

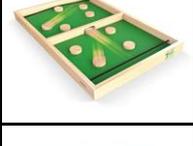
Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
4 in 1 Sport Challenger	AVJ R1118		3 ans	1	2	Hockey, football, bowling, target shooter.	1	/	4 €
16 bâtons	AVJ R2576		5 ans	2	2	Jeu de tactique dans lequel les joueurs doivent retirer 1,2 ou 3 bâtons. Celui qui retire le dernier a perdu.	1	120*41	5 €
16 bâtons de comptoir	AVJ R2645		5 ans	2	2	Jeu de tactique dans lequel les joueurs doivent retirer 1,2 ou 3 bâtons. Celui qui retire le dernier a perdu.	1	56*22	4 €
Accroche-toi	AVJ R2154		5 ans	2	6	Jeu de lancer où il faut accrocher ses bolas (boules reliées par une corde) sur une structure où les étages rapportent un nombre différent de points.	1	62*57*88	5 €
Bamboléo Maxi	AVJ R0945		6 ans	2	6	Des pièces sont placées sur un plateau maintenu en équilibre instable. Chacun leur tour, les joueurs tentent de retirer une pièce du plateau sans jamais le renverser.	1	75*75*35	5 €
Barik	AVJ R2542		6 ans	2	4	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de tous ses « barik » en les envoyant chez l'adversaire en utilisant des baguettes.	1	71*46	5 €
Billard à rebond	AVJ R2167		5 ans	1	X	Jeu d'adresse où il faut faire glisser des palets vers deux élastiques qui vont ensuite propulser les palets vers la zone de points.	1	121*51	5 €
Billard hollandais	AVJ R2545 (petit) AVJ R0679 AVJ R0974 AVJ R2544 (grands)		5 ans	1	X	Jeu d'adresse où il faut faire glisser des palets dans les cases pour marquer les points indiqués.	4	103*30 (petit) 200*41 (grand)	5 € 6 €
Billard japonais	AVJ R0546 (petit) AVJ R2546 (grand)		5 ans	1	X	Jeu d'adresse où il faut faire rouler les boules dans les trous pour marquer le nombre indiqué de points.	2	110*30 (petit) 200*45 (grand)	5 € 6 €
Billard Nicolas (3 joueurs)	AVJ R0681		5 ans	3	3	Jeu d'adresse où il faut envoyer la balle dans le trou des autres grâce à un soufflet.	1	60 de diamètre	5 €
Billard Nicolas (4 joueurs)	AVJ R2547		5 ans	4	4	Jeu d'adresse où il faut envoyer la balle dans le trou des autres grâce à un soufflet.	1	77 de diamètre	6 €
Black hole	AVJ R2562		6 ans	2	4	Jeu d'adresse et de pichenettes dans lequel les joueurs doivent envoyer les palets des adversaires dans le trou central.	1	82*82	5 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Blason cible	AVJ R2655		6 ans	1	4	Le joueur lance les anneaux les uns après les autres en essayant qu'ils restent accrochés sur le blason.	1	48*29	5 €
Boing !	AVJ R2639		5 ans	2	4	Tapez sur un bidon percé à l'aide d'un maillet en bois afin de faire tomber les billes des adversaires.	1	19 de diamètre	2 €
Bowling miniature	AVJ R2564		5 ans	1	X	Jeu d'adresse où il faut faire tomber le plus de quilles possibles avec une boule.	1	63*25	4 €
Carom	AVJ R0028 AVJ R2561		7 ans	2	4	Jeu d'adresse et de pichenettes où il faut faire rentrer ses pions dans les trous grâce au percuteur.	2	82*82	5 €
Castle logix (géant)	AVJ R1850		3 à 7 ans	1	1	Casse-tête dans lequel il faut résoudre les diverses situations en plaçant les tours et structures comme sur l'image.	1	/	4 €
Chamboule tout	AVJ R2566		2 ans	1		Jeux de lancer où il faut faire tomber une tour avec des balles.	1	/	4 €
Chamboule tout avec support	AVJ R3105		2 ans	1	-	Jeu d'adresse et de lancer. Visez les boîtes avec une balle en mousse et faites-en tomber un maximum.	1	support : 70*56	6 €
Chat et la souris géant (le)	AVJ R2158		5 ans	2	2	Jeu d'adresse . Un joueur (la souris) laisse tomber les billes dans un tunnel vers le plateau et l'autre joueur (le chat) doit les attraper avec un gobelet le plus près possible du départ.	1	122*41	5 €
Chickyboom (géant)	AVJ R2441		4 ans	2	4	Collectez un maximum de poules, de bottes de foin avant que le perchoir ne bascule tout en faisant les bons calculs. Chaque pièce vaut un nombre de points différents !	1	/	4 €
Chifumi	AVJ R2575		7 ans	2	4	Jeu de stratégie (pierre-papier-ciseaux) où il faut déplacer ses pions afin de manger ceux des autres.	1	60 de diamètre	5 €
Cornole	AVJ R2153		4 ans	1	X	Jeu de lancer où il faut viser les trous dans une planche avec des petits sachets pour marquer des points.	1	100*50	5 €
Crokinole (le)	AVJ R2560		6 ans	2	4	Jeux d'adresse où il faut envoyer ses pions le plus près possible du trou central en percutant les pions adverses au moyen de pichenettes.	1	77,5 de diamètre	5 €

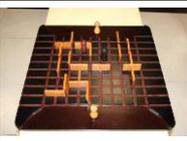
Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Cuisine des sorcières (1a)	AVJ R2577		5 ans	2	4	Jeu de mémoire où il faut retrouver les champignons dont la couleur a été désignée par le dé.	1	59*59	5 €
Culbuto de comptoir	AVJ R2163		5 ans	1	X	Jeu d'adresse où il faut soulever le plateau afin de faire rentrer les boules dans des trous et marquer des points.	1	60*25	4 €
Dobble XXL	AVJ R3306		5 ans	2	8	Version géante du jeu Dobble classique qui sollicite la tête et les jambes, à l'intérieur comme à l'extérieur. C'est un jeu d'observation et de mobilité.	1	1 carte = 45 de diamètre	4 €
Domino	AVJ R1371		4 ans	2	4	Jeu d'association dans lequel il faut réussir à poser tous ses dominos avant les autres joueurs.	1	1 domino = 15*7	4 €
Double chinois	AVJ R2646		3 ans	2	2	Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent essayer de mettre les boules dans leurs 4 trous le plus rapidement possible. Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la (les) garde.	1	122*51	5 €
Echecs Géants	AVJ R0750		7 ans	2	2	Jeu de stratégie.	1	Pion = entre 45 et 60 1 tapis damier en nylon 264*264	8 €
Fermez la boîte (jeu de dés)	AVJ R2157		6 ans	1		Jeu de hasard où il faut refermer chaque partie de la boîte en lançant les dés et en les prenant à part ou en les additionnant.	1	52*52	4 €
Fermez la boîte (palets)	AVJ R0785		6 ans	1	2	Jeu d'adresse où il faut marquer le plus de points en fermant les clapets numérotés avec son percuteur.	1	104*35	5 €
Flipper foot	AVJ R2540 (petit) AVJ R0783 (grand)		5 ans	2	4	Jeu de flipper où les adversaires doivent faire rentrer la bille dans le but adverse au moyen de deux détentes.	2	49*32 (moyen) 60*36 (grand)	4 €
Gagne ton papa	AVJ R2694		3	1	2	Réaliser le plus rapidement possible des combinaisons de pièces	1	100*45	5 €
Gyges	AVJ R2138		7 ans	2	2	Jeu de stratégie dans lequel il faut amener une pièce dans la case « but » de l'adversaire en ne déplaçant toujours que les pièces les plus proches de soi.	1	65*65	5 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Ice team	AVJ R2311		8 ans	2	2	Jeu de course tactique pour 2 dans lequel les joueurs doivent récupérer le plus de poissons dans des igloos à l'aide de leurs équipes d'ours blancs.	1	/	4 €
Jenga géant	AVJ R2642		6 ans	2	6	Retirer une brique de la tour et à la placer à son sommet sans la faire tomber.	1	Brique = 18*6*4 Tour = 18*18*75	5 €
Jeu d'équilibre	AVJ R2162		6 ans	2	4	Jeu d'adresse et de hasard où il faut placer sur la plateforme suspendue des poids dans la zone indiquée par le dé en essayant de ne rien faire tomber.	1	51*51	5 €
Jeu de la grenouille	AVJ R2568		6 ans	1		Jeu de lancer dans lequel il faut lancer des palets en fonte dans les bons trous pour avoir le plus de points.	1	56*45*88	6 €
Jeu de quilles traditionnelles	AVJ R0225		5 ans	1		Jeu d'adresse où il faut faire tomber le plus de quilles en faisant rouler deux fois une boule sur le sol.	1	Quille = 29	2 €
Jeu de quilles traditionnelles vertes	AVJ R1120		5 ans	1		Jeu d'adresse où il faut faire tomber le plus de quilles en faisant rouler deux fois une boule sur le sol.	1	Quille = 50	2 €
Jeu de rugby	AVJ R2541		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut envoyer le ballon dans le but adverse avec des broches.	1	100*75	5 €
Jeu des marteaux 2 joueurs	AVJ R2164		5 ans	2	2	Jeu d'adresse où les joueurs doivent marquer des points en mettant la bille dans le but adverse avec un marteau.	1	60*25	4 €
Jeu des marteaux 4 joueurs	AVJ R1981		6 ans	2	4	Jeu d'adresse où les joueurs doivent marquer des points en mettant la bille dans le but adverse avec un marteau.	1	44*44	5 €
Jeu du boyard	AVJ R2571		7ans	2	8	Jeu de lancer où les deux équipes vont lancer leurs palets le plus près possible des mises, posées au départ sur un cylindre en bois.	1	/	2 €
Jeu du Fakir	AVJ R3436		3 ans	1	4	Jeu de hasard. Lâchez les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe.	1	40*22*86	6 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Jo Jack	AVJ R2712		7 ans	2	6	Mélange du jeu de la pétanque et du curling. On lance, on fait glisser et rouler les palets. Il faut placer un maximum de palets au plus près du centre du plateau afin d'obtenir un maximum de points.	1	/	2 €
Kingdomino (géant)	AVJ R2580		8 ans	2	4	Jeu de stratégie. Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.	1	/	4 €
Klask	AVJ R2214		7ans	2	2	C'est un billard/football qui consiste à envoyer la balle dans le goal adverse à l'aide de votre pion dirigé magnétiquement, ou d'envoyer les petits plots magnétiques emprisonner le pion adverse.	1	34*45	5 €
Klask 4 joueurs	AVJ R2638		8 ans	2	4	C'est un billard/football qui consiste à envoyer la balle dans le goal adverse à l'aide de votre pion dirigé magnétiquement, ou d'envoyer les petits plots magnétiques emprisonner le pion adverse.	1	50 de diamètre	5 €
Kubb	AVJ R1528		10 ans	2	12	Le but du jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.	1	/	2 €
Kubolino	AVJ R2543		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut d'abord éliminer les soldats adverses au moyen d'une catapulte avant de s'attaquer au roi.	1	72*46	5 €
Laby Toupies	AVJ R2165		6 ans	1		Jeu d'adresse où après avoir lancé ses toupies, le joueur fait se pencher la structure pour qu'elles rentrent dans les trous qui rapportent des points.	1	60*25	4 €
Lancer de Balles	AVJ R2661		2 ans	1		Lancer les balles dans les cibles qui rapportent le plus de points.	1	90 de diamètre	5 €
Les Papattes	AVJ R2713		6 ans	2	4	Tentez de vous rapprocher de la rivière sans la dépasser pour ne pas tomber nez à nez avec les crocodiles !	1	/	2 €
Marrakech Géant	AVJ R2137		8 ans	2	4	Jeu de stratégie dont le but est de devenir le plus riche et meilleur poseur de tapis.	1	47*47	5 €
Memory bille	AVJ R3437		5 ans	1	4	Mémorisez l'ordre des billes et reproduisez la ligne avec le moins d'erreurs possible.	1	25*60	5 €
Mikado géants	AVJ R2657		5 ans	2	6	Le but est de ramasser les bâtons sans faire bouger les autres !	1	1 Mikado = 100	4 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Mölkky - Quilles finlandaises	AVJ R1589 AVJ R2572 AVJ R2728 AVJ R3372		6 ans	2		Jeu de lancer où il faut atteindre exactement le score de 50 points en faisant tomber avec un bâton des quilles numérotées.	4	/	2 €
Palazzo Paletti	AVJ R0944 AVJ R2656		6 ans	2		Jeu d'adresse où il faut construire puis déconstruire le palazzo paletti en retirant et remplaçant les piliers qui le composent avant de placer le niveau supérieur.	2	61,5 de diamètre	5 €
Palet anglais	AVJ R2549		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut être le premier à avoir réussi à mettre un palet dans les 5 zones numérotées.	1	122*41	5 €
Palets bretons	AVJ R2569		5 ans	2		Jeu de lancer dans lequel il faut envoyer des palets sur une planche en visant les endroits qui rapportent le plus de point.	1	50*48	2 €
Parachute	AVJ R0032		5 ans	3	8	Encourager le jeu coopératif et non compétitif en plus de mettre l'accent sur le chacun à son tour et le partage.	1	/	5 €
Passe boules	AVJ R2155		4 ans	1		Jeu de lancer où il faut faire rouler les boules dans les compartiments de la structure pour marquer des points.	1	76*58	5 €
Passe trappe (2 vs 2)	AVJ R2557		6 ans	2	4	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de ses palets en les propulsant avec l'élastique, à travers un trou, dans le camp adverse.	1	82*38	5 €
Passe trappe (4 joueurs)	AVJ R2558		6 ans	4	4	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de ses palets en les propulsant avec l'élastique, à travers un trou, dans le camp adverse.	1	105 de diamètre	5 €
Passe trappe (grand)	AVJ R0684 AVJ R0685 AVJ R2553 AVJ R3452		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de ses palets en les propulsant avec l'élastique, à travers un trou, dans le camp adverse.	3	98*53	5 €
Passe Trappe (petit - 4 joueurs)	AVJ R2643		6 ans	2	4	Le premier qui réussit à se débarrasser de tous ses palets remporte la partie. Pour y arriver, chaque joueur utilise l'élastique qui lui permet d'envoyer les palets dans la trappe située au centre.	1	44*44	5 €
Passe Trappe Métallique	AVJ R2556		5 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de ses palets en les propulsant avec l'élastique, à travers un trou, dans le camp adverse.	1	101*51	5 €
Passe Trappe Moyen	AVJ R2554 AVJ R2555		4 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut se débarrasser de ses palets en les propulsant avec l'élastique, à travers un trou, dans le camp adverse.	2	59*37	4 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Pengaloo Géant	AVJ R2139		4 ans	2	4	Jeu de mémoire dont le but est de récupérer six pingouins dont la couleur des œufs est indiquée par les dés.	1	/	4 €
Penny bagatelle	AVJ R2551 AVJ R2550		7 ans	1		Jeu d'adresse où il faudra propulser au moyen d'un élastique des palets dans des trous de couleurs, chaque couleur rapportant un certain nombre de points.	2	109*32	5 €
Pétanque	AVJ R0786		6 ans	2	4	Jeu de pétanque. 1 ^{ère} équipe à marquer 13 points.	1	/	2 €
Pétanque cible	AVJ R2559		5 ans	2	8	Jeu d'adresse dans lequel il faut lancer ses pions le plus au centre possible de la cible.	1	102*39	5 €
Pico Jeu	AVJ R3092		5 ans	2	6	Jeu de hasard. Le vainqueur sera celui qui aura le plus grand nombre de pions.	1	39*46	4 €
Pipe à la tête	AVJ R2644		7 ans	2	4	Le but du jeu est de s'emparer le plus vite possible d'un cône à l'aide d'une pipe lorsque les dés sont sur la couleur rouge.	1	78*78	5 €
Plakks Football	AVJ R3397		5 ans	2	4	2 (ou 4) joueurs s'affrontent et vont, chacun à leur tour, pitcher la balle afin de marquer un but. Dès qu'un but est marqué, la joueuse qui encaisse doit retirer une des joueuses de son équipe.	1	/	3 €
Pitch&plakks Mini Golf	AVJ R3673		5 ans	1	8	Faire rentrer la balle en moins de coup possible. Possibilité de créer plusieurs circuits.	1	/	5 €
Planche à pieds	AVJ R2650 AVJ R2651		6 ans	2	2	Faire circuler la balle sur le circuit en mobilisant la planche à l'aide du pied	2	114*25	2 €
Plateau suisse	AVJ R2570		8 ans	1	4	Jeu de lancer où il faut envoyer des palets à certains endroits du plateau pour marquer le nombre de points indiqués	1	100*50	5 €
Puissance 4	AVJ R2573 (petit) AVJ R0689 (grand)		5 ans	2	2	Jeu de stratégie où il faut aligner quatre jetons de sa couleur dans la grille pour gagner.	2	87*42*90 (petit) 123*115*45 (grand)	5 € 6 €
Queendomino (géant)	AVJ R2046		8 ans	2	4	Jeu de stratégie. On commence avec une tuile centrale qui représente notre royaume naissant, que nous allons par la suite développer dans un carré de 5 sur 5 maximum en connectant des tuiles ayant un côté commun.	1	/	4 €
Quilles bowling	AVJ R2565		5 ans	1		Jeu d'adresse où il faut faire tomber le plus de quilles sur la piste.	1	104*21	4 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Quoridor géant	AVJ R0125		7 ans	2	4	Jeu de stratégie où les joueurs doivent amener leur personnage de l'autre côté du plateau tout en plaçant des murs pour gêner les adversaires.	1	65*65	5 €
Quoridor kid géant	AVJ R0946		7 ans	2	2	Jeu de stratégie où les joueurs doivent amener leur personnage de l'autre côté du plateau tout en plaçant des murs pour gêner les adversaires.	1	60 de diamètre	5 €
River dragons Géant	AVJ R2648		8 ans	2	6	Jeu de stratégie. Construisez des ponts, sautez d'une passerelle à l'autre et soyez le premier à traverser le Mékong. Mais attention aux dragons facétieux !	1	/	5 €
Roll Up	AVJ R2160		5 ans	1		Jeu d'adresse où il faut faire tomber la boule dans le trou qui rapporte le plus de points, en écartant et resserrant les baguettes.	1	102*35	5 €
Shuffle Puck	AVJ R2641 (grand) AVJ R3435 (petit)		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut envoyer le palet dans le but adverse en le propulsant avec son percuteur.	1	121*51 (grand) 100*36 (moyen)	5 €
Shuffle Puck métal	AVJ R2654		6 ans	2	2	Jeu d'adresse où il faut envoyer le palet dans le but adverse en le propulsant avec son percuteur.	1	201*102	6 €
Siam de luxe	AVJ R0582		8 ans	2	2	Jeu de réflexion. Pour gagner, vous devez être le premier à sortir un rocher du plateau.	1	35*35	5 €
Skis coopératifs - 2 personnes	AVJ R3102		6 ans	2	2	Skis de motricité pour 2 personnes. Les 2 joueurs doivent avancer ensemble sur ses drôles de skis en bois.	1	1 ski = 80	4 €
Skis coopératifs - 5 personnes	AVJ R2653		7 ans	2	5	Skis de motricité pour 5 personnes. Les joueurs doivent avancer ensemble sur ses drôles de skis en bois.	1	1 ski = 210	5 €
Soflo	AVJ R1986		6 ans	2	12	Jeu de lancer dans lequel il faut envoyer ses palets le plus près possible du maître pour gagner (pétanque)	1	/	2 €
Tictactactic	AVJ R1207		7 ans	2	2	Jeu de chance et de stratégie où on lance les boules autour du plateau (comme à la roulette) et où il faut en aligner 3 (comme au morpion).	1	66 de diamètre	5 €
Toupie des Indes / Jeu du roi	AVJ R0547		8 ans	1	1	Jeu de chance où il faut faire tourner une toupie qui va faire tomber les quilles et ainsi rapporter des points.	1	85*51	5 €

Nom du jeu	Référence	Photo	Age	J min	J max	Description	Quantité	Dimension (cm) L*I*h	Tarif / semaine
Tour de Fröbel	AVJ R3371		4 ans	2	16	A l'aide des cordes, les joueurs doivent collaborer afin de parvenir à attraper les blocs de bois et les empiler les uns et les autres.	1	1 bloc = 6*6*17	2 €
Trapenum	AVJ R0124 AVJ R0680 (petit) AVJ R2522 (grand)		5 ans	2	8	Jeu d'association et de manipulation où les joueurs doivent retrouver des paires d'objets.	3	50*50*18 (moyen) 70*70*21 (grand)	5 €
Triangle anneau quille	AVJ R2166		5 ans	1		Jeu de lancer d'anneaux où il faut viser des quilles positionnées sur une plate-forme.	1	60 de côté	4 €
Triangle des Bermudes	AVJ R0553		5 ans	1		Faire glisser 5 palets, pour marquer le maximum de points (sans faire tomber les palets dans le niveau inférieur).	1	58*25	4 €
Troussac	AVJ R3104		2 ans	2	8	Jeu de lancer. Visez la planche : 3 points si le sac tombe dans le trou et 1 s'il est sur la planche.	1	80*40	5 €
Tumblin-Dice	AVJ R1113		6 ans	1	6	Dans Tumblin-Dice, chaque joueur possède une série de 4 dés à sa propre couleur qu'il va utiliser afin de marquer des points sur le plateau de jeu.	1	51*41	4 €
Verger Géant	AVJ R0414 AVJ R1253		4 ans	1	6	Jeu de hasard dont le but est de récolter tous les fruits avant que le corbeau ne soit totalement reconstitué.	2	/	5 €
Weykick foot (petit)	AVJ R2875 AVJ R1676		5 ans	2	2	Jeu d'adresse où l'on doit marquer des buts en contrôlant des personnages grâce à des aimants.	2	54*34	4 €
Weykick foot ou Hockey (grand - 4 joueurs)	AVJ R0642		5 ans	2	6	Jeu d'adresse où l'on doit marquer des buts en contrôlant des personnages grâce à des aimants.	1	98*83*19	6 €
Weykick foot ou Hockey (grand)	AVJ R0682		5 ans	2	4	Jeu d'adresse où l'on doit marquer des buts en contrôlant des personnages grâce à des aimants.	1	81*47*22	5 €
Weykick Kit tennis	AVJ R2526		6 ans	2	4	Variante du Weykick foot/hockey où il faut faire passer la balle au-dessus du filet et la mettre derrière la ligne adverse.	1	64*32	Gratuit avec AVJ R0682
Woody foot	AVJ R0686		10 ans	2		Jeu d'adresse dans lequel les deux équipes vont essayer de marquer un but en envoyant leurs joueurs avec des pichenettes sur la balle (pion rouge).	1	81*68	5 €
XXL-Candy	AVJ R2564		4 ans	2	8	Jeu de rapidité et d'observation où il faut attraper les bonbons dont la combinaison de couleurs a été donnée par les trois dés.	1	/	5 €