Catalogue des jeux pour ANNIVERSAIRE

Découvrez nos jeux de société et animation pour organiser vos anniversaires

Comment sont classés nos jeux ?

Nos jeux sont classés par ordre alphabétique, les pictogrammes sont là pour vous aider à trouver plus facilement le jeu qui vous convient.

Guide des pictogrammes

- Age conseillé
- Temps de jeu
- Nombre de joueurs
- Type de jeu

Association
Le Manège aux Jouets

ABRA KAZAM

BUZZY GAMES

N° 3154

7 +

30 mn

3 - 8

Ambiance

C'est le jour de l'examen de magie, et les jeunes disciples d'Harry Potter doivent effectuer correctement le geste des différents sorts pour l'emporter !
A votre tour, prenez la baguette magique et essayez de faire deviner votre sort aux autres joueurs en dessinant en l'air le tracé magique indiqué sur votre carte.
Tout au long de la partie les sorciers devront subir une multitude de sortilèges totalement délirants.

Association
Le Manège aux Jouets

ATTRAPE-PLUMES

OXYBUL

N°3154

4+ | 15-30 mn
2 - 6 | Course

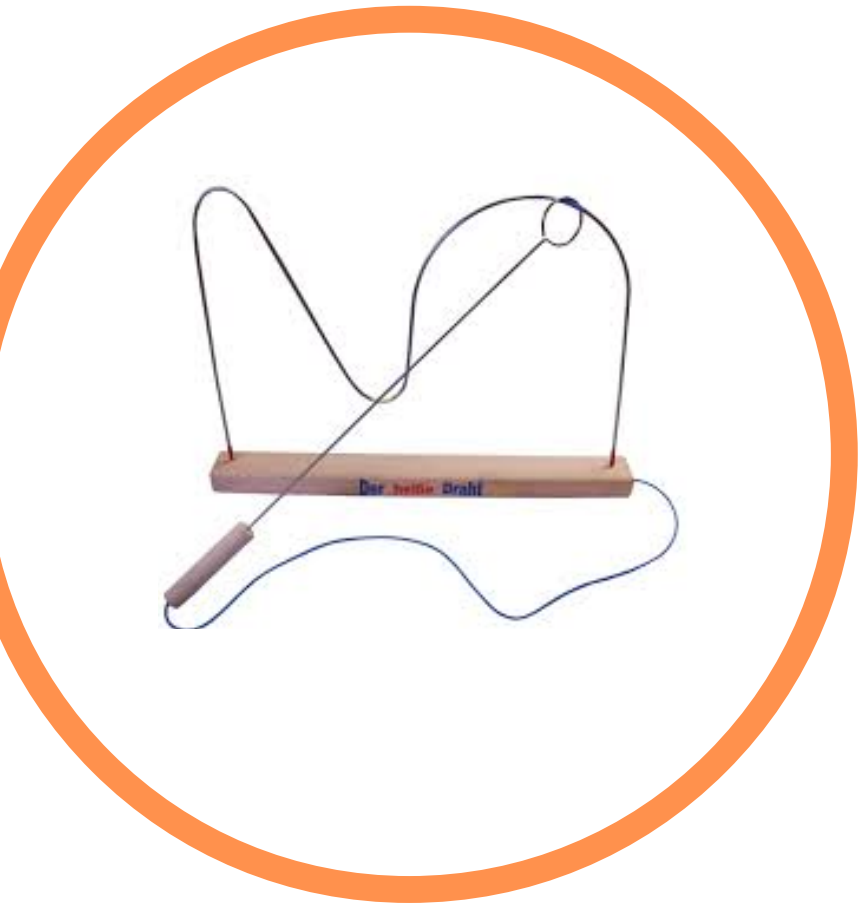
Courez derrière vos invités pour leur dérober leurs plumes attachés à leurs ceintures ! Ce jeu sportif délirant est adapté pour tous les âges.

Association
Le Manège aux Jouets

BOUCLE DE FIL ÉLECTRIQUE SONORE

DER HEISE DRAHT

N°7086



4+

15 mn

1

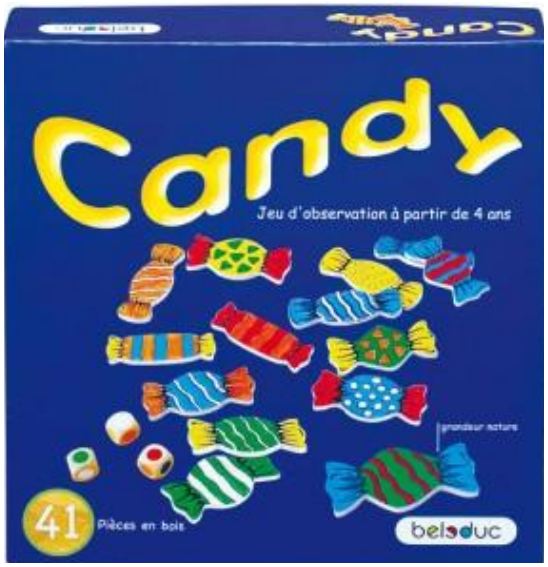
Adresse

Avez-vous la main sûre ? Mettez-la à l'épreuve avec la Boucle de fil électrique sonore. Faites glisser le cercle métallique le long des courbes du fil électrique, sans le toucher. Faites une pause sur les sections de couleur. Si vous touchez le fil, vous déclenchez la sonnerie et il vous faut recommencer au début du circuit.

Association
Le Manège aux Jouets

CANDY

BELEDUC
N°6188



4+ | 15 mn
2 - 6 | Rapidité

Miam miam des bonbons ! Placez les 41 bonbons multicolores en désordre sur le tapis. Tour à tour, les joueurs lancent les dés et doivent alors attraper le bonbon qui correspond aux couleurs des dés. Celui ou celle qui en attrapera le plus gagnera la partie !

CHAMBOULE-TOUT

BELEDUC
N°7200

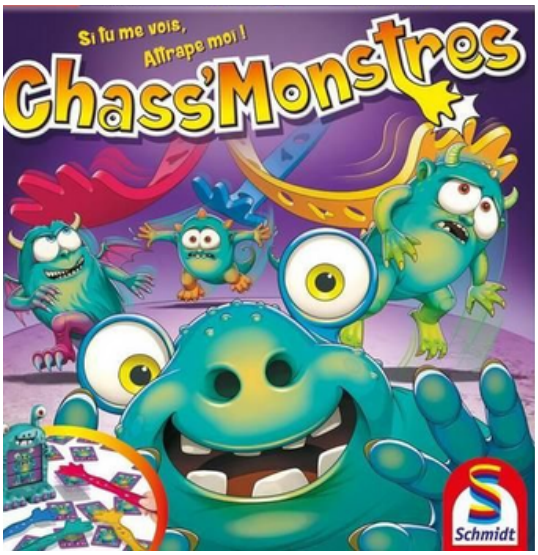
4+ | 15 mn
1 + | Adresse

Empilez, jetez et faites tomber ! Ce chamboule-tout peut aussi se jouer en intérieur car il est tout en mousse. Lancez la balle puis comptez les points inscrits dessus !

Association
Le Manège aux Jouets

CHASS'MONSTRES

SCHMIDT
N°4661



5 +

15 mn

2 - 4

Adresse

Attention ! Les monstres sont lâchés ! Surtout, ne les laissez pas s'échapper ! Celui qui voit un monstre doit rapidement utiliser sa tapette à monstres. Mais regardez précisément ce qu'affiche le mixeur à monstres, car ces petites bêtes se ressemblent beaucoup. Le premier qui a attrapé 5 monstres gagne cette chasse aux monstres amusante.

Association
Le Manège aux Jouets

CHÂTEAU AVENTURE

IELLO

N° 3366

10 + | 30 mn

2 + | Expression

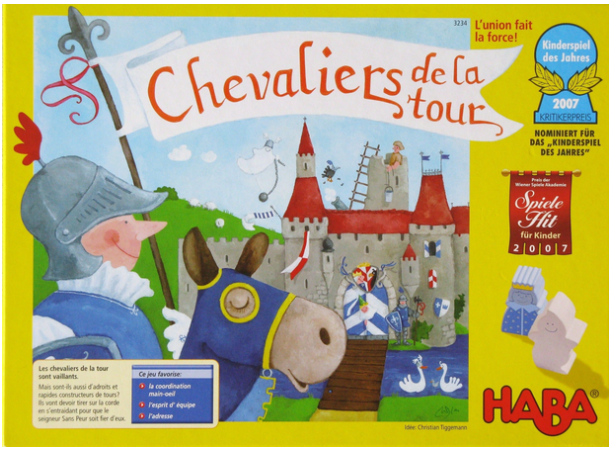
Château Aventure est un jeu inspiré des vieux jeux vidéo.
C'est un mini jeu de rôle avec 12 scénariis.
Selon le scénario choisi, vous pouvez lutter contre des zombies, sauver une princesse, gambader dans un monde merveilleux et poétique ou bien partir dans une folle chasse au trésor. Vous allez pouvoir rêver, tout en prenant garde aux nombreux pièges du maître du jeu

Association
Le Manège aux Jouets

CHEVALIERS DE LA TOUR

HABA

N° 6414



6 +

15-20 mn

2 - 4

Coopération

Au château fort de la Roche règne une grande agitation : le seigneur Sans Peur est de retour !
Dans les cours du château, c'est l'affolement général car il faut encore construire trois tours, du sommet desquelles le seigneur sera accueilli. «L'union fait la force! » crie en cœur la troupe de chevaliers. En effet, les joueurs ne pourront terminer les tours à temps que s'ils s'entraident et coopèrent.

Association
Le Manège aux Jouets

CONCEPT KIDS ANIMAUX

REPOS PRODUCTION
N°7664

4 +
20 mn
2-12
Coop

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adapté pour tous.
Vous allez devoir faire deviner un animal uniquement en décrivant ses caractéristiques, par exemple un gros animal gris avec une trompe.
Accessible et amusant, il permet aux joueurs de réfléchir ensemble à la bonne solution !

Association
Le Manège aux Jouets

COURSES EN SAC

BEC ET CROC
N°7639

4 +
20 mn +
2 et +
Course

Les pieds empêtrés dans le sac, qui sera le plus rapide à traverser la ligne d'arrivée ?

Association
Le Manège aux Jouets

CRAYON COOPÉRATIF

N°6230

5 +

20 mn +

2 et +

Coop

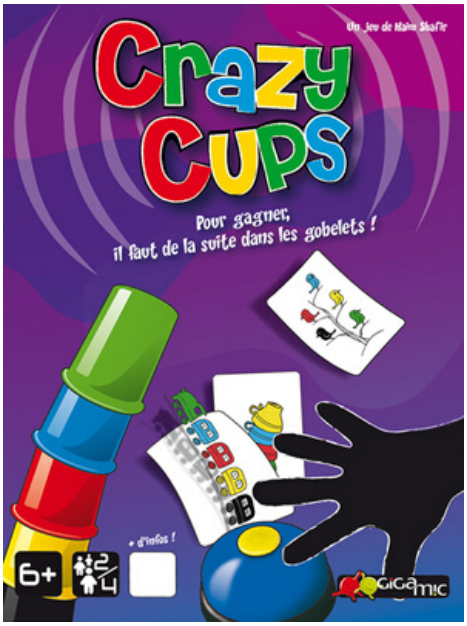
Tendez une feuille bien droite au milieu de la table et c'est partit ! Arriverez vous à dessiner tous en même temps le dessin demandé ?

Association
Le Manège aux Jouets

CRAZY CUPS

GIGAMIC

N° 5448



6 +

15-20 mn

2 - 4

Ambiance; rapidité

Votre but ? Empiler ou aligner vos 5 gobelets de couleur le plus vite possible en fonction de la carte posée. Il va falloir ne pas s'emmêler les gobelets afin d'être le plus rapide !
Crazy cups est un jeu mêlant adresse et rapidité, très fun et rapide. Les parties se succèdent sans que l'on s'en rende compte !

Association
Le Manège aux Jouets

CROQUET ANIMAUX

VILAC
N°5461

5 +

10-20 mn

2 - 4

Adresse

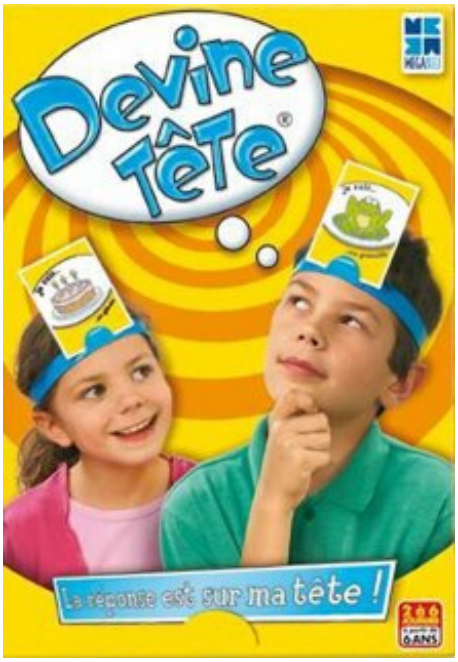
Jeu de parcours où, à l'aide d'un maillet, on pousse une boule en dessous des arceaux animaux.

Association
Le Manège aux Jouets

DEVINE TÊTE

MÉGABLEU

N° 5227



6 +

15-20 mn

2 - 6

Ambiance; expression

Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau.
Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !
En posant des questions aux autres joueurs, devinez en un temps limité ce qui est sur votre carte.
Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné.

Association
Le Manège aux Jouets

ÉCHASSES-SEAUX

OXYBUL
N°7071 ; 7110

5 +
10-20 mn
1 +
Adresse

Un sabot sous chaque pied, les cordes dans les mains, on met un pas devant l'autre... puis on recommence. On peut faire la course mais gare à la chute !

Association
Le Manège aux Jouets

HABITADULE ARCHITECTE

MON PETIT ART
N°6127

5 +

15 mn

1 +

Construction

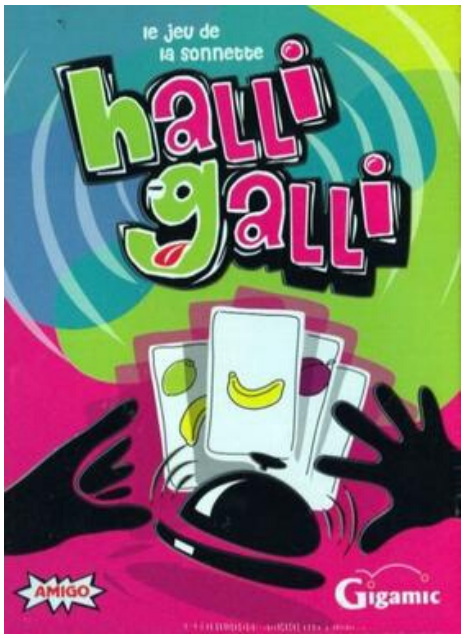
Assemblez les différents éléments pour pouvoir former des cabanes, des tapis de jeux et bien d'autres choses encore ! La seule limite sera votre imagination !

Association
Le Manège aux Jouets

HALLI GALLI

GIGAMIC

N° 5611



7 + | 15-20 mn

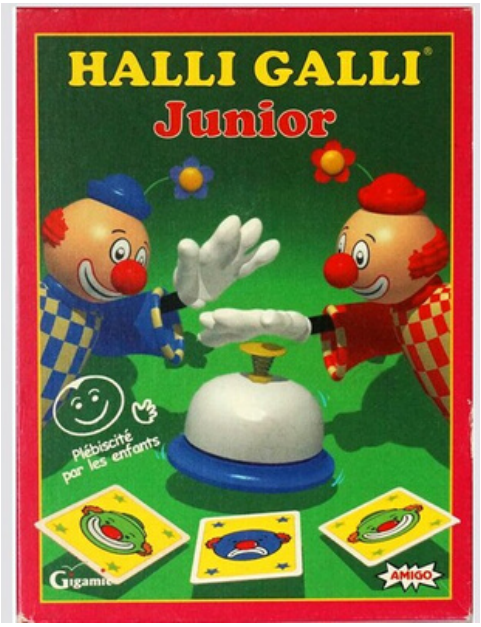
2 - 10 | Rapidité

Halli galli est devenu un grand classique du genre.
Le but du jeu est de récupérer toutes les cartes distribuées en début de partie. A son tour on retourne une carte et si 5 fruits identiques apparaissent, il faut être le plus rapide à taper sur le buzzer !

Association
Le Manège aux Jouets

HALLI-GALLI JUNIOR

AMIGO SPIELE
N°6138 ; 6076 ; 6068



4 +
15 mn
2 - 4
Rapidité

9 clowns de couleurs diverses s'ébattent dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois qu'il y a deux clowns identiques, il faut frapper la sonnette très vite. Le plus rapide reçoit des cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, est le vainqueur.

Association
Le Manège aux Jouets

HAPPY PARTY

GIGAMIC
N°7469

4 +

15 mn

1 - 4

Adresse; mémoire

Chaque joueur doit retrouver les 4 paquets cadeaux qui contiennent les objets qu'il a devant lui.
Mais pour pouvoir regarder ce qu'il y a dans un paquet cadeau, il faut d'abord souffler les bougies.
Il va falloir souffler les bougies du gâteau, mais uniquement les bonnes bougies définies par les dés, pour pouvoir enfin déballer les cadeaux.

Association
Le Manège aux Jouets

HOP LA BANANA

GOLIATH

N°7668

4 +

10 mn

2 - 5

Adresse

Le singe sauteur est un vrai farceur ! Dès que l'on commence à lui piquer des bananes, il s'envole. Il va donc falloir faire preuve d'adresse pour pouvoir l'attraper au bon moment !

Association
Le Manège aux Jouets

JEU DE FLÉCHETTES CIRQUE

SCRATCH

N°7385

4 + 10 mn

1 + Adresse

Un jeu de fléchettes à accrocher partout ! Les fléchettes magnétiques et en plastique permettent même de pouvoir jouer à l'intérieur !

Association
Le Manège aux Jouets

JEU DE FLÉCHETTES EXTRATERRESTRE

SCRATCH

N°7381

4 + 10 mn

1 + Adresse

Un jeu de fléchettes à accrocher partout ! Les fléchettes magnétiques et en plastique permettent même de pouvoir jouer à l'intérieur !

Association
Le Manège aux Jouets

JEU DE FLÉCHETTES MAGNÉTIQUES

N° 5852

8 +

15-20 mn

1 +

Adresse

Un jeu de fléchettes à accrocher partout ! Les fléchettes magnétiques et en plastique permettent même de pouvoir jouer à l'intérieur !

Association
Le Manège aux Jouets

JUNGLE SPEED

ASMODEE

N° 6309

7 +

15-20 mn

3 - 7

Rapidité

Dans Jungle Speed, vous allez devoir récupérer le totem central lorsque 2 symboles identiques apparaissent sur la table.
Facile ? Notez toutefois que les symboles se ressemblent et se confondent facilement, ce qui rend les parties épiques !
Grand classique du jeu de rapidité, les parties se succèdent pour le plus grand plaisir de tous !

Association
Le Manège aux Jouets

KAPLAS

KAPLA

N°2933

3 + 10 mn

1 + Construction

Les Kaplas sont des petites bûchettes de bois. Malgré le concept simplissime, des milliers de possibilités s'offrent à vous. Vous allez tester l'équilibre de votre construction, faire tomber, recommencer, jusqu'à obtenir une construction satisfaisante.

Association
Le Manège aux Jouets

KIT DE JONGLAGE

N° 4742

7 +

15-20 mn

1 +

Adresse

Dans ce kit, vous trouverez tout le matériel nécessaire pour apprendre à jongler avec des balles, faire tourner des assiettes sur une tige ou encore un diabolo pour le faire voler !

Contient :

- 1 assiette chinoise violette
- 1 tige en bois
- 1 diabolo
- 3 foulards
- 3 balles

Association
Le Manège aux Jouets

LA COURSE AUX OEUFS

OXYBUL

N°7472

5 +

10 mn

2 - 12

Adresse

Cette version de la course aux oeufs propose ici des oeufs en feutrine idéal pour l'intérieur de chez soi ! pour les joueurs les plus téméraires, les cuillères sont aussi adaptées pour 2 niveaux de difficulté

Association
Le Manège aux Jouets

LA DANSE DES OEUFS

HABA

N°6681

4 +

10 - 15 mn

2 - 4

Ambiance

Qui va réussir à récupérer le plus d'oeufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ?
Cela ne va pas être facile, car ce sont des oeufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses oeufs par terre, la partie est finie.

Association
Le Manège aux Jouets

LE CERCLE DES FÉES

HABA

N°7254

4 +

10 - 15 mn

2 - 4

Coopération

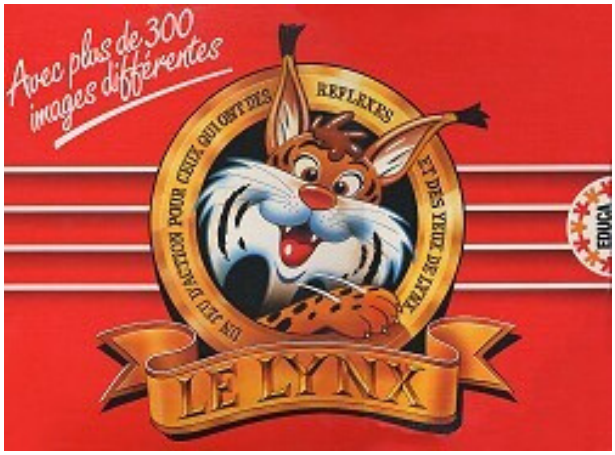
Vous jouez tous ensemble contre le lutin Coquin.
Les fées coopèrent et essaient de deviner ensemble le dessin réalisé afin de gagner des images magiques, mais gare aux erreurs qui donnent l'avantage au lutin coquin !

Association
Le Manège aux Jouets

LE LYNX

EDUCA

N° 4692



6 +

15-20 mn

2 +

Observation

Faites preuve de rapidité et utilisant votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires.
Le lynx est devenu un classique des jeux d'observation et de rapidité.
Un plateau rempli d'images, un sac de tuiles et c'est parti !
On commence par piocher une tuile, puis on doit le plus vite possible retrouver la même image sur le plateau.
Amusant et rapide, le Lynx est un jeu qui ne se démode pas.

Association
Le Manège aux Jouets

LES PAPATTES

TACTIC

N° 6689

6 +

15-20 mn

2 - 4

Adresse

Les papattes est un jeu de quilles qui reprend le Mölky.
Ici, il faudra atteindre les 25 points en envoyant vos pattes d'animaux le plus proche possible de la rivière (une corde tendue).
Pour les joueurs les plus expérimentés, vous pourrez aussi envoyer des bananes sur les papattes de vos adversaires pour les faire tomber.
Amusant et rapide à jouer, les papattes est un jeu d'extérieur adaptés à tous les âges.

Association
Le Manège aux Jouets

LOOPING LOUIE

MB

N°6312

4 +

10 - 15 mn

2 - 4

Adresse

Vite les poules, toutes aux abris! Voila Looping Louie qui passe encore en rase-motte au-dessus du poulailler !
Heureusement, grâce aux catapultes, vous allez pouvoir vous protéger et envoyer l'avion ennemi chez le voisin !

Association
Le Manège aux Jouets

MAGFORMERS

MAGFORMERS

N° 6882

6 +

15-20 mn

1 et +

Construction

Les magformers sont des formes géométriques aimantés que l'on va agencer afin de construire des assemblages en volume. Vous pourrez ainsi explorer des centaines de possibilités. Les plans fournis avec permettent de se familiariser avec les différentes possibilités.

Association
Le Manège aux Jouets

MÉMO-MIME

MB

N°4931

5 +

30 mn

2 - 4

Mémoire; expression

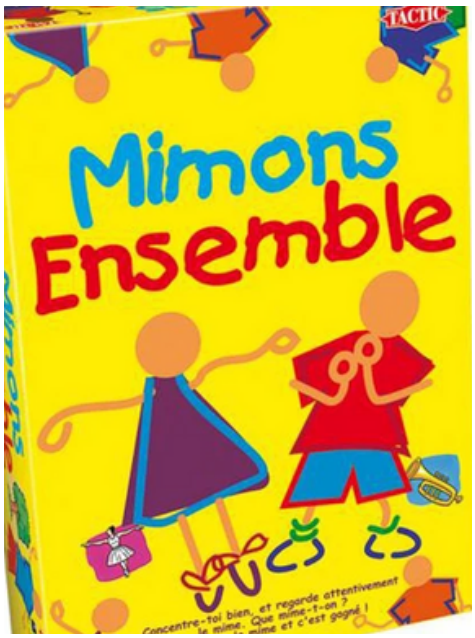
Faites des grimaces, personne ne vous en voudra...
Les 56 cartes "mime" sont mélangées et posées, face cachées, au centre de la table. Chaque joueur reçoit un support qui lui permettra de poser ses cartes afin qu'elles soient visibles par ses adversaires, mais pas par lui. À son tour, le joueur actif pioche une carte. Il devra ensuite mimer l'enchaînement qui se trouve devant lui, sans regarder les cartes et sans se tromper. Si un joueur se trompe il est éliminé. Le dernier joueur en lice est déclaré "Grand Vainqueur".

Association
Le Manège aux Jouets

MIMONS ENSEMBLE

TACTIC

N° 5917



6 +

20 - 30 mn

3 +

Expression

Mimons ensemble est un jeu qui combine l'aspect jeu de de mime et jeu de parcours. Tout le monde se lance dans le parcours qui mènera vers la victoire ! Mimons ensemble, un jeu qui développe concentration et rapidité mais aussi créativité et imagination !

Association
Le Manège aux Jouets

MISS KIPIK

ASMODEE

N°846

4 + | 15 mn

2 - 4 | Adresse

Sauvez les insectes pris dans la toile d'une araignée bondissante.
Tournez la roue et tentez d'attraper le nombre de petites bêtes indiqué par la flèche, à l'aide d'une pince.
Mais gare à vous si Miss Kipik vous surprend !

Association
Le Manège aux Jouets

MÖLKKY

TACTIC

N° 7214

6 +

30 mn

2 +

Adresse

Jeu d’adresse et tactique d’origine finlandaise.
Chacun leur tour, les joueurs essayent de faire tomber une ou plusieurs quilles pour atteindre 50 points et gagner la partie.
Jeu d'extérieur par excellence, le Mölky est un jeu qui mêle la tactique et l'adresse !

Association
Le Manège aux Jouets

PARACHUTE

CELDA

N°4419

3 +

15 mn

4 +

Coopération

Une toile polyester ultralégère, de belles couleurs, des poignées faciles tenir, un trou au milieu, et le tour est joué !
Vous pourrez ainsi faire voler une balle, créer un passage merveilleux en dessous ou même reproduire l'agitation d'une rivière !

Association
Le Manège aux Jouets

PARCOURS À VAGUES

HOPTOYS

N°6932

3 +

15 mn

1 +

Parcours sportif

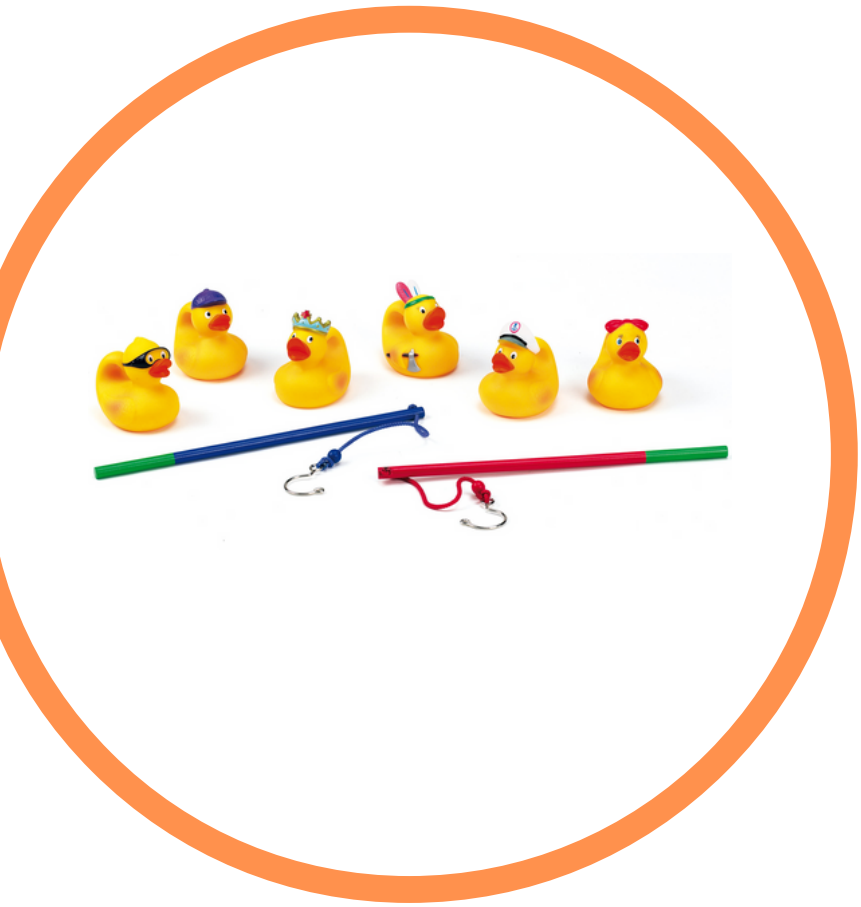
Encastrez les différents éléments comme vous le souhaitez pour créer un jeu de parcours amusant qui va jusqu'à 7 mètres !
8 éléments encastrables dans 1 sac de rangement.

Association
Le Manège aux Jouets

PÊCHE AUX CANARDS

DJECO

N°6526



3 +

15 mn

1 - 2

Adresse

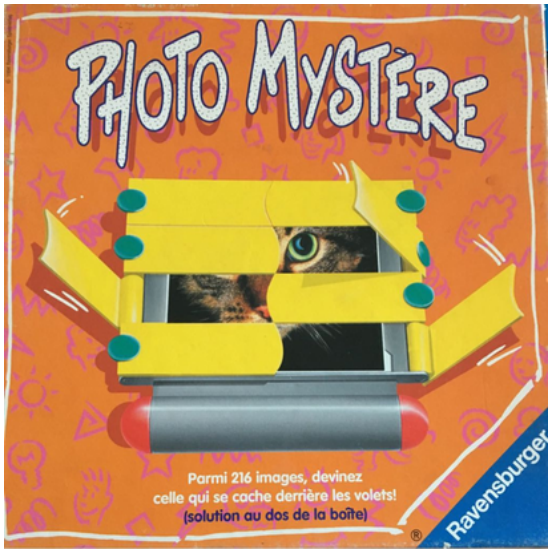
Quand 6 adorables petits canards barbotent dans la mare, on n'a qu'une envie : les attraper ! Avec un peu d'habileté et beaucoup de fous rires, les pêcheurs en herbe munis de leur canne vont se régaler. Un classique des fêtes foraines à apporter à la maison !

Association
Le Manège aux Jouets

PHOTO MYSTÈRE

RAVENSBURGER

N° 5967



6 +

15 - 20 mn

3 - 6

Observation

Qui sera le plus rapide à deviner quelle image se cache derrière les volets ? 200 images différentes, du petit chat à la trompette pour jouer tout en observant !

Association
Le Manège aux Jouets

PIC PIRATE

TOMY

N°6546

4 +

15 mn

1 - 4

Adresse

À l'abordage ! Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate. L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ?
Un des joueurs le découvrira à ses dépens. La fente piégée change à chaque partie, alors pas de tricherie possible !

Association
Le Manège aux Jouets

PICTIONARY JUNIOR

MATTEL

N° 5978

6 +

15 - 20 mn

2 - 6

Expression

Redécouvrez ce jeu de dessin très ludique où les règles sont simples : dessiner et deviner en 60 secondes pour gagner ! Cette nouvelle version du Pictionary adaptée aux plus jeunes. A vous de relever le défi !

Association
Le Manège aux Jouets

PIERRES DE RIVIÈRE

HOPTOYS

N°7412 ; 7430

3 +

15 mn

1 +

Parcours sportif

Parcours physique et sensoriel dont le but est d'aller de pierre en pierre sans toucher le sol malgré les différences de hauteur. Il est possible de varier les positions pour créer de nouveaux challenges.

1 lot de 8 pierres de rivière (n° 7412)
1 lot de 7 pierres de rivière (n° 7430)

Association
Le Manège aux Jouets

RAMASSE LE TRÉSOR

LUDATTICA

N°4787

4 +

15 mn

2 - 6

Rapidité

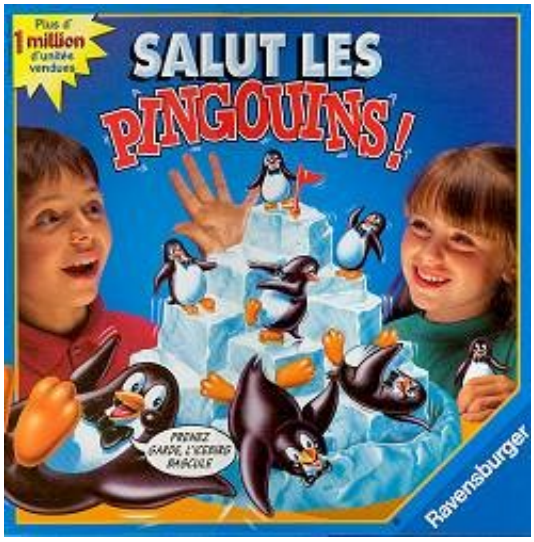
Un jeu d'attention et de rapidité adapté à tous les ages !
Les joueurs devront ramasser le plus grand nombre de trésors et mettre à l'épreuve leur rapidité !
Tous les jetons sont sur la table face jaune visible. Chaque joueur retourne une carte et cherche un jeton qui montre le trésor visible. Il retourne le jeton sur sa pile et cherche un nouveau trésor. Quand un joueur pense ne plus pouvoir ramasser de cartes trésor, il prend la bombe, le jeu s'arrête et on compte.

Association
Le Manège aux Jouets

SALUT LES PINGOUINS

RAVENSBURGER

N°5647 ; 5362



3 + | 10-20 mn

1 - 6 | Adresse

Les pingouins se suivent et se ressemblent, ils veulent tous se trouver une place sur l'iceberg. Mais celui-ci flotte de manière instable et très vite les nouveaux arrivants provoquent un basculement qui envoie les copains dans la mer.
Si lors de votre tour, vous créez un éboulement de pingouins, vous récupérez toutes les figurines qui ont dégringolé. Le joueur qui pose son dernier pingouin remporte la partie.

Association
Le Manège aux Jouets

S.O.S OUISTITI

MATTEL

N°6584

4 +

10-20 mn

2 - 6

Adresse

SOS Ouistiti est un jeu d'adresse pour toute la famille.Le principe est très simple, il faut retirer les baguettes de la couleur indiquée par le dé, en évitant de faire dégringoler les singes. Le joueur qui a le moins fait tomber de singes en fin de partie est le grand vainqueur.

Association
Le Manège aux Jouets

TIME'S UP KIDS !

ASMODEE

N°7578

4 +

10-20 mn

2-12

Expression

Time’s Up kids est le Time’s Up des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d’images. Décrivez d’abord les images… Puis mimez-les !

Association
Le Manège aux Jouets

TIR À LA CORDE

TUG OF WAR

N° 7289

6 +

15 - 20 mn

2 - 10

Force

Le but du tir à la corde est simple. 2 équipes face à face tirent le plus possible la corde de son côté. L'équipe est gagnante quand une des deux a dépassé la marque du milieu ou que l'équipe adverse tombe à la renverse.

Association
Le Manège aux Jouets

TURN-BALL

ARTENGO

N° 7072; 7312

6 +

15 - 20 mn

1-2

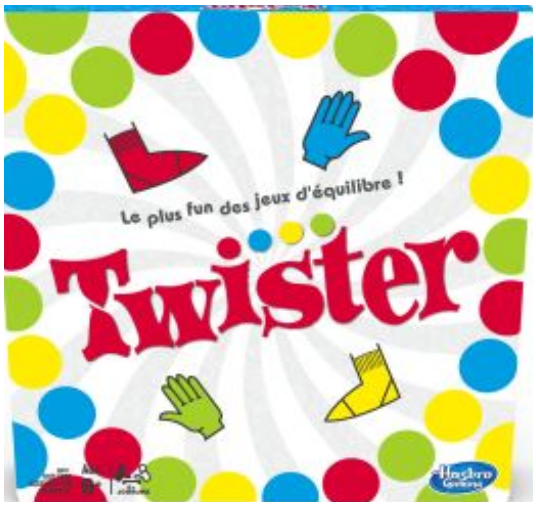
Adresse

Jeu de réaction pour un ou deux joueurs. Exerce la coordination et la concentration.
Fourni avec une housse de rangement.

Association
Le Manège aux Jouets

TWISTER

MB
N° 5720



6 +
15 - 20 mn
3 - 6
Adresse

Une main sur un rond jaune et l'autre sur le bleu, il ne faut pas tomber ! Un tapis comportant des cercles colorés (plusieurs de chaque est installé au sol). On fait tourner une roulette qui va indiquer quelle main ou pied poser sur tel couleur.
Dès qu'un genou ou un coude touche le sol, c'est l'élimination.
A la suite des éliminations successives, il ne restera qu'une ou un vainqueur.