



brin de ficelle

CATALOGUE
DES JEUX
SURDIMENSIONNES

LUDOTHEQUE

1 BOITE A TOUCHER

Jeu sensitif, l'objectif est de rechercher un objet dans les six trous de la boîte remplie de matières rigolotes à toucher.



2 BRIQUES EN CARTON

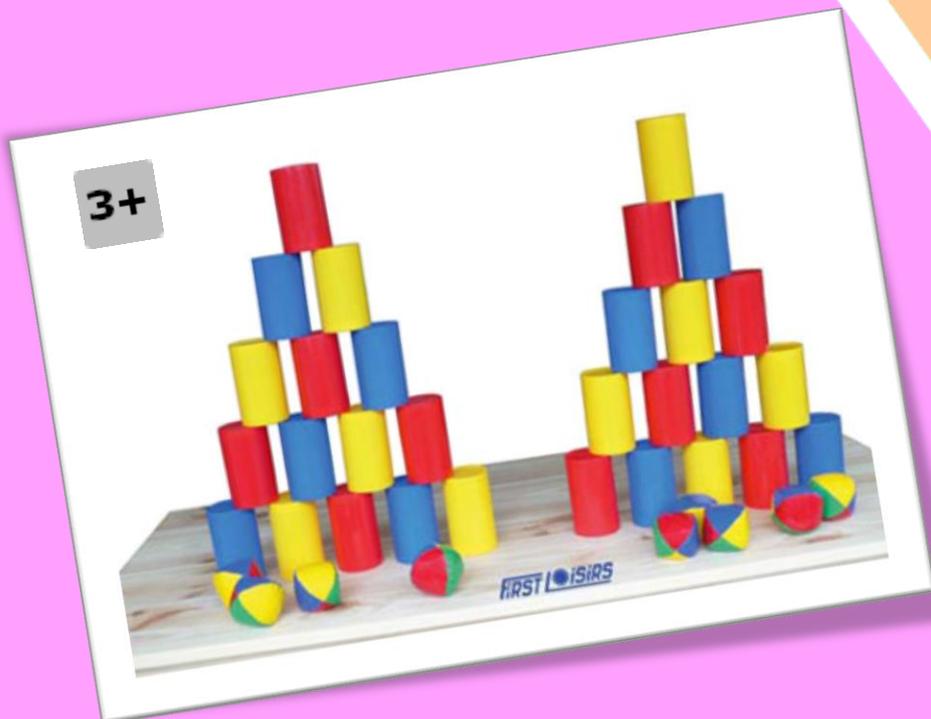
Jeu de construction, tout âge, plus de 100 pièces.

Ces briques faites en carton, de trois tailles différentes, permettent de créer une multitude de constructions en les empilant à l'infini !

3 LECOS GEANTS

Jeu de construction, tout âge, 84 pièces.

Dans une mousse souple et flexible, les legos sont faciles et agréables à manipuler par les plus jeunes, qui découvriront avec enthousiasme les joies de la construction.



4 CHAMBOUL' TOUT

Construire et renverser la pyramide de boîtes à l'aide des balles

5 CIBLE SCRATCH

Jeu d'adresse, se pratique seul ou en groupe.
Cible à accrocher avec coussin gonflable à l'intérieur. Marquer le plus de points possible en lançant la balle.



6 EXPLOS' BALLON

Chacun son tour, lancez les 6 sacs dans le trou, celui qui remporte le plus de points a gagné.

7 JEU DE LA PECHE

Péchez les poissons à l'aide de la canne.



8 JEU DE QUILLES

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'une boule.

9 JEU DES ANNEAUX

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les anneaux pour marquer le plus de points.



10 KAPLAS

Tout âge, jeu de construction, 1200 pièces.
Faire des constructions avec des planchettes de bois.

11

PARACHUTE COOPERATIF

Le parachute est un jeu coopératif où vous pourrez vous retrouver jusqu'à 12. Chacun saisit un coin du parachute, plusieurs variantes sont proposées :

- Lancer un ballon ou des balles et faire en sorte qu'il ne tombe pas et reste toujours au milieu.
- Pendant qu'une partie des joueurs maintient la toile du parachute en l'air, une autre partie des joueurs tournent sous le parachute sans le toucher.



12

SKI COOPERATIF

Jeu d'adresse, de 1 à 3 joueurs.

Chaque joueur à ses pieds sur chaque ski. Le but est d'arriver à avancer ensemble. La difficulté réside dans la coordination des mouvements et la capacité pour chaque équipe de bien coopérer.

13 JEU DES PETITS OURS

De 2 à 4 joueurs.

Le jeu des petits chevaux pour les tous petits.

Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer un de ses pions jusqu'au symbole indiqué.

L'objectif est d'être le premier à avoir rentré tous ses pions à la maison.



14 STARMASTER

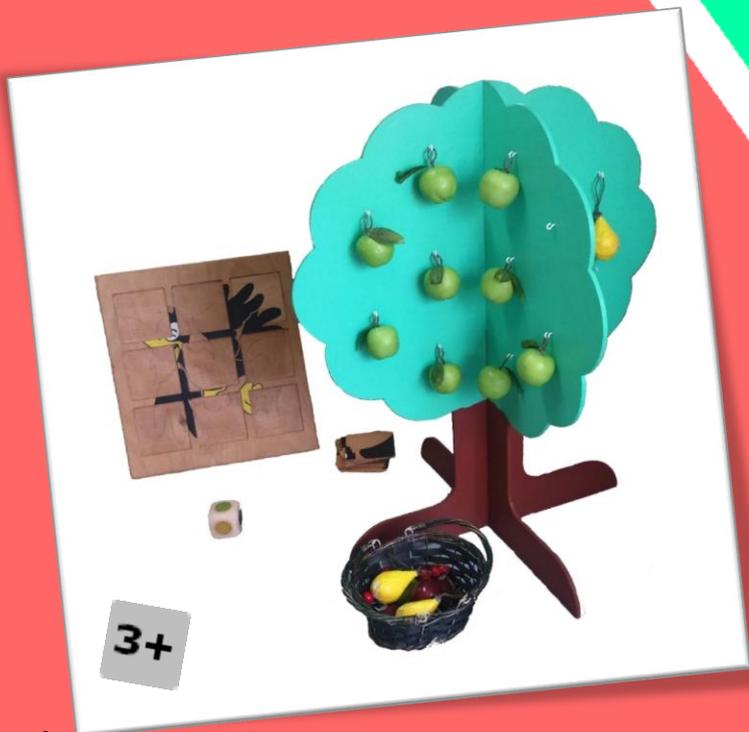
Jeu de mémoire pour 1 à 6 joueurs.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à disposer de 6 ampoules de couleurs différentes sur son tableau de notation.

15 TRAPENUM

De 1 à 4 joueurs.

Une partie se joue en 3 manches : la première sans les cartes et les 2^{ème} et 3^{ème} avec les cartes. Une manche est gagnée dès que 5 paires d'objets sont trouvés. Par équipe de 2, les joueurs d'une même équipe sont installés face à face et doivent retirer du Trapenum le plus vite possible 5 paires d'objets sachant que dans une équipe, chacun des joueurs doit retirer le même objet que son coéquipier et en même temps.



16 VERGER CEANT

On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Suivant le lancer de dé, on doit cueillir un fruit de la couleur indiquée ou mettre au centre du plateau un morceau du puzzle du corbeau. L'objectif de ce jeu coopératif est de finir la cueillette avant que le puzzle ne soit terminé.

17 CIBLE DES PETITS

Jeu d'adresse ou le but est de se rapprocher le plus du centre de la cible à l'aide des fléchettes fournies.



3+



3+

18 TIR A LA CORDE

Jeu de lutte qui voit s'affronter deux équipes, le but du jeu est de tirer l'autre équipe, en utilisant la force, vers la limite pour remporter la partie.

19 CHAMBOUL'TOUT EN MOUSSE

Construire et renverser la pyramide à l'aide des balles en mousse.



20 JEU DES ANNEAUX

CRAYONS

Dans ce jeu d'adresse, les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les anneaux sur les crayons pour marquer le plus de points.

21 CANDY XXL

La chasse aux bonbons : de 1 à 8 joueurs.
On dispose les bonbons sur le plateau de jeu, on lance les 3 dèss couleur et tous les joueurs doivent retrouver un bonbon qui possède les couleurs indiquées sur le dé.



22 COURSE A L'OEUF

Pour 6 joueurs : Surprise ! Qui casse un œuf en plastique, fait une « omelette » en tissu !

Jeu de course et d'adresse bien traditionnel.

A vous d'imaginer les obstacles que vous mettrez sur la route des participants : passer au-dessus d'un fil, tourner autour d'un arbre, ou encore monter sur une chaise.

23 MEMO EVOLUTION

CACHE IMAGE

De 1 à 6 joueurs, seul, à deux ou en groupe.

Ce jeu offre de nombreux exercices progressifs, 1 série de jeux pions couleurs et 1 série pions formes fournies. -Jeu mémoire évolutive : idéal pour entretenir la mémoire visuelle, souvenez-vous de ce qui est caché... -Jeu cache image : qui sera le premier à deviner l'image cachée sous les petites plaquettes. -Jeu de memory : utilisez ce jeu en memory avec les pions couleurs et formes.



24 FLIPPER FOOT

Jeu d'adresse pour 2 joueurs, Essayer de battre l'adversaire en renvoyant la balle dans ses buts !



25 TOUR XXL

Jeu de construction qui permet une créativité illimitée avec ses 60 pièces. Par exemple : chacun leur tour, les joueurs retirent un bloc de la tour et le dépose sur le dessus, le joueur qui fait écrouler la tour en premier à perdu.

26 JEU DES ECHELLES

Jeu de 2 à 4 joueurs qui consiste à lancer le dé, déplacer le totem et être le premier à traverser la jungle en s'aidant des échelles et en évitant les serpents.



27 JEU DU SERPENT

Jeu de 2 à 4 joueurs qui consiste, comme pour le jeu des échelles, à traverser le plateau de jeu en évitant les serpents, le premier qui arrive pile sur la case 100 remporte la partie.

28 WEYKICK HOCKEY

Jeu d'adresse de hockey, de 2 à 4 joueurs.

Il consiste, comme pour le Weykick ordinaire, à marquer 10 buts à son adversaire avec les crosses des figurines qui sont guidées par un aimant sous le plateau.



29 WEYKICK

Jeu d'adresse de foot, de 2 à 4 joueurs.

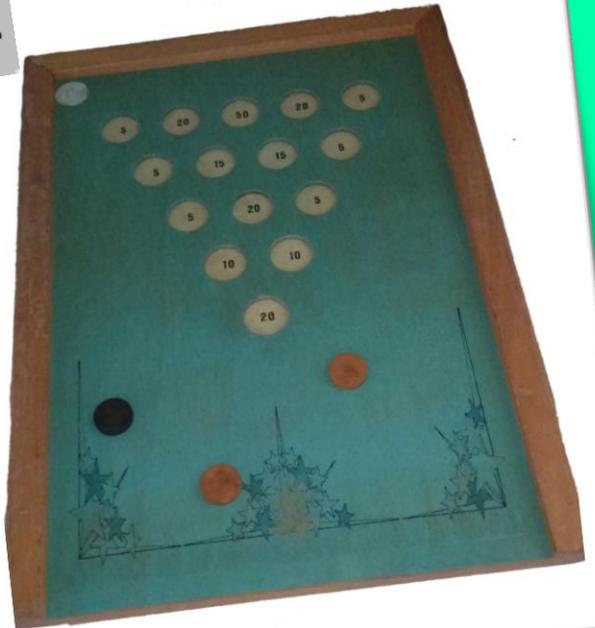
Le but du jeu est de marquer 10 buts à son adversaire avec les figurines guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu.

30 BOULOUDOUM

Jeu d'adresse, se pratique à 2 joueurs.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en rentrant les pions de sa couleur dans les cases numérotées par une pichenette.

5+



5+



31 COURSE EN SACS

Tracez la ligne de départ et la ligne d'arrivée.

Le jeu peut se jouer individuellement ou en équipe.

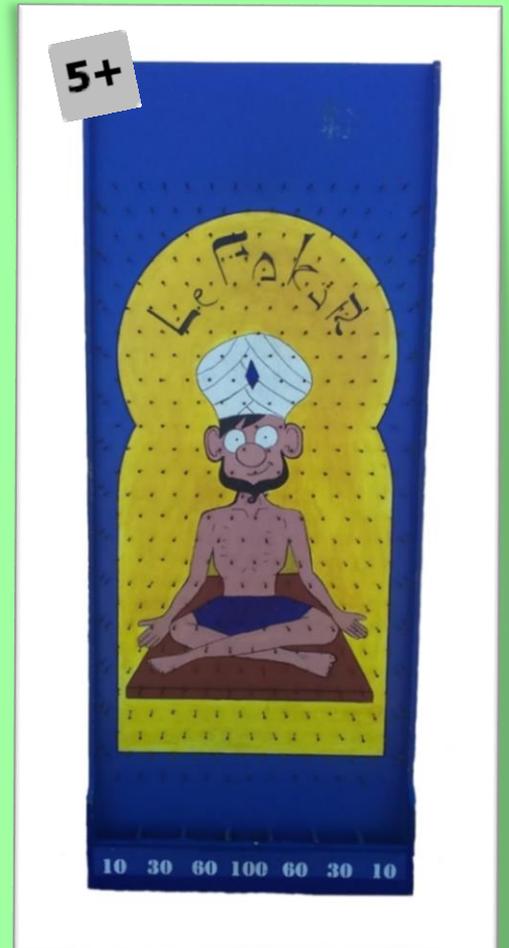
Au signal, les joueurs, en sautillant avec leur sac en toile de jute, s'élancent vers la ligne d'arrivée, le premier arrivé à gagné.

32 FAKIR (1,80 m)

Jeu de hasard, 1 joueur.

Lâcher les pions du haut du plateau.

Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe.



33 FLIPPERS DE L'ESPACE

Jeu d'adresse, à partir de 1 joueur.

Commence tes aventures dans l'espace !

Lance ta balle par la fusée. Utilise les deux flippers pour accrocher le meilleur score et essaie d'activer les divers fonctions, comme la sonnette, le cymbale, le tourniquet...

34 JEU DE LA GRENOUILLE

Jeu d'adresse, à partir de 1 joueur.

Le but étant de se mettre à environ 2 mètres du jeu et de lancer les palets en visant la gueule de la grenouille en priorité. Celui qui fait le plus de points a gagné.



35 JEU DE GUILLAUME TELL

Jeu d'adresse à partir de 1 joueur.

A l'aide de l'arbalète armée d'une flèche en plastique, il faut essayer d'être précis et dégommer la pomme rouge qui tombe en bas du jeu ou est indiqué le nombre de points...

36 HOCKEY DE TABLE

Jeu de palet avec 2 manettes. Se joue comme le air hockey.
L'un contre l'autre, le but du jeu étant en s'aidant de la manette de faire glisser le palet et mettre des buts chez l'adversaire. Celui qui a marqué le plus de but a gagné.



37 JAKKOLO

Jeu d'adresse pour 1 joueur.
Faire glisser les palets pour les faire entrer dans les couloirs de plus forte valeur.

38 JEU DES BATONNETS

Jeu de stratégie, 2 joueurs.

Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis, c'est au tour de l'adversaire. Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



39 JEU DU CRUYERE (1,50 m)

Jeu d'adresse, 1 à 2 joueurs.

Le but du jeu est de guider une bille entre les trous d'un panneau jusqu'à un trou prédéterminé, en agissant simultanément sur les deux poignées.

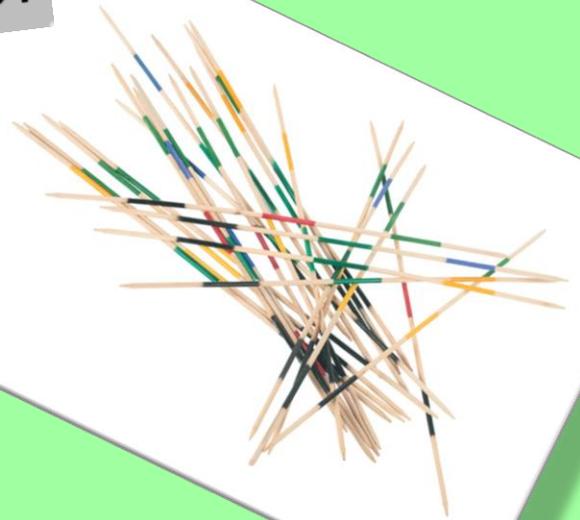
40 MIKADOS GEANTS

De 1 à 6 joueurs.

Essayez de récupérer le plus de baguettes sans faire bouger ou déplacer les autres.

Le 1^{er} joueur tient les baguettes serrées dans son pion et les laisse tomber, en éventail sur le sol.

5+



5+



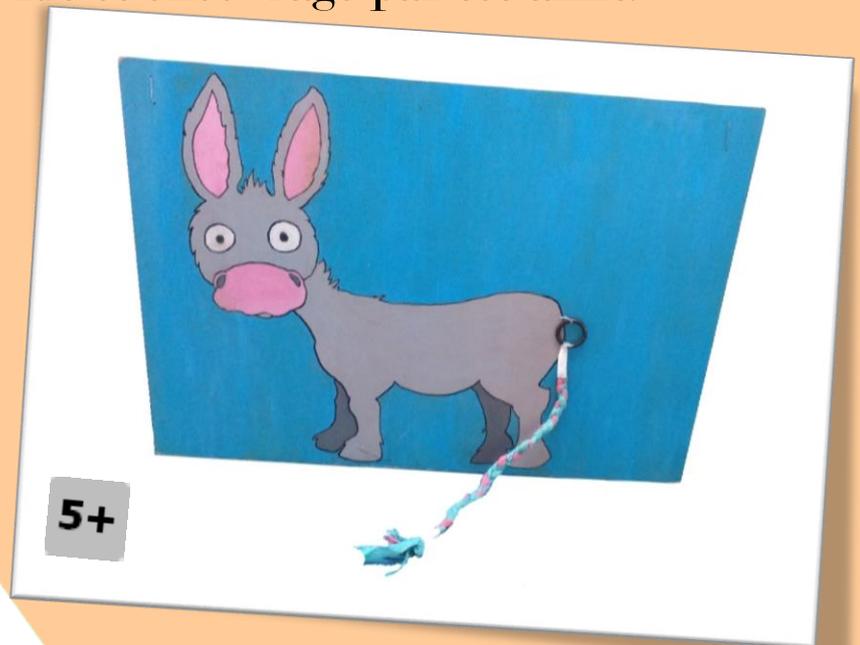
41 PLANCHER D'ÉQUILIBRE

C'est en bougeant qu'on développe son équilibre et la conscience de son corps, sur cette planche stable, il s'agit de faire rouler les trois boules de bois coloré dans le labyrinthe.

Un entraînement parfait d'équilibre et de patience.

42 QUEUE DE L'ÂNE

Un joueur à tour de rôle, les yeux bandés essaye de remettre sa queue à l'âne, guidé et encouragé par ses amis.



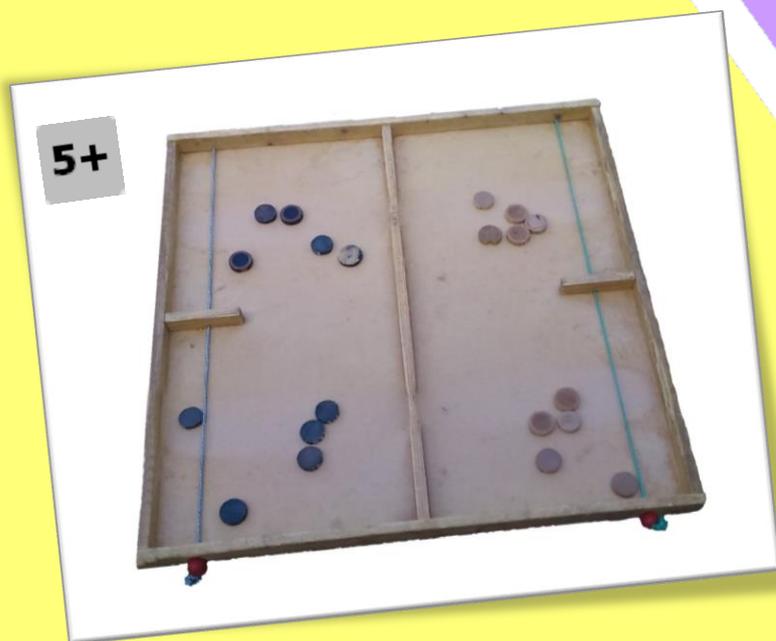
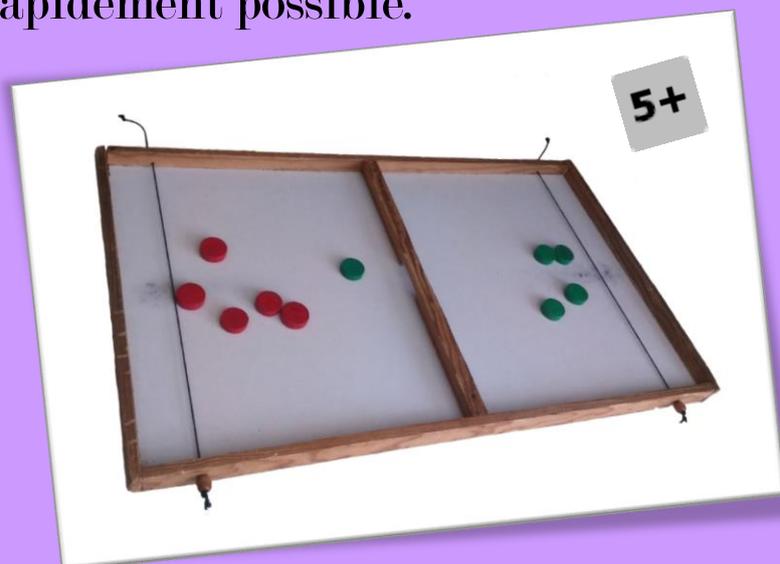
43 RAPID FOOTBALL SYSTEM

Jeu d'adresse, se pratique à 2 joueurs. Jeu de foot sur plateau en bois, 2 camps, 2 cages et une bille. Marquer des buts à l'aide d'une raquette en bois.

44 TABLE ELASTIQUE SIMPLE

Jeu d'adresse, se pratique à 2 joueurs.

Etre le premier à vider son camp de tous les palets avec l'aide de l'élastique. Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus rapidement possible.



45 DOUBLE (1m x 1m)

Jeu d'adresse, se pratique à 2 ou 4 joueurs.

L'équipe gagnante sera la première qui parviendra à vider son camp de tous les palets avec l'aide de l'élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps, le plus rapidement possible.

46 DOMINOS GEANTS

De 2 à 6 joueurs.

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie. Attention, les dominos doivent être distribués points cachés.

Le reste des dominos fait office de pioche.

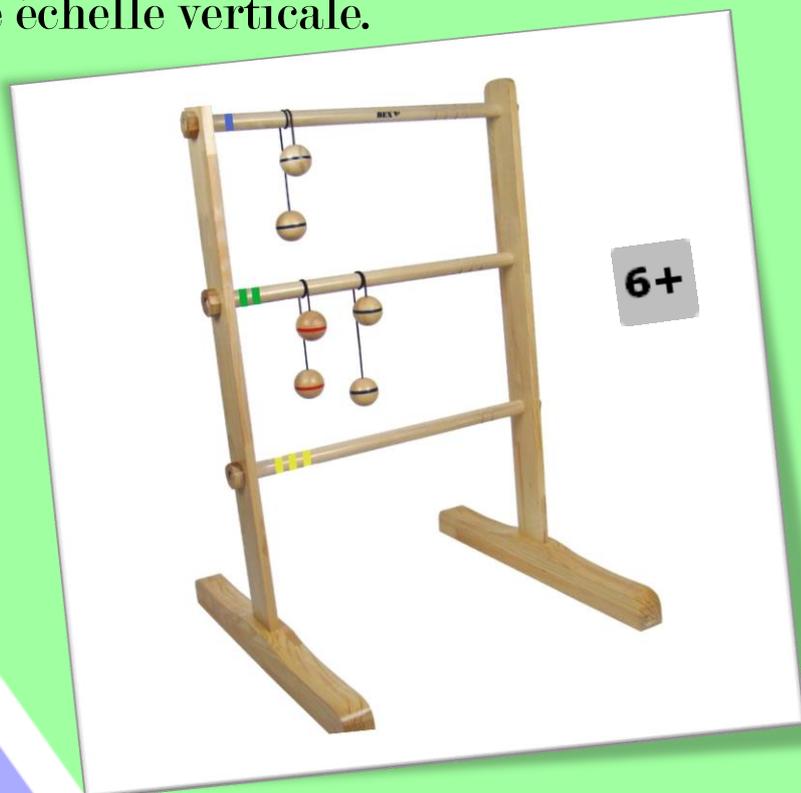
Chaque joueur doit poser un domino sur la table ayant au moins un côté avec le même nombre de points que celui déjà présent.

Pour gagner, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.



47 LANCER DE TACTAC

Jeu d'adresse ou il faut lancer les balles Tac autour d'une grande échelle verticale.



48 BILLAPOINT (1,70 m)

Jeu d'adresse pour 1 joueur.

Marquer le plus de points en poussant des boules de billard dans des cases à l'aide d'une queue de billard.

49 BILLARD NICOLAS

Le but du jeu est de préserver son camp (représenté par le trou placé en face de soi) et d'envoyer la bille de liège chez les adversaires en la déplaçant par le souffle de sa poire.

Chaque bille logée dans un trou compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le marqueur comptabilise les points perdants. Le gagnant est celui qui aura donc marqué le moins de points.



50 BIP BIP SONORE

Jeu d'adresse, à partir de 1 joueur.

Dextérité et adresse.

La vague électrique est un jeu de concentration.

A l'aide de la poignée, parcourir la vague du début à la fin sans que le métal de l'anneau n'entre en contact avec celui de la vague.

En cas d'échec, le jeu émet un signal sonore !

51 CARABANDE

Les participants jouent chacun leur tour en donnant une pichenette à leur pion/voiture. Si jamais une voiture quitte la route, qu'il s'agisse de celle du joueur ou d'un autre, le coup est annulé, les voitures remises à leurs places et c'est au joueur suivant de jouer. A l'issue des 3 tours, c'est le joueur dont la voiture franchit la première la ligne d'arrivée qui l'emporte.



52 LE CHARIOT

Jeu de hasard, 2 joueurs.

Eliminer tous les pions de son adversaire en décalant le chariot sur la case 1. Pour cela, les joueurs doivent envoyer par une pichenette leurs pions derrière la barrière en fond de jeu.

53 DAMES GEANTES

Se pratique à 2 joueurs.

Le but du jeu est de prendre les pions de son adversaire en sautant par-dessus, en diagonale, dès qu'il y a une case vide pour se placer, 2 ou 3 fois, ou plus de suite.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris tous les pions de son adversaire.

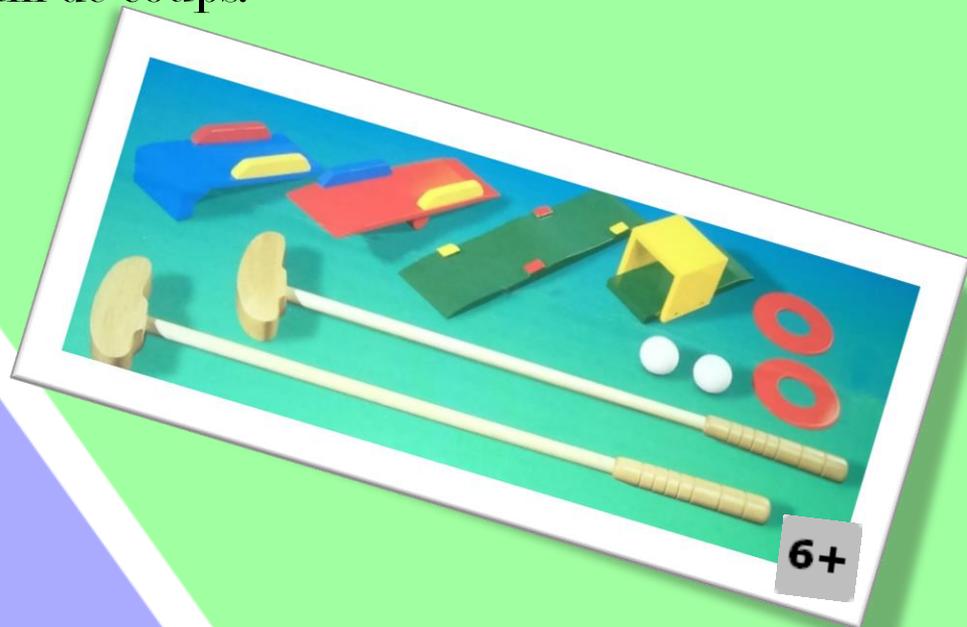


54 ECHASSES EN BOIS

Avec ces échasses en bois, réglables sur trois hauteurs, les enfants vont se confronter aux lois de l'équilibre pour leur plus grand plaisir !

55 PARCOURS DE GOLF

Sport de précision, le golf est un sport complet qui demande endurance et concentration. Il consiste à envoyer la balle dans un trou, sur un parcours. Le but est de l'effectuer en un minimum de coups.



56 ECHASSES TELESCOPIQUES

Cette paire d'échasses en aluminium stable grandit les petits ! La tige télescopique est ajustable sur 2 positions et les repose-pieds en plastique solide se fixent fermement à l'aide de vis sur 3 positions, elles supportent jusqu'à 50 kilos.
(hauteur env. 16,22 & 28 cm)

57 KATAMINOGEANT

A partir de 1 joueur. Casse-tête multiple dont les solutions vont du simplissime à l'extrêmement difficile. Jeu totalement atypique qui plait aux joueurs quels que soient leur âges et leurs aptitudes.



58 PALENSSET (1,72 m)

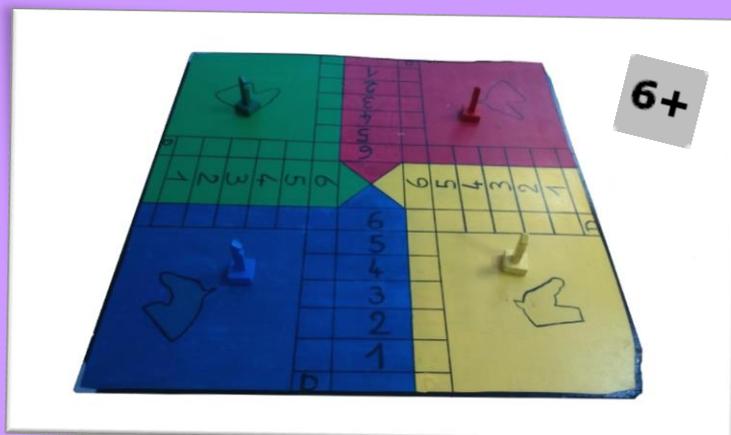
Jeu de hasard, 2 joueurs.

Faire glisser des petits palets vers des cases numérotées, plus on va loin, plus on a de points, mais attention à ne pas dépasser la dernière case.

59 PETITS CHEVAUX GEANTS

Se pratique à 2 ou 4 joueurs.

Le but est de faire un 6 sur le dé pour pouvoir sortir un cheval et ensuite lui faire faire le tour du plateau de jeu (à coup de dés) pour finir par remonter la colonne centrale de sa couleur. Le gagnant est celui qui mettra le premier ses chevaux sur leur couleur.



60 PUISSANCE 4 GEANT (1,4 m x 1,4 m)

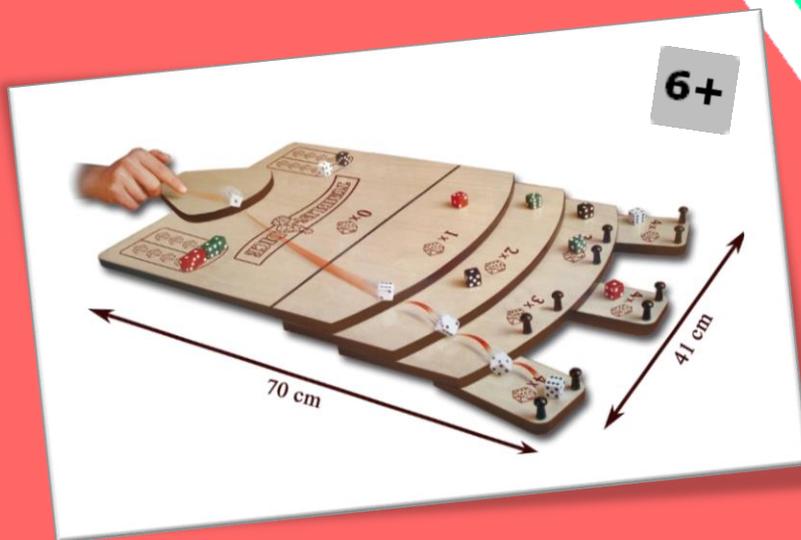
Jeu de réflexion, 2 joueurs.

En plaçant un pion à tour de rôle à l'emplacement de son choix, être le premier joueur à aligner 5 pions de sa couleur.

61 SPIROBILLE

Jeu de hasard, de 1 à 4 joueurs.

On dépose la bille au centre et chaque joueur dispose de 2 flippers pour défendre son camp et envoyer la bille dans le camp adverse. Le premier joueur qui aura encaissé 10 billes sera le perdant, celui qui en aura encaissé le moins, sera le gagnant.



62 TUMBLIN DICE

A tour de rôle chacun des joueurs lance ses dés à l'aide d'une pichenette afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin. Une fois lancés, la manche s'arrête et chacun compte ses points.

Le premier à atteindre 301 points remporte la partie.

63 LA TOUR DES CHIFFRES

Jeu coopératif jusqu'à 6 joueurs ou il faut empiler les cuves ensemble. Chaque joueur prend dans ses mains le bout d'une ou plusieurs ficelles en fonction du nombre de joueurs. Empiler tous ensemble la tour des chiffres par ordre croissant ou décroissant en attrapant les crochets avec l'anneau central.



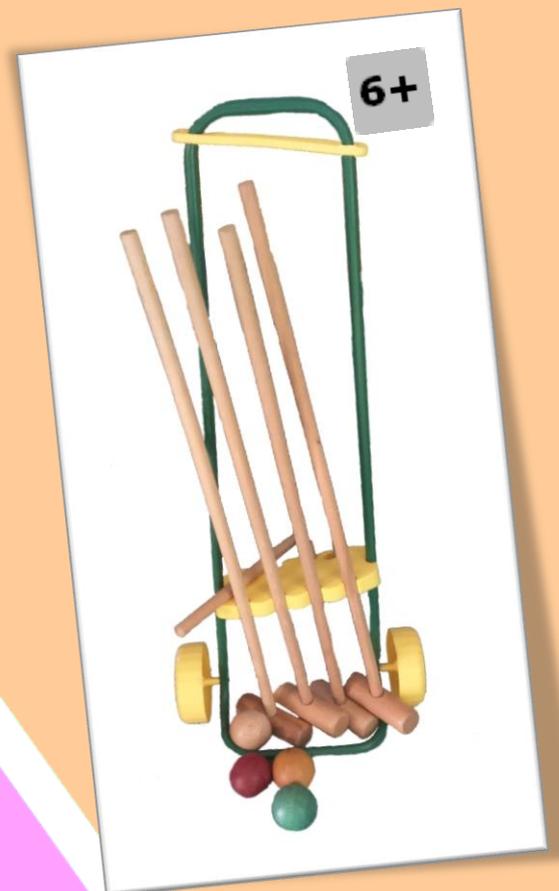
64 VISE CATAPULTE

Jeu d'adresse, idéal en plein air.

Viser la cible en orange avec la balle, et si celle-ci percute la cible, le projectile que vous aurez mis dans la catapulte est alors propulsé vers le tireur.

65 LE CROQUET

Chaque joueur doit choisir un maillet et une boule de la même couleur. Les joueurs se placent à environ 20 cm du premier piquet. Le premier joueur commence, il doit frapper sa boule en bois pour la passer sous l'arceau. S'il échoue c'est à l'adversaire et ainsi de suite, le joueur vainqueur est celui qui termine le parcours en premier.



66 PALET BRETON

Il s'agit de lancer des palets métallique sur un carré en bois placé à distance. Le premier joueur lace un palet plus petite appelé le Maître, sur la planche en bois.

Le but du jeu pour les deux adversaires est de s'approcher le plus possible du maitre, sans tomber hors du carré.

Un jeu d'adresse ou vous risquez de vous casser les dents.

67 JEU DE 7 FAMILLES XL

Jeu de carte de 2 à 6 joueurs, chaque participant dispose de 7 cartes et doit réussir à être celui qui dispose du plus grand nombre de famille pour remporter la partie.



68 JEU DE CARTES XL

32 pièces, à partir de 1 joueur.

69 JEU DE KUBB / ECHECS VIKING

Jeu d'adresse ou 2 équipes s'opposent ; chacune essaye de renverser ou faire tomber le bloc de l'autre.

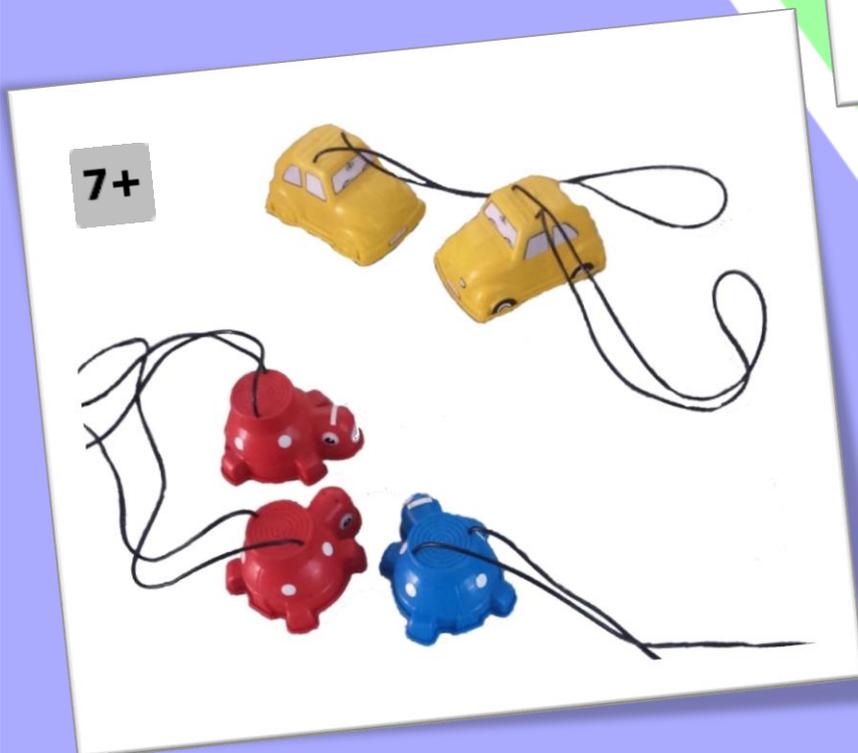
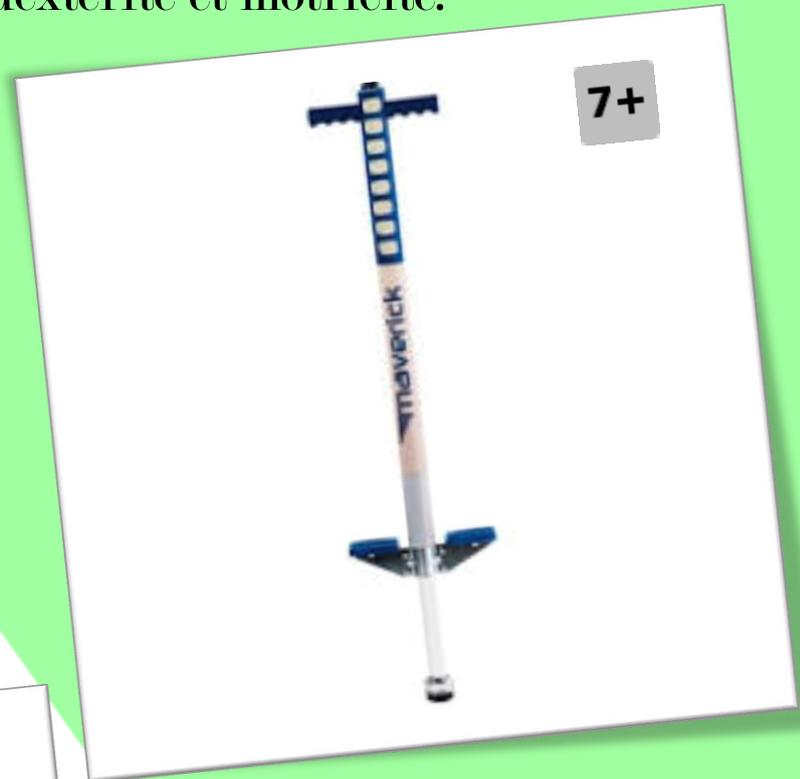
La première équipe à tomber le Roi a gagné.



70 BATON SAUTEUR

Jeu de motricité de 7 à 10 ans.

Pour sauter dans la peau du kangourou et exercer dextérité et motricité.



71 ECHASSES EN PLASTIQUE

Jeu de motricité : échasses sabot en plastique résistant.

Prendre la corde dans les mains, mettre un pas devant l'autre, et avancer tant bien que mal.

72 LA PECHE CARRE

Se joue de 1 à 4 joueurs, le but du jeu est, à l'aide de cannes à pêche, d'arriver à récupérer au centre tous les objets de sa couleur.



73 ROULE PLANETE GEANT

Jeu d'adresse à partir de 1 joueur. Ne convient pas aux enfants de – de 3 ans. Grâce aux 2 tiges métalliques, faire rouler la boule pour l'emmener le plus loin possible et gagner le maximum de points. La boule ne doit faire qu'un trajet par tour de joueur : pas de retour possible à l'origine !

74 X-PLUS

Jeu de stratégie pour 2 joueurs.

Etre le premier à reconstituer une ligne, une colonne ou une diagonale complète de 5 cubes strictement identiques.



75 BIRINIC

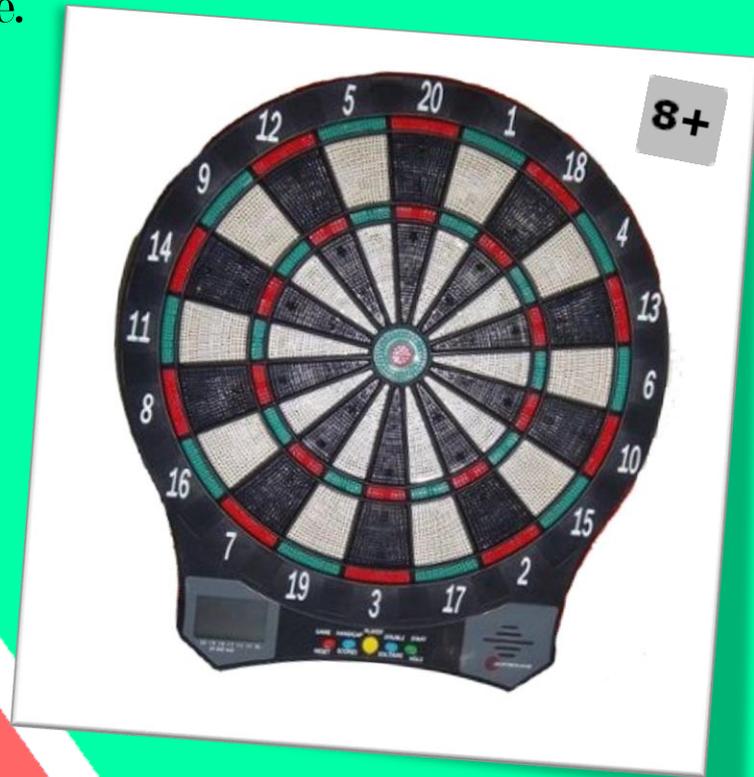
A partir de 1 joueur,

A l'aide de la boule suspendue, faire 3 fois le tour du plateau avant d'abattre les quilles.

Le gagnant est celui qui aura tombé le plus de quilles.

76 FLECHETTES

Jeu d'adresse, les fléchettes sont lancées sur une cible ronde ou des points sont répartis en cercle selon le degré de précision des tirs, le but est de se rapprocher le plus du centre de la cible.



77 AWALE

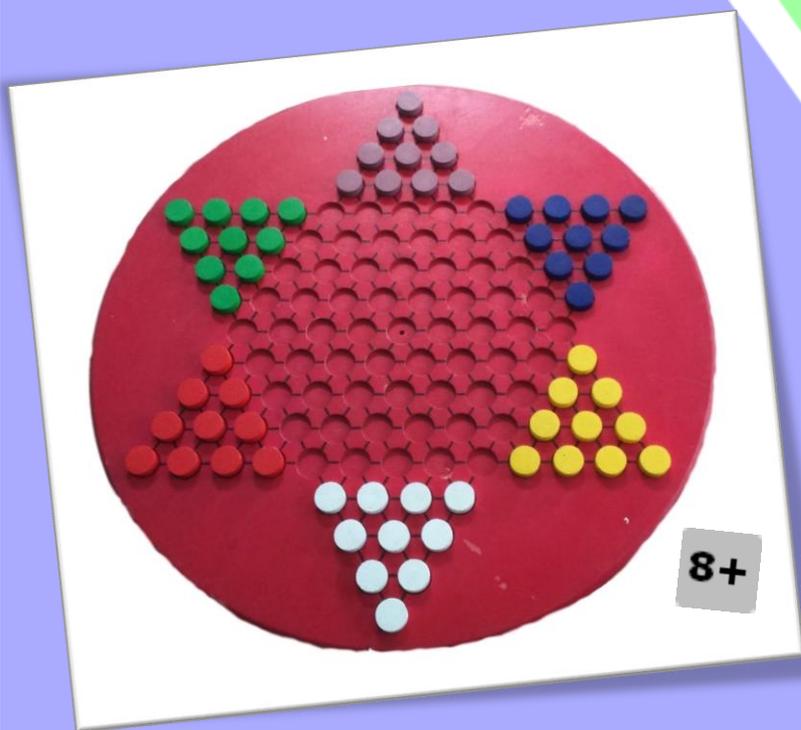
Pour 2 joueurs : essayer de récolter un maximum de graines. Au début, chaque cases contient 4 graine et à tour de rôle, un joueur prend le ta de graine d'une de ses 6 cases et les distribuent une à une dans les cases suivantes.

Lorsque vous distribuez, votre dernière graine dans une case de l'adversaire contenant 1 ou 2 graines, vous les prenez et faite de même avec la case précédente.

78 CARROM

Jeu d'adresse, se pratique à 2 ou 4 joueurs.

Au centre du plateau sont disposés 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé « reine ». Celui qui commence prend les pions blancs, le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.



79 DAMES CHINOISES

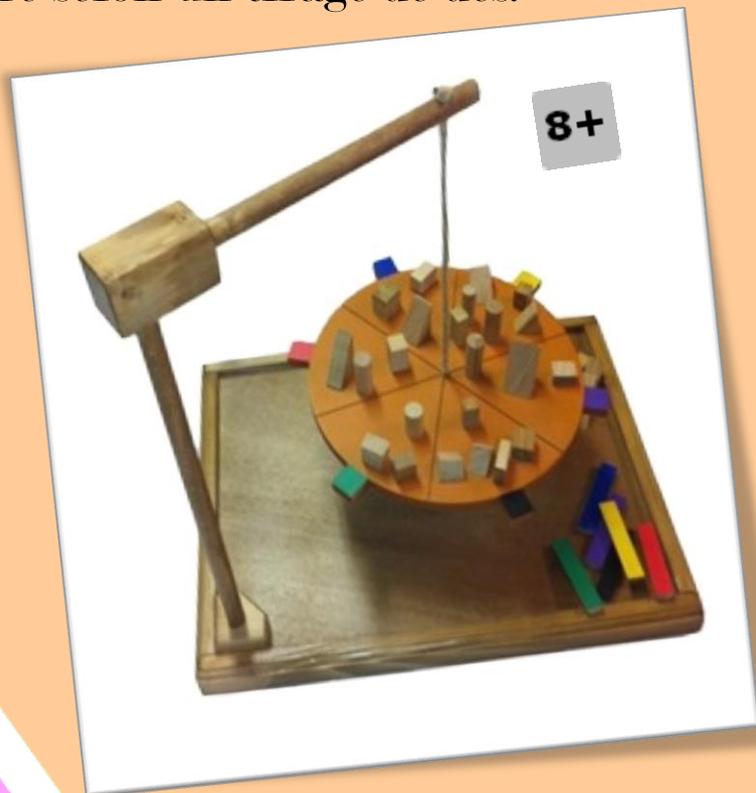
Jeu de réflexion, de 2 à 6 joueurs.

Chaque joueur occupe une pointe avec ses pions de couleur et doit les amener le plus rapidement possible dans la pointe opposée.

80 EQUIPLATO

Pour 2 à 6 joueurs, la partie dure 5 minutes.

Le but est de placer différentes pièces de bois sur un plateau en équilibre selon un tirage de dés.



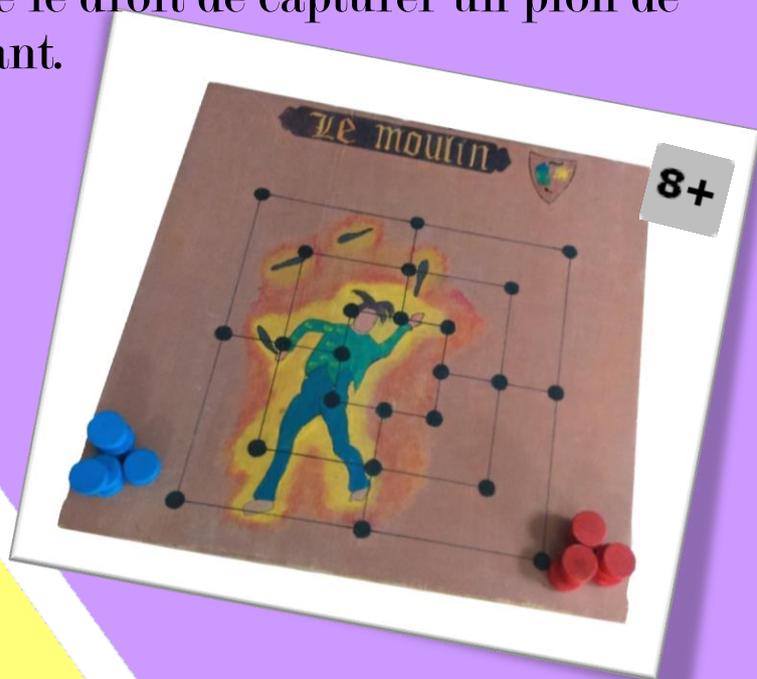
81 LE JEU DU ROI

Pour 1 joueur, il faut faire tomber les personnages grâce à la toupie. Entourer le fil autour de la toupie, placer la toupie dans l'encoche au bout de la piste. Tenir le dessus de la toupie avec l'index puis tirer la ficelle avec l'autre main en lâchant la toupie. La toupie est alors libérée, elle parcourt la piste en faisant tomber les quilles. Pour faciliter son déplacement vous pouvez retirer au fur et à mesure les quilles tombées. La manche prend fin lorsque la toupie est tombée.

82 LE MOULIN

Jeu de stratégie, 2 joueurs.

Le but est que l'adversaire ait seulement 2 pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser des mouvements, ses pièces étant bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des Moulins (trois pions en ligne) avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.



83 MÖLKKY

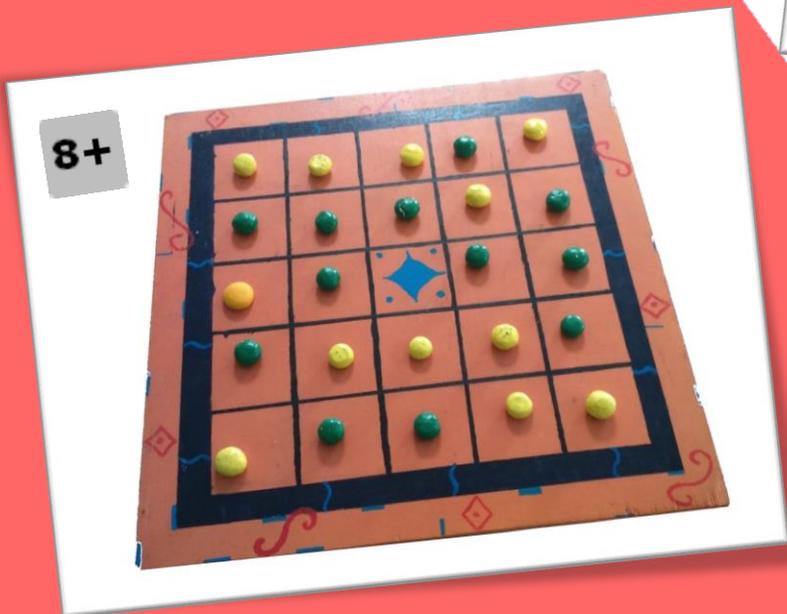
Jeu d'adresse, de 2 à 6 joueurs.

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky.

Les quilles sont marquées de 1 à 12. L'équipe qui arrive à totaliser exactement 50 points a gagné la partie.

84 QUARTOCEANT

Aligner 4 pièces avec au moins un point commun entre elles, c'est l'adversaire qui choisit votre pièce. Les pièces du jeu, toutes différentes possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse.



85 SEECA

Jeu de stratégie, 2 joueurs.

Le but du jeu est de prendre les pions de son adversaire en les emprisonnant entre 2 pions de sa couleur.

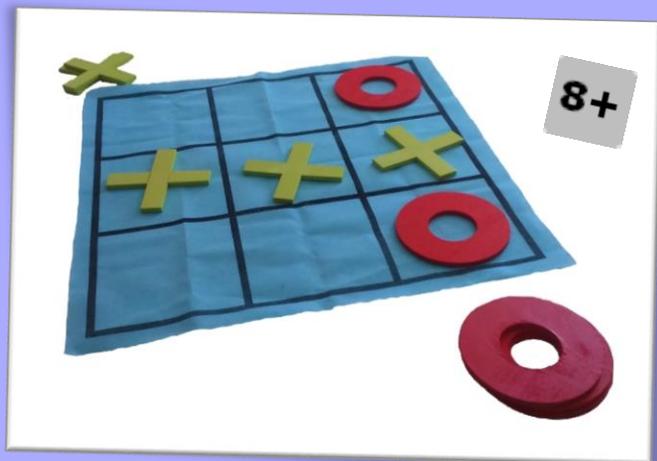
Le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris tous les pions de son adversaire.

86 SOLITAIRE

Jeu de réflexion, 1 joueur.

Comme aux dames, il faut prendre les pions en sautant par-dessus à condition de pouvoir retomber sur une case libre, ceci dans n'importe quel sens, vertical ou horizontal.

Pour gagner, il ne doit rester qu'un seul pion.



87 MORPION XXL

Jeu pour 2 joueurs, qui se joue tour à tour, l'objectif est de créer un alignement de 3 symboles : cet alignement peut être vertical, horizontal ou diagonal. Les parties se jouent au nombre de points que vous avez défini en début de partie avec votre partenaire de jeu. A la fin de la partie, soit un des deux joueurs réussit à aligner 3 symboles et il gagne, soit il y a égalité et la partie peut être rejouée sans qu'aucun des joueurs ne soit déclaré vainqueur.

88 POIDS DE JONGLAGE

Le but du jeu est de faire des numéros de jonglage avec ses bras grâce aux poids de chacune des deux balles.



89 JEU D'ECHEC (1 m x 1 m)

Dans cette version géante, vous devrez battre votre adversaire en mettant son roi en situation d'échec en déplaçant chacun à votre tour tous vos pions.

90 TOUR D'HANOI

Déplacez les différentes pièces afin de reformer la tour d'hanoi. Le joueur ne doit bouger qu'une pièce à la fois, seule une petite pièce peut être placée sur une grosse pièce.



91 CARRE 2000

Jeu de stratégie, de 1 à 4 joueurs.

Le principe du jeu est de récupérer ses cubes pour reformer son carré de couleur en se déplaçant sur les cases.



POUR LES
PLUS
PETITS ...

92 BALLONS SAUTEUR

Sur la ligne de départ, 4 gros ballons sauteurs rouges numérotés. Les yeux rivés sur la ligne d'arrivée, les joueurs se concentrent puis s'élancent. Un peu d'équilibre, de coordination et de rapidité suffisent pour remporter la course.



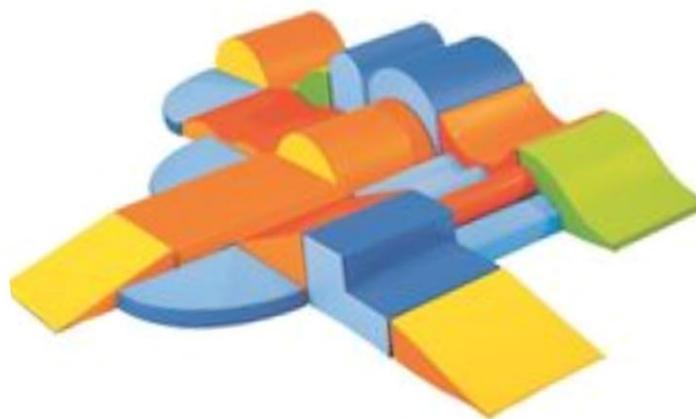
93 EMPREINTES

Empreinte de pieds et de mains à poser pour créer des parcours dirigés.

94 PARCOURS GIGANTESQUE

Parcours d'exploration spécialement étudié pour les 0 à 3 ans.

Composé de 19 éléments : 2 demi-lunes, 2 vagues douces, 1 colline, 1 vallée, 1 tapis quatre vagues, 1 cylindre \varnothing 12 cm, 1 deux marches, 3 tapis d'angle à 90° , 2 petites pentes, 1 grande bosse, 1 tapis deux vagues, 1 trapèze, 2 tapis simples.



95 PARCOURS MOTEUR N° 8

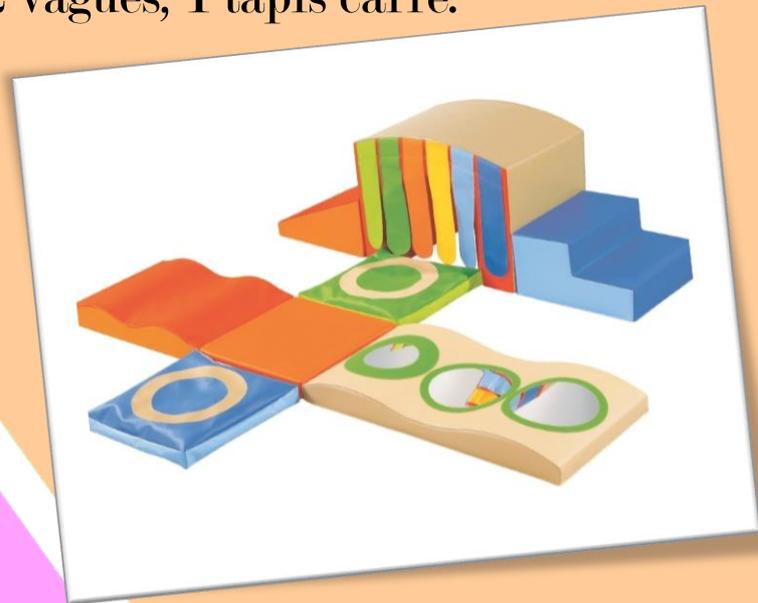
Facile à assembler, entièrement modulaire et très résistante, permet de créer un nombre infini de parcours de motricité et d'activités gymniques. Composé de 44 éléments : 1 latte vague, 2 lattes simples, 1 latte escalier, 2 latte quart de cercle, 2 lots de cubes, 4 lots de 2 demi-cubes, 3 lots de 2 briques, 1 lot de 2 bumpers, 4 bâtons, 2 cerceaux.

96 PARCOURS DE SENS

Parcours d'exploration spécialement étudié pour les 0 à 3 ans. Se combine à l'infini afin de leur faire vivre des situations variées d'expression et de relations.

Déplacer, soulever, transporter.

Composé de 8 éléments : 1 trapèze, 1 deux marche, 1 babipont à rideau, 2 instables, 1 tapis miroir 2 bosses, 1 tapis 2 vagues, 1 tapis carré.



97 PIERRES DE RIVIERE

Permet de développer la coordination, la maîtrise des mouvements, l'estimation visuelle des distances et l'équilibre tout en jouant.

Il s'agit de sauter de pierre en pierre sans toucher le sol.

98 STAR RIDDER

Motricité, à partir de 2 ans $\frac{1}{2}$.

Voiture facile à piloter grâce à un mouvement ingénieux sur la direction qui lui permet d'avancer sans bouger les pieds.



99 TENTE A BALLE

Motricité, jusqu'à 6 ans.

Tente hexagonale en tissu avec armatures, facile à plier, remplie de balles.

100 TRAMPOLINE

Réservé aux enfants, il supporte jusqu'à 50 kilos.



101 TUNNEL X

Motricité, jusqu'à 6 ans.

Pour se cacher, ramper, développer la motricité et l'équilibre.

102 DISQUES TACTILES

Agréables à toucher, ces disques en plusieurs coloris et tailles avec des reliefs différents sont idéaux pour un jeu sensoriel avec les tout petits.



103 POUTRE D'EQUILIBRE

Une poutre rectangulaire en mousse légère et robuste pour compléter le parcours de motricité. (L : 1m, l : 32 cm, H : 32 cm)

104 STRUCTURES MUSICALES

Jeu permettant le développement sensoriel de l'enfant.
Composé de 10 « arbres » et de 10 « portes » entièrement fabriquées avec du matériel de récupération.
Elles peuvent être utilisées pour créer un parcours sonore, en effet, chaque objet à son propre son.

