



MALLE

ANNIVERSAIRE





SHARGETS

Contenu : 3 requins avec gueule en velcro, 3 pieds, 10 poissons en tissu, 1règle

Le but est de marquer le plus de points possibles en lançant les poissons dans la bouche des requins. Pour ce faire, il y a 3 variantes :

- Mettre les trois requins en ligne. Les joueurs doivent ensuite passer à tour de rôle. Le premier qui réussit à mettre un poisson dans les trois consécutivement remporte la partie.
- Nourrir les 3 requins avec exactement 10 points dans chaque requin. Pour cela, l'enfant devra donc faire la division de ses poissons puis bien trier.
- Placer les trois requins du plus petit au plus grand de gauche à droite. Le premier joueur lance un poisson d'une valeur de 2 à 9 dans le requin du milieu. Le second joueur doit en lancer un d'une valeur supérieure dans le grand requin et inférieure dans le petit. S'il réussit, il gagne le point central. Sinon, c'est l'adversaire qui l'emporte. Le premier arrivé à 20 points remporte la partie.

WISE LA LIGNE

n°5877



Contenu : 8 bâtons (2 de chaque couleur), 1 sac, 2 piquets reliés par une corde, 1 règle

Le but du jeu est

N° 5877

JEU D'ANNEAUX OISEAUX



Contenu : 3 oiseaux, 3 socles, 3 anneaux de corde avec poisson

Donnez du poisson aux oiseaux et jetez les anneaux autour de leur cou. Chaque joueur a trois lancés.

N° 5882

FLECHETTES A SCRATCH



Contenu : 3 balles, 1 cible avec anse, poignée et carrés de velcro, 1 intérieur gonflable

Jouez seul, en 1 contre 1 ou en équipe. Chacun votre tour, lancez 3 balles sur la cible, puis comptez les points obtenus.

Jouez 5 manches. Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie.

ATTRAPEZ LES BALLES



Contenu : 4 balles, 4 vestes agrippantes

Le but du jeu est de courir après votre adversaire et de le viser avec les balles. Le premier qui arrive à accrocher toutes ses balles à la veste d'un adversaire remporte la partie.

FETE DE L'OEUF



Contenu : 4 cuillères, 4 coquilles d'œuf en 2 parties, 4 œufs

Posez l'œuf en équilibre sur votre cuillère, équilibrez-le et faites la course !

Tentez de finir en premier sans faire tomber l'œuf pour gagner la partie. Votre œuf a perdu sa coquille ? Recommencez et dépêchez-vous de rattraper les autres joueurs. Si c'est trop facile, retournez la cuillère qui est moins creuse de l'autre côté.

Pour corser le jeu et le rendre plus fun, vous pouvez glisser des obstacles sur le parcours : monter sur une chaise, tourner autour d'un objet, passer au-dessus d'un fil, enjamber des objets... À vous de laisser libre cours à votre imagination.

N° 5880

CHAMBOULE- TOUT



Contenu : 3 sacs de lancer, 10 boîtes métalliques

Le but du jeu est de faire tomber le maximum de boîtes à l'aide des trois petits sacs.

N° 5883

LA ROUE DES ACTIONS



Contenu : 1 roue en bois avec picots et cran d'arrêt, 1 rond cartonné recto-verso

Faites tourner la grande roue pour voir quelle action chacun doit mimer. Certaines requièrent de l'équilibre, d'autres sont amusantes et d'autres encore sont un peu difficiles, mais toutes très amusantes ! Tournez la plaque pour un deuxième jeu plein de couleurs ! Jouez aux jeux proposés et inventez les vôtres. Un amusement pour tous les âges !

N° 5884

TENTE PIRATE



Contenu : 1 sac, 1 tente, 1 drapeau en 2 parties, 4 piquets en 4 parties

N° 5885

ECHASSES MATERNELLES

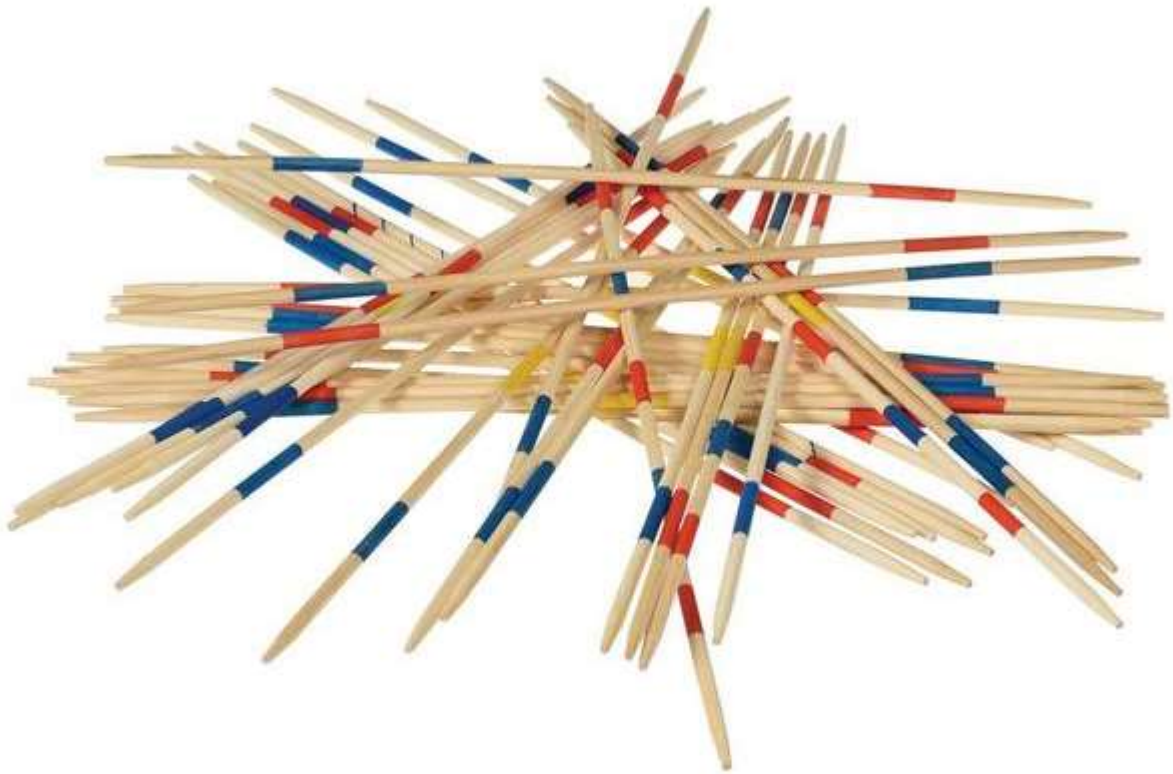


Contenu : 3 paires d'échasses (boite + corde)

Mettez un pied sur chaque échasse, crampez-vous aux cordons puis tentez de marcher le plus vite et le plus loin possible !

Profitez de plusieurs paires d'échasses pour faire la course et voir qui est le plus rapide.

MIKADO GEANT



Contenu : 24 mikados

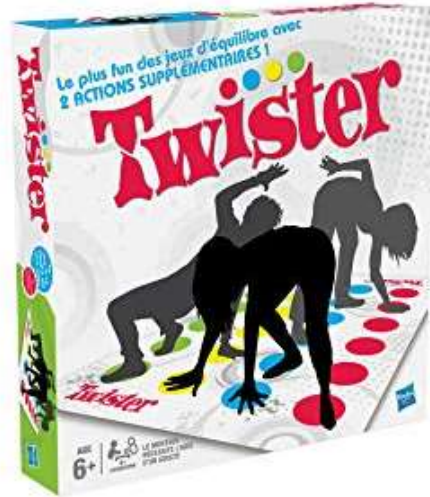
Le but du jeu est de récupérer les mikados un par un sans faire bouger les autres et de marquer le plus de points.

Lâchez les mikados les uns sur les autres. Puis, à tour de rôle, essayez de retirer un mikado sans faire bouger la structure. Si vous y arrivez, vous rejouez, sinon, vous passez votre tour

La partie s'arrête lorsque tous les mikados ont été pris. Celui qui a le plus de points l'emporte.

N° 6544

TWISTER



Contenu : 1 tapis, 1 disque avec une flèche

Dans Twister, les joueurs se placent autour du tapis. A chaque tour, l'un des joueurs tourne la roue et indique quel membre les joueurs doivent poser sur quelle couleur (ex : main droite - bleu).

Un rond ne peut être occupé que par un seul joueur, c'est le plus rapide qui accède au rond en cas de litige. Une fois un membre posé vous devez tenir la position jusqu'au prochain tour.

Si une couleur ou un membre est annoncé deux fois de suite vous devez quand même changer de rond. Si tous les ronds de la même couleur sont occupés on tourne la roulette jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte.

Si votre coude ou votre genou touche le sol, vous êtes éliminé. Le dernier joueur encore debout quand tous les autres sont éliminés gagne la partie !

KLASK



Contenu : 1 plateau de jeu, 2 pions magnétiques, 2 aimants guide, 4 aimants blancs, 2 billes, 2 disques de score, 1 sac de rangement

L'objectif est de marquer des points en entrant sa bille dans le but adverse situé de l'autre côté du plateau. Les joueurs doivent bien veiller à ne pas perdre le contrôle de leur pion, ni à faire tomber leur bille dans leurs propres buts car cette erreur rapportera un point à l'adversaire. Les joueurs peuvent également se servir de la bille pour déplacer les aimants blancs situés sur la surface de jeu, mais attention : quand deux aimants blancs restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point ! Le premier joueur qui réussit à remporter 6 points gagne !

N° 6434

QUI SUIS-JE ?



Contenu : 2 plateaux de jeu en bois, 16 cartes + 16 cartes pioche
1 règle.

Il vous suffit juste de trouver le personnage de votre adversaire en lui posant les questions que vous voulez mais attention il ne pourra répondre que par OUI ou par NON !

N° 6448

MEMO DES COULEURS



Contenu : 1 plateau, 1 dé, 24 pions (bleu, blanc, jaune, rouge) et 1 sac de rangement.

Mettez en place tous les pions sur le plateau et choisissez votre jeu

- Être le premier à obtenir un pion de chaque couleur
- Être le premier à obtenir tous les pions d'une même couleur
- Terminer la partie avec plus de pions que son/ses adversaire(s)
- Terminer la partie avec plus grand nombre de couleur (4 pions de la même couleur).

LES PAPATTES



Contenu : Une boîte de transport en bois, 1 corde de 3m avec une patte de crocodile à chaque bout, 4 papattes de Lou la Zèbre, 4 papattes de Tod l'Éléphant, 4 papattes de Zoé la Gazelle, 4 papattes de Georges le Lion, 4 bananes des singes farceurs.

Entrez dans la peau d'un animal assoiffé le temps d'une partie. Approchez-vous au plus près de la rivière pour y boire, sans vous faire manger par les crocodiles qui s'y cachent. Evitez les croche-pattes et échappez aux singes farceurs. Chacun leur tour, les joueurs lancent une papatte le plus proche possible de la rivière en prenant garde à ne pas dépasser la rivière.

Le parcours est semé d'embûches car les croche-papattes, les glissades sur peaux de bananes et les papattes cassées compliquent la partie. Au jeu des papattes, petits et grands jouent à armes égales pour tenter de marquer un total de 25 points.

LE LABYRINTHE AU TRESOR



Contenu : 1 chevalet en bois, 2 balles, 2 tableaux, 1 règle du jeu

Empruntez un des 5 chemins et guidez la balle jusqu'au trésor sans la faire tomber !

N° 4867

LE JEU DES ANNEAUX EN BOIS



Contenu : 4 supports en 2 parties, 8 anneaux

Le but du jeu est d'envoyer les anneaux sur les bâtonnets de bois.

En début de partie, assemblez les 4 supports et placez-les à bonne distance. Chaque joueur prend 2 anneaux de la même couleur.

Les joueurs lancent chacune leur tour un anneau, pour tenter de l'enfiler sur un support. Chaque anneau qui s'enfile sur un support rapporte autant de points que de billes de couleur sur le support.

Quand tous les joueurs ont lancé leurs 2 anneaux, on additionne les points marqués pour obtenir son score.

Celui qui a le plus de points remporte la partie.