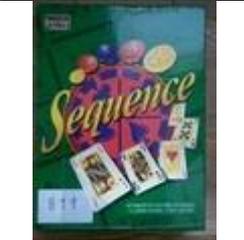
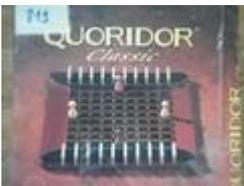
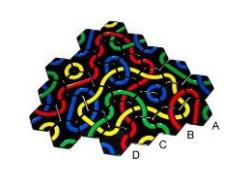


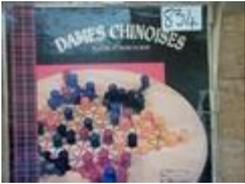
CATALOGUE DE LA MALLE AUX JEUX

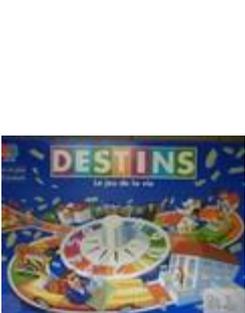
JEUX A PARTIR DE 8 ANS

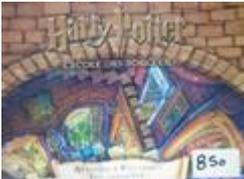
801		LE PENDU	On choisit un mot au hasard dans le dictionnaire. C'est ce mot qui sera le mot à trouver par le joueur. Le joueur fait une proposition. Tant que les conditions de fin de partie ne sont pas atteintes, le joueur peut faire une nouvelle proposition.
802		DESSINEZ C'EST GAGNE	Faire deviner un mot ou une expression aux autres joueurs, en un temps limité, et uniquement par un ou des dessins.
803		PREMIERS MOTS CROISES	
804		LE PETIT BAC	Il faut décider ensemble des catégories dans lesquelles on devra trouver des mots (animaux, villes, titres de film...). Ensuite on tire au sort une lettre. On se donne un certain laps de temps durant lequel chacun doit trouver un mot dans chaque catégorie. Si quelqu'un termine avant le temps imparti, il arrête la partie et chacun dit les mots qu'il a trouvés. Un mot donné par deux personnes ne compte pas, sinon, chaque mot original compte pour un point.
805		LOTO	<p>Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs.</p> <p>Règles du jeu : Mélanger les cartes et les disposer face contre table au milieu de la surface de jeu. Chaque joueur pose une ou plusieurs planche(s) de jeu devant lui. Tour à tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire une carte en la nommant et la place sur sa (ses) planche(s) de jeu. S'il réussit à placer sa carte, il peut rejouer, sinon il replace la carte exactement à la même place, face contre table, et c'est au joueur suivant de jouer.</p> <p>But du jeu : Remplir le plus rapidement possible sa (ses) planche(s) de jeu.</p>
806		RAMSES II	<p>Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs ! Le célèbre Pharaon Ramsès II, a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver. Les joueurs déplacent les pyramides et mémorisent les différents parcours, pour découvrir les trésors du pharaon. Mais alors qu'il avait tout mémorisé, voilà que maintenant la boîte est tournée d'un quart de tour à chaque trésor trouvé ...</p> <p>Nombre de joueurs : 2 à 5</p> <p>Durée de la partie : 30 à 45 minutes</p>
807		BOGGLE	<p>3 minutes chrono pour trouver un maximum de mots.</p> <p>Le vainqueur est le joueur qui aura le plus de points !</p> <p>Nombre de joueurs : 1 joueur et plus</p> <p>Age : 8 ans et plus</p>
808		TABOO JUNIOR	<p>Descriptif du jeu : Faites deviner à votre équipe un mot sans prononcer les 2 mots interdits !!</p> <p>Nombre de joueurs : 4 et plus</p> <p>Type de jeu : Famille</p>

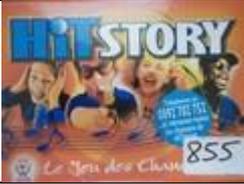
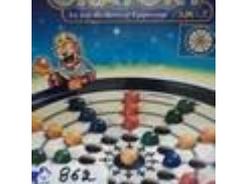
809		LE PETIT BAC	Il faut décider ensemble des catégories dans lesquelles on devra trouver des mots (animaux, villes, titres de film...). Ensuite on tire au sort une lettre. On se donne un certain laps de temps durant lequel chacun doit trouver un mot dans chaque catégorie. Si quelqu'un termine avant le temps imparti, il arrête la partie et chacun dit les mots qu'il a trouvés. Un mot donné par deux personnes ne compte pas, sinon, chaque mot original compte pour un point.
810		SCRABBLE	Avec Scrabble chacun a son mot à dire ! 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.
811		SEQUENCE	Proche du morpion, avec une dimension de hasard donnée par les cartes. Chaque joueur possède une série de pions de sa couleur et une main de 7 cartes. Sur un plateau représentant 2 jeux de 52 cartes mélangées, il faut aligner deux séries de 5 pions de sa couleur. Mais, pour pouvoir poser un pion sur une case du plateau, il faut abattre la carte correspondante (puis re-piocher une nouvelle carte). Attention aux valets, ce sont des jokers qui permettent de se placer n'importe où ou de retirer un pion placé de son adversaire.
812		LA BONNE PAYER	La bonne Paye : des parties passionnantes où vous serez au bord de la faillite ou à la tête d'une immense fortune ! Pour remporter la partie dans ce jeu : Gérer son budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche ! Vous allez payer des impôts, percevoir votre salaire, faire face à des surprises : bonnes ou mauvaises que réserve son budget ! 2 à 6 joueurs
813		CLUEDO	Cluedo est un jeu de société dans lequel les joueurs doivent découvrir parmi eux qui est le meurtrier d'un crime commis dans un manoir anglais. Le but du jeu est de trouver qui a tué le Docteur Lenoir, dans quelle pièce du manoir et avec quelle arme il a commis le meurtre.
814		A PRENDRE OU A LAISSER	22 boîtes représentant les 22 régions françaises... 22 sommes allant de 1 centime à 500 000 €... Accepterez-vous la proposition du banquier ou échangerez-vous votre boîte avec une autre ? Revivez les grands moments de l'émission télévisée chez vous avec cette version jeu de société A prendre ou à laisser de TF1 GAMES.
815		PUZZLE ROI LION	200 pièces
816		NO PANIC	Jeux de stratégie Il faut trouver des mots en fonction des thèmes le plus vite possible. Gardez vous votre sang froid quand le minuteur se déclenchera ? 2 niveaux de difficulté pour s'adapter à l'âge des joueurs. 36 cartes faciles et 36 cartes difficiles, bloc notes et minuteur. Dès 8 ans.
817		FITS	Les joueurs cherchent à compléter une planche carrée à l'aide d'éléments géométriques de couleurs différentes le plus vite possible, tout en respectant des règles de placement relatives aux lignes de la planche et aux couleurs. But du jeu : Être le premier joueur à avoir complété sa planche de couleur en respectant toutes les règles de placement. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans, pour environ 5 à 15 minutes.

818		OBELIX CONTRE HATTACK	<p>Chaque joueur incarne un personnage Gaulois : Falbala, Panoramix, Astérix ou Abraracourcix. Après avoir lancé les 2 dés, chacun se déplace dans la forêt à la recherche d'infos, pour être le 1er à retrouver le sorcier Hattack. En chemin, nos héros rencontrent des amis ou ennemis, des romains, des sangliers et des poissons pourris, qui les aident ou les ralentissent !</p> <p>Joueurs : 2 à 4 Age : 8 à 12 ans Durée : 30 mn</p>
819		QUORIDOR	<p>Votre but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?</p> <p>Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous.</p> <p>Durée environ 15 min 2-4 joueurs Dès 8 ans</p>
821		UNO STACKO	<p>En fonction du dé UNO, montez de plus en plus haut avec la bonne couleur ... ou le bon numéro !</p> <p>A partir de 8 ans</p> <p>2 joueurs minimum</p>
822		MASTER MIND	<p>Le Mastermind est un jeu de société, de réflexion, et de déduction.</p> <p>Il se présente généralement sous la forme d'un plateau perforé de 10 rangées de quatre trous pouvant accueillir des pions de couleurs.</p> <p>Il existe de nombreuses variantes suivant le nombre de couleurs, de rangées ou de trous.</p>
823		AKIBA	<p>Sur le plateau carré, on dispose des boules rouges (neutres) au centre, et huit boules noires et huit blanches dans les coins. Le but du jeu est de faire sortir sept boules rouges (ou d'éliminer toutes les boules de l'adversaire). A son tour de jeu, un joueur doit pousser une de ses boules d'une case. Si la case d'arrivée est occupée, la boule qui s'y trouve sera automatiquement poussée, et ainsi de suite. Si une boule sort du plateau de jeu, le joueur l'ajoute à son tableau de chasse, et joue à nouveau.</p> <p>Nombre de joueurs : 2 Durée 10 min.</p>
824		PHOTO MYSTERE	<p>Qui sera le plus rapide à deviner quelle image se cache derrière les volets ? 200 images différentes..."</p> <p>Photo Mystère est un jeu d'observation et de déduction très simple.</p> <p>Joueurs : 3 à 6 Age : 8 et plus Durée : 25 mn</p>
825		TANTRIX	<p>Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires!</p> <p>Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi?</p>
826		LABYRINTHE	<p>But du jeu Etre le premier à avoir trouvé dans le labyrinthe tous les trésors dessinés sur ses propres cartes.</p> <p>Jeu de parcours,</p> <p>de 2 à 4 joueurs</p>
827		MOTUS	<p>Le premier mot à trouver est N... mais MOTUS..et bouche cousue !!</p> <p>Un jeu de lettres et de déduction pour revivre en famille la célèbre émission télévisée de France 2.</p>
828		TABOO JUNIOR	<p>Descriptif du jeu : Faites deviner à votre équipe un mot sans prononcer les 2 mots interdits !!</p> <p>Nombre de joueurs : 4 et plus</p> <p>Type de jeu : Famille</p>

829		TANGRAM	<p>Chaque pièce peut se faire recouvrir par un nombre entier d'exemplaires du petit triangle, qui est donc l'unité de base du découpage.</p> <p>Le parallélogramme est la seule pièce chirale : pour le faire correspondre à son image dans un miroir il faut le retourner par la troisième dimension. Pour certaines figures, le sens adopté pour cette pièce détermine le sens de la figure complète (exemple : l'homme qui court), alors que d'autres figures peuvent s'obtenir quelle que soit la position adoptée pour cette pièce (exemple : le carré de base). Dans le premier cas, reproduire le modèle suppose d'adopter exactement le même sens pour cette pièce, mais comme ce sens n'est pas connu la règle du jeu autorise un retournement.</p>
830		PICTIONARY EN FAMILLE	<p>Pictionary est un jeu de société (deux à quatre équipes de deux joueurs), dont le but est de faire deviner un mot, une expression ou une idée à son partenaire dans un temps limité, à l'aide d'un croquis.</p>
831		A VOS MARQUES	<p>À vos marques est un jeu de rapidité et de connaissance consumériste.</p> <p>Vous devez, le plus rapidement possible, récupérer les cartons des logos correspondant à un critère précis, ou à une marque nommée. Vous récupérez les cartons à l'aide d'une ventouse spéciale.</p>
832		LA BONNE PAYE	<p>La bonne Paye : des parties passionnantes où vous serez au bord de la faillite ou à la tête d'une immense fortune !</p> <p>Pour remporter la partie dans ce jeu : Gérer son budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche ! Vous allez payer des impôts, percevoir votre salaire, faire face à des surprises : bonnes ou mauvaises que réserve son budget !</p> <p>2 à 6 joueurs</p>
833		LE MYSTERE DE PEKIN	<p>But du jeu : être le premier à résoudre une des cinquantes énigmes choisies.</p> <p>Déroulement du jeu : Un peu comme le Cluedo, vous devez aller interroger les témoins dans des lieux comme le restaurant, le temple ou la bijouterie. Certains mentent, d'autres et bien disent la vérité. Pour tirer tout ça au clair, une visite chez le sage qui éclairera votre lanterne à l'aide d'un miroir. Le reflet vous donnera la vérité. Un espion est aussi présent dans le jeu pour vous indiquer le nom du coupable et à quel dragon chinois il faut se rendre pour accuser le coupable. La lecture du coupable se fait avec un transparent sur lequel "Spy" est inscrit. Celui-ci positionné correctement dévoile le nom et la couleur du dragon.</p> <p>Nombre de joueur : 2 à 6 joueurs</p>
834		DAMES CHINOISES	<p>Les pions sont disposés dans les six triangles extérieurs d'une étoile à six branches, formant six groupes de dix pions, et permettant de jouer à deux, trois, quatre, ou six joueurs à la fois. Chaque groupe a une couleur différente. À deux ou trois joueurs, on peut jouer avec des groupes de quinze pions.</p> <p>Chaque pion est toujours sur un emplacement, et un emplacement n'est occupé que par un pion.</p> <p>Et le but étant de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.</p>
835		MISTER MAGIE	<p>Avec Mister Magie tu peux apprendre à faire 100 tours de magie !!!</p>
836		RAMSES II	<p>Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs ! Le célèbre Pharaon Ramsès II, a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver. Les joueurs déplacent les pyramides et mémorisent les différents parcours, pour découvrir les trésors du pharaon. Mais alors qu'il avait tout mémorisé, voilà que maintenant la boîte est tournée d'un quart de tour à chaque trésor trouvé ...</p> <p>Nombre de joueurs : 2 à 5 Durée de la partie : 30 à 45 minutes.</p>

837		TOUCHE COULE	<p>Le but du jeu est d'être le premier à couler les bateaux de son adversaire. Avant de commencer la partie, chaque joueur positionne ses bateaux sur la grille du haut en dessinant les contours du bateau sur la grille. Chaque joueur tire ensuite à tour de rôle en indiquant les coordonnées de tir : lettre + chiffre. Quand un bateau a été touché, le joueur trace une croix X sur la grille à l'endroit concerné. Dans le cas contraire, il trace un rond O.</p> <p>Nombre de joueurs : 2</p>
838		RUMMIKUB	Réalisez des séries ou des suites de chiffres pour être le premier à se débarrasser de vos plaques. En faisant des séries ou des suites de chiffres.
839		DRAPEAUX DU MONDE	Familiarisez-vous avec les pays du monde avec ces 200 cartes dont chacune comporte des informations relatives à un pays : drapeau, situation géographique, superficie, capitale, population et plus encore. Le jeu inclut aussi un planisphère et une règle qui propose 4 variantes pour prolonger le plaisir.
840		YAHTZEE CLASSIQUE	Yahtzee reprend le concept des combinaisons des cartes mais avec des dés. Pour gagner vous devez faire un maximum de points en réalisant différentes combinaisons parmi les treize que compte la feuille de marque Yahtzee. A chaque tour vous devez remplir une combinaison. Pour cela vous pouvez lancer jusqu'à trois fois les dés.
841		A PRENDRE OU A LAISSER	<p>22 boîtes représentant les 22 régions françaises... 22 sommes allant de 1 centime à 500 000 €... Accepterez-vous la proposition du banquier ou échangerez-vous votre boîte avec une autre ?</p> <p>Revivez les grands moments de l'émission télévisée chez vous avec cette version jeu de société A prendre ou à laisser de TF1 GAMES.</p>
842		DESTINS	<p>A vous de saisir la chance de votre vie en faisant preuve de bon sens. Jeu de perspicacité. En Euro.</p> <p>Destins est le jeu de la vie ! Comme souvent pour les jeux qui sont dans la lignée du Monopoly le but est d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Dans Destins, les joueurs peuvent incarner un personnage de son adolescence à sa retraite en suivant tous les grands événements de sa vie. Les participants bâtissent la plus grande fortune en traversant les diverses péripéties de la vie : prolonger ses études ou entrer directement dans la vie active, se marier, avoir des enfants, diverses étapes de la vie quotidienne. Un jeu qui se joue en euros pour plus de réalisme. Le plateau contient un parcours, constitué de cases de différentes couleurs, et d'une roue du destin numérotée de 1 à 10. Pour faire avancer son pion il faut faire tourner la roue. Selon les cases sur lesquels le pion arrive il peut se passer différentes choses : fortunes et infortunes, mariage, changement de carrière et accident de ski, etc ! Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs arrivent sur la case retraite. Le joueur le plus riche est alors le grand gagnant. Quel destin !</p>
843		LE PHANTOME DE MAC GREGOR	<p>Le but du jeu Etre le premier joueur à sortir par l'une des 3 portes du château.</p> <p>Cette édition chez Nathan, est aussi conçue pour jouer dans le noir, les pièces et les cartes sont phosphorescentes !</p> <p>de 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
844		MASTER MIND CHALLENGE	A partir de 8 ans de 2 à 5 joueurs, devine la combinaison de ton adversaire avec de nouvelles stratégies !!

845		DIADINGO	Jeu de courses aux diamants - il suffit de récupérer les diamants et de les poser sur les cartes bague - pour gagner il suffit de poser le plus grand nombre de bagues sertie de diamants
846		SPHINX	C'est une drôle de pyramide que notre pharaon a fait construire pour sépulture : de longs couloirs jalonnés de portes secrètes conduisent à la salle du trésor, gardée par trois sphinx imposants. Sans les bonnes cartes-sphinx, impossible de parvenir au trésor et de s'en emparer. Suivez les conseils des momies, collectionnez les cartes-sphinx dans les couloirs et surmontez les obstacles que représentent les sphinx. Vous pourrez alors parvenir au trésor légendaire ! But du jeu : Le gagnant est celui qui, à l'aide des bonnes cartes-sphinx, réussit à vaincre les sphinx et parvient à la salle du trésor située au milieu du plan de jeu.
847		DEFIFOO	Mime, dessin, action, mémoire...le jeu d'ambiance qui va vous rendre fou ! Un principe diabolique : à chaque tour, 2 équipes s'affrontent et la 3ème fait l'arbitre ! Puis les rôles changent...Mime, dessin, action, rapidité, mémoire, adresse... 150 défis simples et rigolos dans tous les genres : Trouvez le plus vite possible 10 objets d'une couleur dans la pièce ! Faites deviner le plus de sports en mimant !... Et plein d'autres à découvrir !
848		DECOUVRONS LA FRANCE	Découvrons la France est un jeu ludo éducatif. Sur une base de jeu de l'oie amélioré les auteurs vous font découvrir notre patrimoine régional. On distribue à chaque joueur un même nombre de cartes de villes. Chaque joueur tire au hasard une ville qui sera son point de départ et d'arrivée. En général, les joueurs s'accordent un délai de quelques minutes afin de planifier leur trajet. Puis le premier joueur à s'être défaussé de toutes ses cartes et à être revenu à son point de départ est déclaré "Grand vainqueur".
849		BILL LA COURSE GALACTIQUE	Age : à partir de 7 ans Jeu d'ambiance pour toute la famille, qui retrace l'arrivée mouvementée de Bill et de sa famille sur terre. Jeu de parcours parsemé d'embuches où vous devez affronter de nombreuses épreuves.
850		HARRY POTTER A L'ÉCOLE DES SORCIERS	But du jeu Un élève désobéissant a lancé un sort pendant un cours. Les joueurs essaient de résoudre ce mystère en prononçant la phrase correcte : " Professeur, avez-vous surpris en train de lancer le sort à ? " pour gagner la partie. Lorsqu'on pense connaître le fin mot de l'histoire, on doit se rendre à Toufu et lancer l'accusation. Si la phrase est correcte, c'est gagné, sinon on est exclu de Poudlard (et du jeu !).
851		NI OUI NI NON	900 questions pour toute la famille ou il est interdit de répondre par oui ou non, un jeu de rapidité simple et drôle. Jeu de société : 2 à 6 joueurs A partir de 7 ans
852		MONOPOLY	Le but du jeu consiste à ruiner ses concurrents par des opérations immobilières. Il symbolise les aspects apparents et spectaculaires du capitalisme, les fortunes se faisant et se défaisant au fil des coups de dés.
853		ROLLING BALL	A l'aide des 2 barres, faire tomber la balle dans les cratères les plus éloignés ... Sympathique jeu d'adresse ! de l'époque aussi, mais ce jouet à été rééditer avec un nouveau design..

854		LUCKY LUKE WANTED	On recherche des shérifs courageux !! Une bande de 16 bandits très dangereux s'est échappée de prison et se cache dans une mine d'or désaffectée du Far West. La justice les recherche. Afin d'empocher la plus grosse prime, lance-toi à leur poursuite et retrouve-les avant les autres. Grâce à ton flair, tente de les localiser, mais attention car ils sont armés de dynamite qui peut exploser à tout moment ! La ville ne sera pas tranquille tant que tous les bandits n'auront pas été capturés pour être jugés et envoyés derrière les barreaux. Il faut tous les attraper !
855		HIT STORY	Avec Hitstory, vous devez retrouver l'interprète et l'air de la chanson. Les 165 cartes du jeu comportent plus de 800 titres. Heureusement, on peut choisir sa catégorie :
856		C'EST PAS SORCIER	Le jeu de société, comme l'émission, est en théorie destiné aux enfants, mais les grands prendront également plaisir à chercher les réponses aux énigmes. On est en présence d'un classique jeu de questions, mais parmi les 1000 questions, beaucoup sont intéressantes. De plus, les cartes ne se contentent pas de donner la réponse exacte, elles ajoutent aussi des compléments d'information !
857		MAGIE 125 TOURS	Grâce à ce jeu tu peux enfin apprendre à faire 125 tours de magie !
858		SUPER MAG	Supermag un jeu qui développe la créativité. Tu peux apprendre à construire des formes en s'amusant avec les jeux magnétiques supermag.
859		SUPER MAG TOY	Supermag un jeu qui développe la créativité. Tu peux apprendre à construire des formes en s'amusant avec les jeux magnétiques supermag.
860		GEOMAG	Un jeu qui développe la créativité. Tu peux apprendre à construire beaucoup de formes tout en t'amusant.
861		SUPERMAG DISCOVER	
862		ORTORY	But du jeu Etre le dernier empereur à être sur le trône sans qu'un adversaire ait la possibilité de vous renverser. Joueurs : 2 à 4 Age : à partir de 8 ans
863		E = M6	E=M6 est un jeu de connaissances. S'appuyant sur le succès mérité de la célèbre émission télévisée présentée par Mac Lesgy et ses lunettes à rétrofusées, E=M6, le jeu, vous permettra de tester en famille vos connaissances sur les sciences. Joueurs : 2 à 6 Age : à partir de 8 ans

864		<p>PUISSANCE 4 ADVANCE</p>	<p>Retrouvez les règles classiques du Puissance 4, mais en 3D : alignez 4 disques à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Mais pour corser le tout, vous pouvez aligner vos pions sur quatre niveaux, en hauteur !</p> <p>Joueurs : 2 Age : 10 ans</p>
865		<p>MONOPOLY VENDEE</p>	<p>Le but du jeu consiste à ruiner ses concurrents par des opérations immobilières en découvrant en même temps la vendée. Il symbolise les aspects apparents et spectaculaires du capitalisme, les fortunes se faisant et se défaisant au fil des coups de dés.</p>
866		<p>ATTENTION A LA MARCHE</p>	<p>Apprenez des choses étonnantes et estimez au mieux votre perspicacité. De 2 joueurs à 4 joueurs. Dès 8 ans.</p>
867		<p>BIOVIVA</p>	<p>Bioviva vous emporte à la découverte de l'incroyable histoire de la Vie sur Terre, dans un voyage plein d'humour et de rebondissements. Un jeu original, drôle et instructif, à partager en famille et entre amis.</p> <p>Dès 8 ans.</p>
868		<p>C'EST PAS SORCIER</p>	<p>Le jeu de société, comme l'émission, est en théorie destiné aux enfants, mais les grands prendront également plaisir à chercher les réponses aux énigmes.</p> <p>On est en présence d'un classique jeu de questions, mais parmi les 1000 questions, beaucoup sont intéressantes. De plus, les cartes ne se contentent pas de donner la réponse exacte, elles ajoutent aussi des compléments d'information !</p>
869		<p>PARTY & CO JUNIOR</p>	<p>Contient 560 défis et questions.</p> <p>But du jeu : Etre le premier ou la première équipe à effectuer le tour complet du plateau, en réalisant correctement dans un temps maximum de 30 secondes. Bon courage !!</p> <p>8 à 13 ans</p>