



**MALLE**

**ANNIVERSAIRE**



# BOWLING GRAND



**Contenu :** 10 quilles, 2 boules, 1 cochonnet, 1 support de rangement

Le but du jeu est de renverser les 10 quilles en faisant rouler la boule.

Chaque partie comprend 10 jeux. Les participants jouent chacun leur tour. Le joueur lance 2 boules à chaque jeu et marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.

Si les 10 quilles tombent en 2 lancers, le joueur fait un SPARE, il marque 10 points plus les points du lancer suivant.

Si les 10 Quilles tombent au premier lancer, le joueur fait un STRIKE, Il marque 10 points plus les points des 2 lancés suivants.

Au dixième jeu, si le joueur réalise un Spare ou un Strike, il bénéficie d'1 ou 2 lancer(s) supplémentaire(s).

Celui qui a le plus de points en fin de partie a gagné.

N° 3503

# BOWLING MOUSSE



**Contenu :** 10 quilles, 2 balles

Le but du jeu est de renverser les 10 quilles en faisant rouler la boule.

Chaque partie comprend 10 jeux. Les participants jouent chacun leur tour. Le joueur lance 2 boules à chaque jeu et marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.

Si les 10 quilles tombent en 2 lancers, le joueur fait un SPARE, il marque 10 points plus les points du lancer suivant.

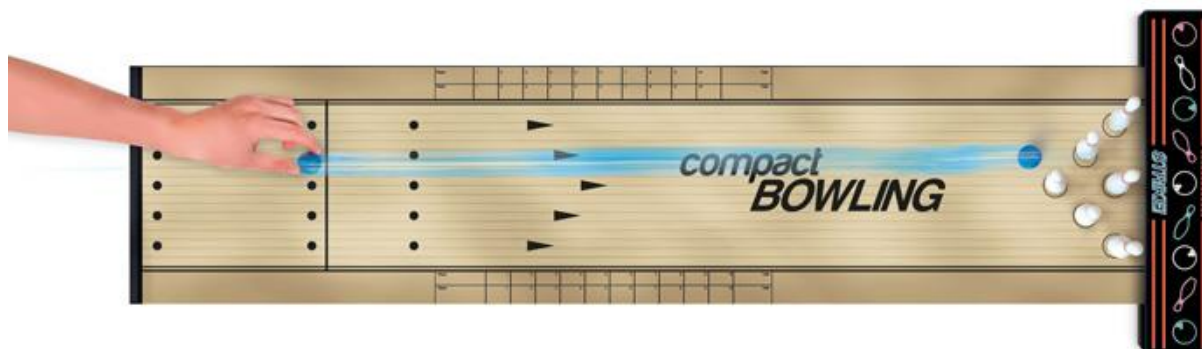
Si les 10 Quilles tombent au premier lancer, le joueur fait un STRIKE, Il marque 10 points plus les points des 2 lancés suivants.

Au dixième jeu, si le joueur réalise un Spare ou un Strike, il bénéficie d'1 ou 2 lancer(s) supplémentaire(s).

Celui qui a le plus de points en fin de partie a gagné.

N° 3591

# BOWLING DE TABLE



**Contenu :** 6 quilles, 2 boules, 1 piste de jeu, 1 feutre, 1 barre aimantée, 1 éponge

Le but du jeu est de renverser les 10 quilles en faisant rouler la boule.

Chaque partie comprend 10 jeux. Les participants jouent chacun leur tour. Le joueur lance 2 boules à chaque jeu et marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.

Si les 10 quilles tombent en 2 lancers, le joueur fait un SPARE, il marque 10 points plus les points du lancer suivant.

Si les 10 Quilles tombent au premier lancer, le joueur fait un STRIKE, Il marque 10 points plus les points des 2 lancés suivants.

Au dixième jeu, si le joueur réalise un Spare ou un Strike, il bénéficie d'1 ou 2 lancer(s) supplémentaire(s).

Celui qui a le plus de points en fin de partie a gagné.

# CHAMBOULE TOUT



**Contenu :** 10 gobelets, 3 balles

Le but du jeu est de renverser les gobelets en jetant des balles.

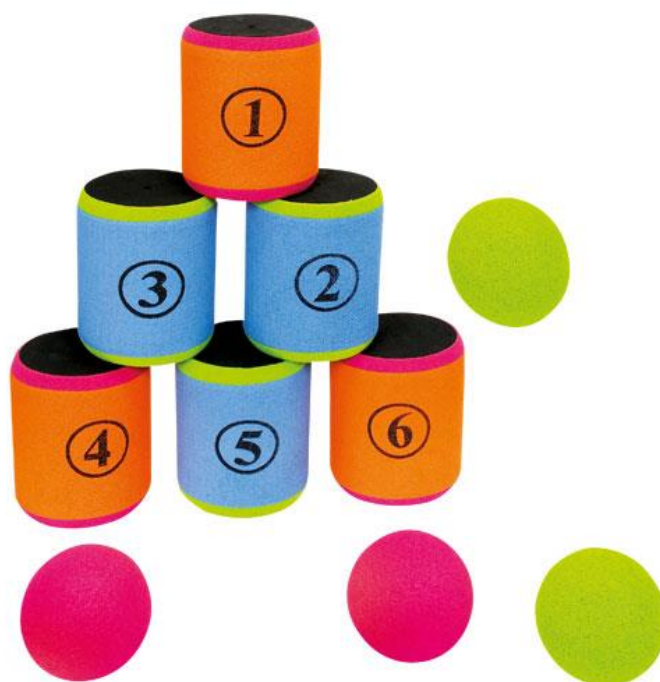
En début de partie, placez les boîtes en pyramide comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 3 lancers pour faire tomber le plus de gobelets possible. Chaque gobelet tombé rapporte autant de points que le chiffre inscrit dessus. Le joueur qui a fait tomber les gobelets additionne les points de tous les gobelets tombés pour obtenir son score.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les gobelets comme en début de partie, puis on a le droit à 3 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 3 balles. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

# CHAMBOULE TOUT



**Contenu :** 6 boîtes, 2 balles

Le but du jeu est de renverser les cônes en jetant des balles.

En début de partie, placez les cônes en pyramide comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 2 lancers pour faire tomber le plus de cônes possible. Chaque cône tombé rapporte 1 point. Le joueur qui a fait tomber les cônes additionne les points obtenus.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les cônes comme en début de partie, puis on a le droit à 2 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 2 balles. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 3592

# CHASSE AU TRESOR



**Contenu :** 1 coffre carton, 1 coffre plastique, 1 sachet tissu, 18 pièces, 24 objets à cacher (8 clés, 8 coffres, 8 trésors)

Voici tout le matériel nécessaire pour organiser votre propre chasse au trésor, dans laquelle les participants iront d'indice en indice pour trouver le trésor final.

Cachez les objets en extérieur ou en intérieur. Rédigez des indices qui seront cachés avec ces objets et permettront d'aller d'objet en objet.

Le coffre est l'objet final à trouver, dans lequel les jeunes aventuriers trouveront des pièces d'or et d'argent ainsi que tout ce que vous y aurez préalablement placé !

N° 3729

# CIBLE MAGNETIQUE



**Contenu :** 1 cible, 6 fléchettes

Accrochez la cible au mur.

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

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

N° 4135



# CIBLE POP-UP REVERSIBLE



**Contenu :** 1 cible réversible, 6 balles

Accrochez la cible au mur du côté souhaité : mode fléchettes ou mode bulles.

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.

N° 3615

# CORDE A SAUTER



**Contenu :** 1 corde à sauter 4 mètres

Cette corde à sauter longue de 4 mètres est faite pour jouer à plusieurs.

Installez-vous de part et d'autre de la corde, ou bien accrochez un bout quelque part et placez-vous à l'autre bout. Faites tourner la corde pour qu'un autre joueur vienne y sauter et tenter de tenir le rythme !

N° 3504

# COURSE EN SAC



**Contenu :** 4 sacs avec poignées

Tracez une ligne de départ au sol avec un bâton, une corde ou n'importe quoi d'autre, ainsi qu'une ligne d'arrivée.

Placez-vous devant la ligne de départ et enfiler vos jambes dans le sac de votre choix.

Vous êtes prêts ? 3, 2, 1, c'est parti ! Le premier arrivé a gagné !

# COURSE POURSUITE



**Contenu :** 4 ceintures, 16 languettes

En début de partie, chaque joueur met une ceinture et accroche derrière lui les 4 languettes de sa couleur. La course poursuite est un matériel qui peut se décliner en plusieurs jeux, en voici un exemple.

Le but du jeu est de remporter le plus de languettes.

Les joueurs commencent éloignés les uns des autres et peuvent se déplacer à partir du top départ.

Chaque joueur peut attraper les languettes accrochées derrière les autres joueurs. La partie s'arrête quand toutes les languettes sont prises. Le gagnant est celui qui a attrapé le plus de languettes.

*Variante : Un joueur qui n'a plus de languettes ne peut plus attraper de nouvelles languettes.*

# CROQUET



**Contenu :** 4 maillets, 4 boules, 2 piquets, 6 arceaux

Le but du jeu est d'amener sa boule du début à la fin du parcours, à l'aide de son maillet, en passant sous les arceaux.

Pour commencer, vous devez installer le parcours en extérieur, sur un sol meuble. C'est vous qui choisissez comment va être le parcours. Les 2 piquets en bois indiquent le départ et l'arrivée, les arceaux doivent être plantés sur le trajet entre les 2 piquets.

On joue chacun son tour. Quand on commence la partie, on pose notre boule à côté du piquet de départ, puis on frappe la boule avec le maillet. Quand c'est de nouveau à nous de jouer, on frappe la balle depuis l'endroit où elle était restée.

Pour gagner, il faut que notre boule touche le piquet de fin, mais attention, on ne peut gagner que si notre boule est d'abord passée sous les 6 arceaux. Alors méfiez-vous et veillez à bien passer sous tous les arceaux quand vous jouez, sinon vous devrez revenir en arrière pour y passer !

*Règle optionnelle : Si une boule passe sous un arceau dans le bon ordre, on a le droit de rejouer. Si une boule passe sous 2 arceaux en même temps et dans le bon ordre, on a le droit de rejouer 2 fois.*

# DIABOLO



**Contenu :** 1 diabolo, 2 bâtons reliés par 1 corde

Le diabolo est un jeu d'adresse dans lequel le joueur, en maintenant les 2 bâtons, va réaliser des figures, notamment en faisant sauter son diabolo et en le rattrapant sur la corde.

N° 1844

# 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.

# COURSE AUX ŒUFS



**Contenu :** 4 œufs en 2 parties, 4 cuillères, 4 sachets, 2 liens à scratch

Tracez une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Placez 1 sachet dans votre œuf et placez votre œuf sur votre cuillère.

Vous êtes prêts ? 3, 2, 1, c'est parti !

Le premier qui arrive à l'arrivée sans faire tomber son œuf a gagné !  
Si votre œuf tombe, vous devez vous arrêter et reconstituer votre œuf avant de repartir.

Vous pouvez aussi jouer en équipe de 2, en vous attachant les chevilles ensemble grâce aux liens à scratch.



# FLIPPER FOOT



**Contenu :** 1 flipper, 1 bille

Ce jeu de flipper sur la thématique du foot vous permettra de vous affronter en 1 contre 1.

Glissez la bille sur le côté du flipper, et tentez de marquer des buts en envoyant la bille dans les buts adverses.

Si vous marquez 6 buts, vous gagnez la partie.

N° 4203

# JEU DES ANNEAUX



**Contenu :** 2 barres, 5 bâtonnets, 5 anneaux

Le but du jeu est d'envoyer les anneaux sur les personnages.

En début de partie, assemblez le support.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 5 lancers pour tenter d'enfiler les anneaux sur les bâtonnets. Chaque anneau qui s'enfile sur un bâtonnet rapporte 1 point.

Le joueur qui a lancé les anneaux additionne les points qu'il a marqués pour obtenir son score.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 5 anneaux. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 4198

# JEU DES ANNEAUX



**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.

N° 2854

# LANCE-BALLE



**Contenu :** 4 lanceurs, 4 balles

Le lance-balles est un jeu d'adresse dont le but est de projeter la balle et de la rattraper avec son panier sans la faire tomber.

Vous pouvez très bien y jouer seul en essayant de lancer et rattraper la balle le plus de fois possible sans la faire tomber, ou bien de la lancer le plus haut possible en la rattrapant.

Vous pouvez aussi jouer en 1 contre 1, avec 1 panier chacun et 1 balle. Vous pouvez même tracer des limites au sol. Vous devez alors envoyer la balle en l'air à votre adversaire, sans la faire sortir des limites, et il doit la rattraper sans la faire tomber. S'il la fait tomber, vous marquez 1 point. Le premier à 10 points a gagné.

Avec ces mêmes règles, vous pouvez jouer en équipe, à 2 contre 2.

# LANCER DE BALLES



**Contenu :** 7 quilles, 2 balles

Le but du jeu est de renverser les quilles en jetant des balles.

En début de partie, placez les quilles comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 2 lancers pour faire tomber le plus de quilles possible. Chaque quille tombée rapporte le nombre de points inscrit dessus. Le joueur qui a fait tomber les quilles additionne les points obtenus.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les quilles comme en début de partie, puis on a le droit à 2 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 2 balles. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 4064

# LANCER DE SACS



**Contenu :** 1 cible, 1 sac

Déployez la cible, faites 2 équipes et placez-vous à bonne distance de la cible.

Chacune leur tour, les équipes disposent de 4 lancers pour tenter de marquer un maximum de points en lançant leurs sacs dans la cible. Pour chaque lancer réussi, l'équipe marque 1 point.

La première équipe atteignant 21 points remporte la partie.

N° 4221

# MORPION



**Contenu :** 1 filet, 4 piquets, 10 sacs

Le but du jeu est de faire une ligne de 3 sacs de sa couleur, à l'horizontale ou en diagonale.

Pour commencer, installez le filet au sol. Il est possible de le maintenir en place à l'aide des 4 piquets.

Choisissez une couleur et prenez tous les sacs de cette couleur.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A votre tour, placez l'un de vos sacs dans un emplacement vite.

Le premier à faire une ligne de 3 sacs de sa couleur a gagné.

# PÊCHE AUX CANARDS



**Contenu :** 12 canards, 4 cannes à pêche

Le but du jeu est d'attraper le plus de canards à l'aide de sa canne à pêche.

En début de partie, placez les canards sur le sol, dans de l'eau ou dans un espace clos.

Chaque joueur prend une canne à pêche, et au top départ, tout le monde essaye en même temps d'attraper des canards à l'aide de sa canne.

Le joueur qui parvient à attraper le plus de canards gagne la partie.

N° 3621



# PETANQUE



**Contenu :** 8 boules, 1 cochonnet, 1 rangement

Le but du jeu est de marquer des points en envoyant ses boules le plus près possible du cochonnet (petite balle).

Le jeu se joue en 1 contre 1 ou en équipes. Selon le nombre de joueurs, partagez-vous équitablement les boules.

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, l'équipe qui a remporté la manche précédente lance le cochonnet à la distance souhaitée, en se tenant derrière une ligne tracée au sol. Puis, le joueur lance une boule, toujours en se tenant derrière la ligne, en tentant de se rapprocher le plus possible du cochonnet.

C'est alors à l'équipe adverse de jouer, qui doit lancer une boule.

Chaque équipe lance ainsi ses boules à tour de rôle, de façon à ce que ce soit toujours l'équipe la plus loin du cochonnet qui joue. Si l'équipe la plus loin du cochonnet n'a plus de boules, l'autre équipe joue jusqu'à épuisement de ses boules.

La manche se termine quand toutes les équipes n'ont plus de boules à jouer. Chaque boule plus près du cochonnet que n'importe quelle autre boule adverse rapporte 1 point.

La première équipe marquant 13 points remporte la partie.

N° 3510

# PETANQUE MOUSSE



**Contenu :** 8 boules, 1 cochonnet, 1 rangement

Le but du jeu est de marquer des points en envoyant ses boules le plus près possible du cochonnet (petite balle).

Le jeu se joue en 1 contre 1 ou en équipes. Selon le nombre de joueurs, partagez-vous équitablement les boules.

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, l'équipe qui a remporté la manche précédente lance le cochonnet à la distance souhaitée, en se tenant derrière une ligne tracée au sol. Puis, le joueur lance une boule, toujours en se tenant derrière la ligne, en tentant de se rapprocher le plus possible du cochonnet.

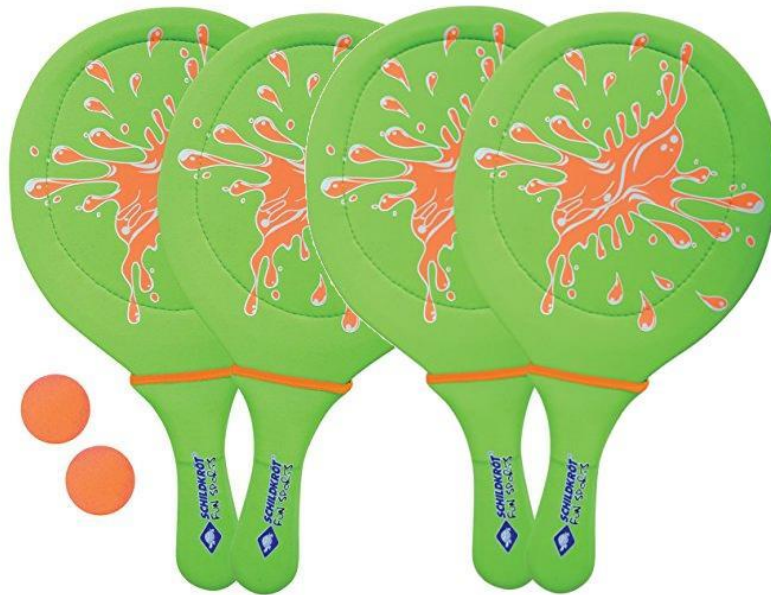
C'est alors à l'équipe adverse de jouer, qui doit lancer une boule.

Chaque équipe lance ainsi ses boules à tour de rôle, de façon à ce que ce soit toujours l'équipe la plus loin du cochonnet qui joue. Si l'équipe la plus loin du cochonnet n'a plus de boules, l'autre équipe joue jusqu'à épuisement de ses boules.

La manche se termine quand toutes les équipes n'ont plus de boules à jouer. Chaque boule plus près du cochonnet que n'importe quelle autre boule adverse rapporte 1 point.

La première équipe marquant 13 points remporte la partie.

# RAQUETTES



**Contenu :** 4 chisteras, 2 balles

Les raquettes sont un jeu d'adresse dont le but est de s'envoyer la balle avec sa raquette sans la faire tomber.

Vous pouvez aussi jouer en 1 contre 1 avec 1 raquette chacun et 1 balle. Vous pouvez même tracer des limites au sol. Vous devez alors envoyer la balle à votre adversaire, sans la faire sortir des limites, et il doit la rattraper sans la faire tomber. S'il la fait tomber, vous marquez 1 point. Le premier à 10 points a gagné.

Avec ces mêmes règles, vous pouvez jouer en équipe, à 2 contre 2.

N° 3641

# 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 lance les dés et indique quel membre les joueurs doivent poser sur quelle couleur (ex : main droite - bleu). S'il tombe sur échange de pieds ou de mains, tous les joueurs doivent échanger de place leurs pieds ou leurs mains en fonction.

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 relance les dés 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 !

N° 4209

# VORTEX



**Contenu :** 1 vortex

Conçu en s'inspirant du ballon de football américain, le Vortex est plus simple à lancer et à recevoir.

Ses sifflets intégrés produisent un effet sonore lorsqu'il est correctement lancé.

Attention, évitez de jouer sur béton, préférez le sable ou le gazon.

N° 3508

# Attrape Balle



**Contenu :** 2 gilets, 2 boucliers, 10 balles

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.

N° 6203