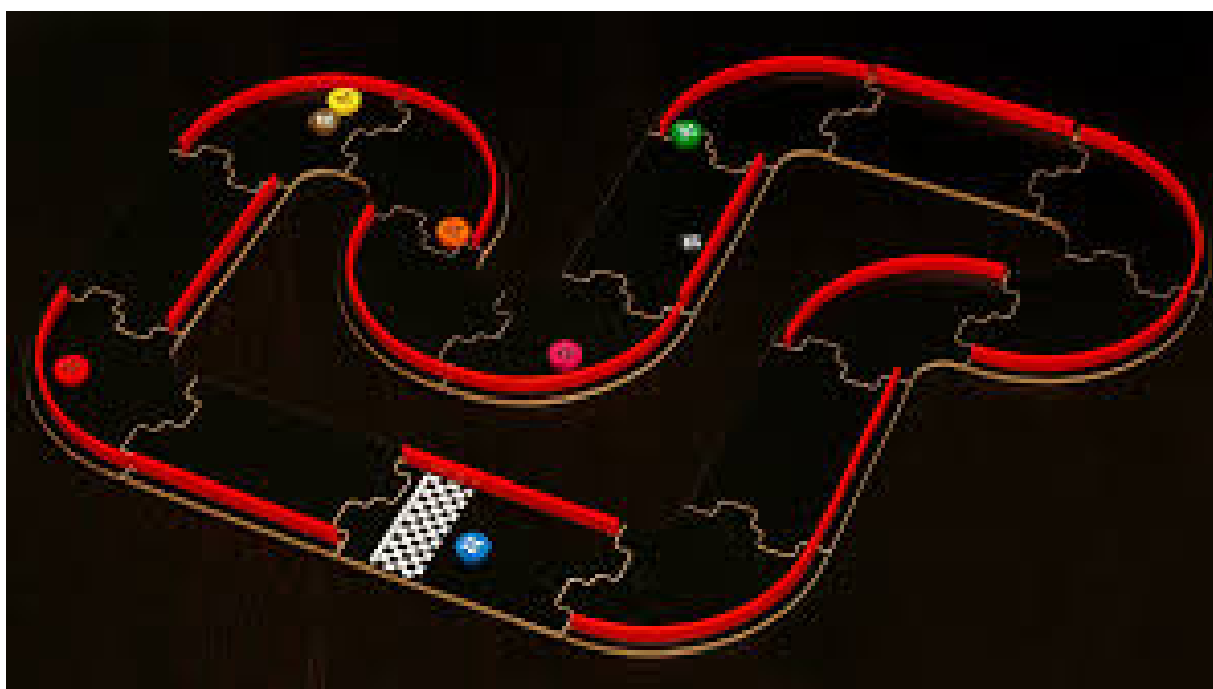
VILLA PALETTI



**Poser le maximum de colonnes de sa couleur sur le plateau,
sans faire tomber la tour !**

(2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans et plus)

PITCHCAR



Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide.

**Un jeu de Jean du Poël,
(2 à 8 joueurs, à partir de 6 ans)**

BILLARD BORDELAIS SPIRAL



Poussez les 6 billes l'une après l'autre depuis la base de lancement et essayer d'atteindre les spirales qui valent le plus de points.

(Multi-joueurs, à partir de 3 ans)

PALET BRETON



Lancez le plus petit palet, appelé le maître, sur la planche en bois. Approchez-vous le plus possible du maître sans tomber de cette planche en bois. Variante de la pétanque.

(2 joueurs, ou par équipe dès 8 ans)

COCCINELLA



Lancez le dé et prenez un anneau correspondant à la couleur du dé pour le mettre sur les pattes de coccinella.

(De 1 à 6 joueurs, entre 2 et 4 ans)



LUDIBLOCK



Modules de construction en mousse adaptés aux plus petits pouvant servir aux réalisations de constructions et servir de base de motricité. A utiliser en intérieur exclusivement.

(Multi-joueurs, à partir de 18 mois)



LA GRENOUILLE



Marquez le plus de points en lançant les palets dans les meilleurs trous.

(Multi-joueurs, à partir de 6 ans)

MAXI PUSH-ROLL



**Soyez le premier à mettre vos 4 boules noires aux extrémités
ou au centre pour former un carré.**

(Minimum 2 joueurs, à partir de 7 ans)

GRANITO



Alignez vos 3 boules dans les cases horizontalement, verticalement ou en diagonale. Une sorte de morpion qui peut aussi se jouer les yeux bandés.

(2 joueurs, à partir de 6 ans)

SPIROBILLE



Déposez la bille au centre et envoyez la dans les camps adverses mais défendez le vôtre à l'aide des flippers.

(2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

JEU DE PALETS

PISTE CIBLE



Faites glisser les palets et visez le centre de la cible pour cumuler un maximum de points.

(De 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans)

JEU D'EQUILIBRE



Lancez le dé et placez les pièces dans les zones indiquées par ce dé mais ne renversez surtout pas le plateau.

(De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

GUILLAUME TELL



Avec l'arbalète visez la pomme symbolisée par la boule rouge et gagner encore plus de points en la faisant passer dans le trou à l'arrière.

(1 joueur, à partir de 7 ans)



TABLE A GLISSER



Marquez des buts dans le camp adverse à l'aide d'un lanceur.

(2 joueurs, à partir de 5 ans)

BILLARD BOWLING DE TABLE



**Faites tomber le maximum de quilles pour
gagner le maximum de points !
(à partir de 1 joueur, dès 3 ans)**



LANCER DE TAC



Lancez les balles afin qu'elles s'enroulent autour de l'échelle. Le premier à obtenir 21 points gagne la partie.

(Multi-joueurs, dès 6 ans)

FAKIR



Lâchez les pions du haut du plateau et ils tomberont dans les cases, celui qui marquera le plus de points remportera la partie.

(Multi-joueurs, à partir de 8 ans)

BIRINIC



A l'aide de la boule bleue faire trois fois le tour du plateau et faites tomber le plus de quilles que possible.

(Multi-joueurs, à partir de 5 ans)

STICKASI



A l'aide du lanceur à élastique, envoyez tous vos palets dans le camp adverse le plus vite possible mais le joueur adverse aussi vous envoie les siens, faites donc attention et soyez le premier à ne plus avoir de palets dans votre camp.

(2 joueurs, à partir de 6 ans)



BOULE A PENTE



Essayez d'atteindre le trou en haut de la pente avec la boule en bois.

(Multi-joueurs, à partir de 5 ans)

LE REVEIL DES PAPILLONS



Sauvez tous les papillons avant la pluie ! Pour cela il faudra enlever tous les triangles jaunes ou rouges qui empêchent les papillons de s'envoler.

(De 2 à 12 joueurs, à partir de 5 ans)

LABY-TOUPIE



Faites tourner les toupies et envoyez les dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent.

(Multi-joueurs, à partir de 3 ans)

ANNEAUX ET QUILLES EN BOIS



Lancez les 5 anneaux en caoutchouc et essayer de marquer le plus de points.

(Multi-joueurs, à partir de 3 ans)



BOWLING DE TABLE



Lancez la bille à l'aide de la rampe que vous dirigez où vous voulez et essayez de marquer le plus de points.

(Multi-joueurs, à partir de 3 ans)

PECHE A LA LIGNE GEANTE



Attrapez les 3 poissons de votre couleur à l'aide de la canne à pêche et soyez le premier à tous les mettre sur le socle.

(De 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans)



QUORIDOR



Soyez le premier à atteindre la ligne opposée sans que les adversaires ne vous bloquent avec ses barrières.

(2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

PYLOS



**Disposez les billes en forme de pyramide et économisez-les.
Le gagnant sera celui qui posera la dernière bille au sommet
de la pyramide.**

(2 joueurs, à partir de 8 ans)

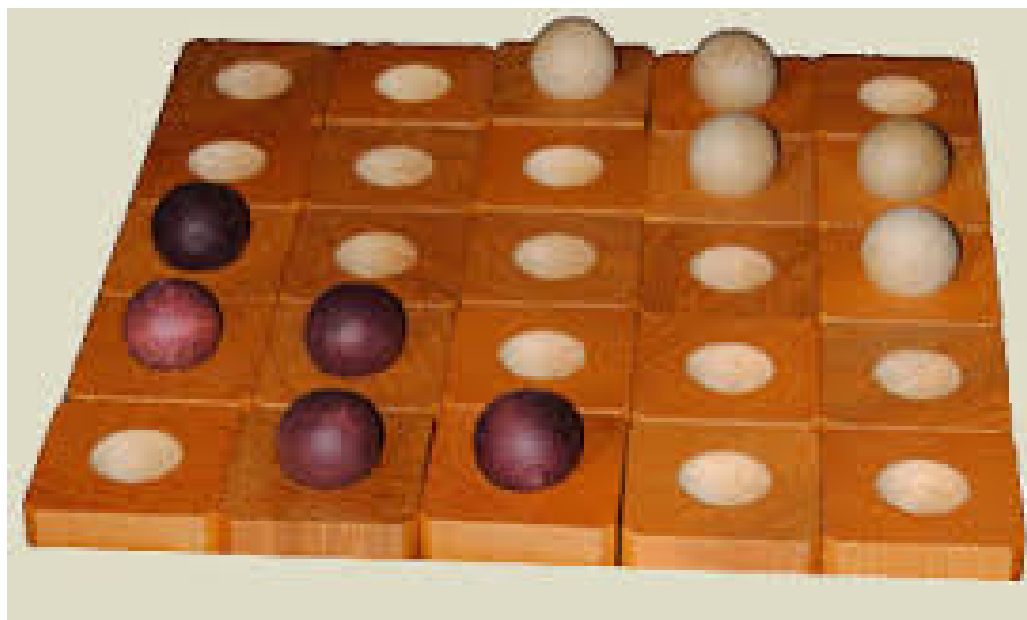
BATIK



Insérez tour à tour une pièce entre les deux planches de plexiglas sans forcer. Le premier joueur à avoir une pièce qui ne rentre pas complètement perdra la partie.

(2 joueurs, à partir de 6 ans)

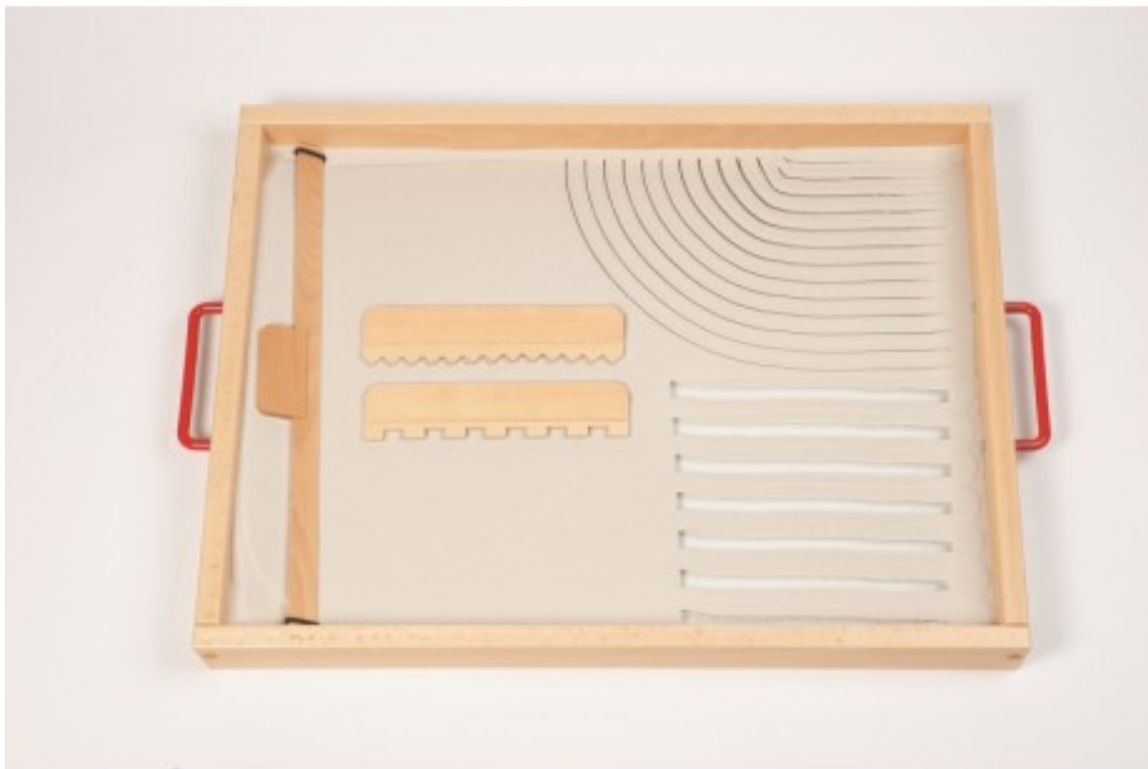
QUITS



Déplacez une bille ou faites coulisser une rangée et soyez le premier à faire sortir trois de vos billes au coin opposé à votre base de départ.

(2 ou 4 joueurs, à partir de 7ans)

SANDWANE SABLE



Relaxez-vous et laissez libre cours à votre imagination.

(Multi-joueurs, à partir de 5 ans)

JEU DES BATONNETS



**Les joueurs retirent chacun à leur tour de 1, 2 à 3 bâtonnets.
Le but est de ne pas être la personne à retirer le dernier
bâtonnet.**

(2 joueurs, à partir de 5 ans)

JEU DES MARTEAUX



Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau. En même temps, il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs.

(4 joueurs, à partir de 3 ans)

EQUIBILLE



En partant de la droite du rail situé en haut du jeu, il faut mener la boule au point situé en bas à gauche pour marquer le plus haut score (250 points)

(1 joueur, à partir de 5 ans)

MEMORY BILLES



**Placez chacun votre tour une bille de couleur au centre.
Retenez l'ordre des couleurs pendant 1 minute. Refermez et
recomposer l'alignement à l'identique à l'aide de vos billes.
Le joueur ayant le plus de billes correctement placées
remporte la partie.**

(2 joueurs, à partir de 10 ans)



BLINDBOARD



Ce jeu en bois demandera de la précision pour orienter la rampe de droite à gauche, mais également la hauteur de lancement de la bille afin de lui donner plus ou moins de vitesse. Réglez vos paramètres de lancement de la bille et tentez de lui donner la trajectoire qui l'emmènera au bout du jeu. Si la bille chute hors de la poutre avant le trou final, elle marquera plus ou moins de point en fonction de la zone où elle s'arrête.

(Multi joueurs, à partir de 5 ans)

BIRDY WALL



Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci. Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement.

La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux. Celui-ci sera le perdant !

(2 joueurs, à partir de 5 ans)

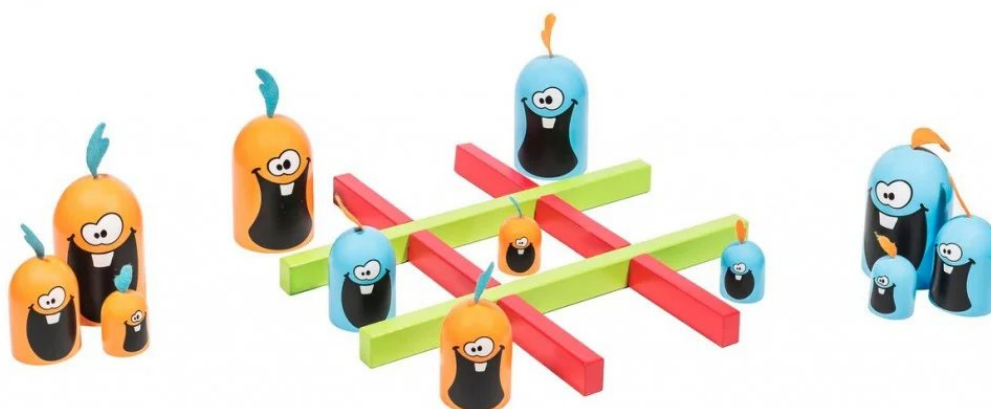
LA TOUR DE FOEBEL



Le but du jeu est de parvenir à construire une tour. Pour cela, chaque joueur tient une ficelle. En version coopérative, les joueurs doivent collaborer à l'aide des cordes afin de parvenir à attraper les blocs de bois et à les empiler les uns sur les autres.

(2 à 12 joueurs, à partir de 4 ans)

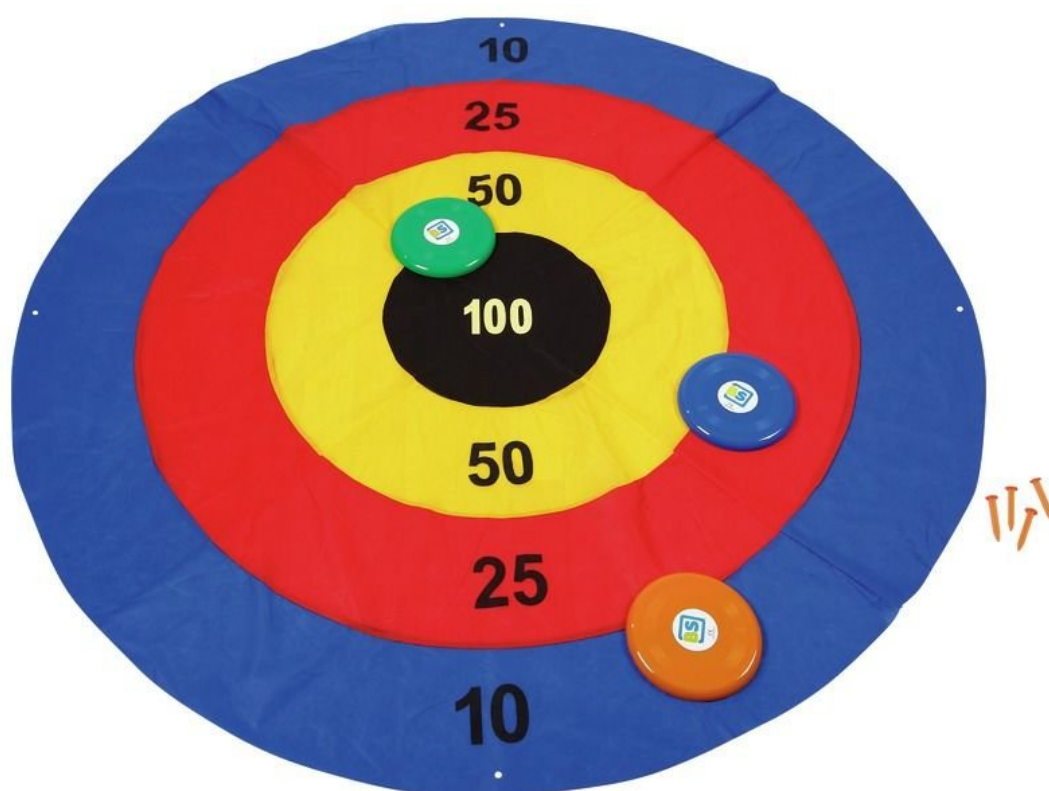
GOBBLET GOBBLERS



**Gobez, alignez et c'est gagné en version géant.
Tout simplement un morpion où l'on peut manger les pièces
adverses : le jeu parfait pour les parents qui veulent jouer à
un jeu de stratégie avec leurs enfants.**

(2 joueurs, à partir de 5 ans)

CIBLE AU SOL AVEC DISQUES



Comme avec des fléchettes, on tente de marquer un maximum de points, mais ici on lance des mini disques. Idéale pour développer l'adresse et apprendre à viser juste en s'amusant.

(Multijoueur, à partir de 6 ans)



CIBLE D'ENTRAÎNEMENT



Principe du jeu : chaque enfant doit lancer une balle dans l'une ou l'autre case, le gagnant est celui qui totalise le plus de point en additionnant les points des cases ciblées.

(Multijoueur, à partir de 3 ans)

LANCER D'ANNEAUX



Pour les plus petits

Pour les plus grands



Lot de 2 jeux de lancer d'anneaux en bois : modèle en forme de croix et second en forme de chat permettant de jouer avec tous les âges.

(Multijoueur, à partir de 3 et 6 ans)

MONTAGNE A VACHES



Empilez les vaches sur la montagne, attention à ne pas en faire tomber... Le dé "vache" vous oblige parfois à positionner la vache dans un sens précis. Des règles simples pour un jeu vachement drôle.

(Pour 1, 2 ou 4 joueurs, pour tout âge)

PALETTO



Après avoir placé au hasard tous les pions sur le plateau, chaque joueur, à son tour, lance le dé et prélève un pion de la couleur désignée par le dé. Et s'il n'y en a plus sur le plateau ? qu'à cela ne tienne, on le prélève... chez un adversaire ! Le 1er qui a les 6 pions d'une couleur a gagné !

(2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

BATON DES INUITS



Il faut être coordonné, ne pas succomber à une irrésistible envie de rire, pour enrouler la cordelette avec la boule autour du bâton. Une fois cette étape atteinte, il faut dérouler l'ensemble ! Vous verrez rapidement qu'il est toujours plus facile de tourner dans un sens que dans l'autre...

(2 joueurs, à partir de 6 ans)

DUO CROCHETS



www.bec-et-croc.com

Lancez et accrochez l'anneau, avancer le pion vers le camp de votre adversaire et c'est gagné !

(2 joueurs, à partir de 6 ans)

PUNAKAI



Un jeu de dominos moderne qui se joue avec ou sans son plateau de jeu.

Faites correspondre les couleurs des poissons entre eux ou sur les couleurs du plateau de jeu.

(2 joueurs et plus, à partir de 3 ans)

TORRETA



Les joueurs construisent chacun leur tour en fonction du code couleur ou chiffre qui a été choisi et indiqué au lancer de dé.

Le gagnant est celui qui a construit la plus haute tour.

(2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

JEU DE FOOT MUKKI



Chaque joueur doit marquer un certain nombre de points en poussant, grâce à leurs mouvements, le palet dans le but de l'adversaire pour marquer un maximum de but.

(2 joueurs, à partir de 3 ans)

PARACHUTE 6 METRES



Un parachute géant comme jeu de coopération coloré.

Un jeu de motricité pour groupes de tous les âges avec plusieurs variantes du jeu possibles.

(de 5 à 12 joueurs, à partir de 3 ans)

RIGOLETTA



Jeu de parcours coopératif : ensemble il faut se coordonner pour faire rouler la boule et la faire passer de rigole en rigole.

(de 4 à 16 joueurs, à partir de 3 ans)

CORNHOLE



Ce jeu se joue en 2 équipes qui s'affrontent. il faut viser le trou de sa planche pour marquer le plus de points..

(2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans)

OBJECTIF NEUTRALITE CARBONE



Un jeu de plateau géant créé par le service transition écologique de la Communauté de communes du Pays d'Orthe et Arrigans pour tester ses connaissances, comprendre les causes et conséquences du réchauffement climatique et surtout identifier des solutions pour préserver notre planète !

Les joueurs s'installent sur la case départ du plateau.

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre indiqué. Un autre joueur va lui poser une question correspondant à la couleur de la case sur laquelle il se trouve. Si la réponse est juste, le joueur peut relancer le dé, avancer et répondre à une nouvelle question. Si la réponse est fausse, c'est au joueur suivant de lancer le dé, avancer et répondre à une question.

Le but du jeu est d'arriver en premier sur la case arrivée, mais surtout d'apprendre en s'amusant !

(2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans)