

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 014



Candy XXL

Commentaires sur le jeu

R401

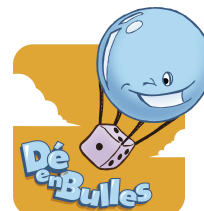
Points: 1

Sur le beau tapis bleu et circulaire sont répartis les bonbons en bois, joliment colorés. Les enfants sont tout autour. L'un d'eux lance les trois dés. Ceux-ci indiquent le bonbon qu'il faut attraper. En combinant les trois couleurs obtenues aux dés, on peut souvent trouver cette même combinaison (par exemple vert jaune bleu) sur un bonbon en particulier. De là, à s'en emparer avant les autres, il y a encore un autre pas qui mène à la victoire. Dans certain cas, le bonbon ne peut être trouvé. Il faut alors être le premier à crier "impossible" !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Beleduc
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 016



Pippo

Commentaires sur le jeu

R407

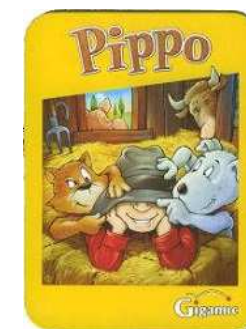
Points: 1

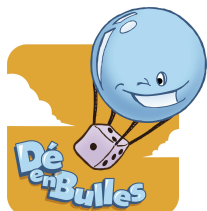
Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné. PIPPO : un jeu intelligent qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation. Contenu : 25 Cartes 4 animaux, 25 Cartes 1 animal, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Reinhard Staupé





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 022



Memo-Mimes

Commentaires sur le jeu

R401

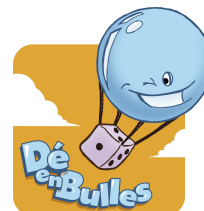
Points: 1

Contenu du jeu 56 cartes et 4 supports plastiques. But du jeu Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mimes
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 034



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

R407

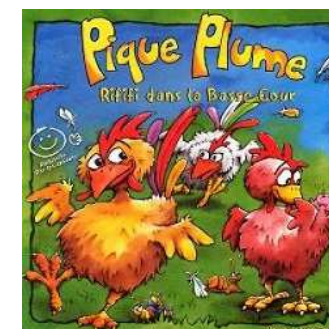
Points: 1

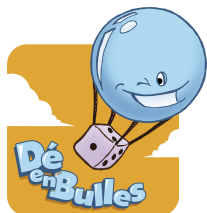
Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 041



Bande des porcelets (la)

Commentaires sur le jeu

R403

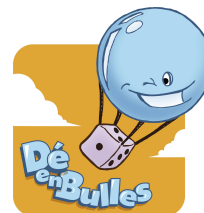
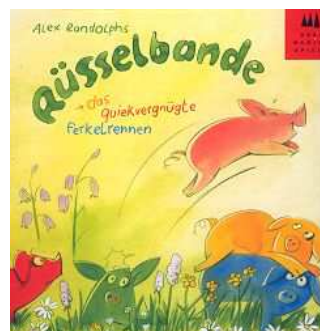
Points: 1

Quand on joue avec des cochons de course ; ils font la course. Si en plus se sont des cochons de cirque ; attendez-vous à les voir faire des pirouettes, des galipettes et autres pitreries ! Mon beau plateau ! Assemblez les différents éléments pour former la piste de course à la forme que vous désirez. Le parcours est marqué de petits ronds qui représentent les cases. C'est parti ! Chaque joueur choisit un cochon d'une couleur (ou 2 suivant le nombre de participants). Chacun prend également un jeton de la même couleur que son cochon. Chaque joueur à son tour lance le dé et avance son cochon du nombre de cases équivalent. Le dé est spécial, si on tire un 1 ou un 3 noir (les autres chiffres sont

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Drei Magier Spiele
 Auteur: Alex Randolph



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 069



Perplexus "Rookie"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

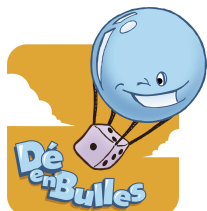
Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 070



Perplexus "Rookie"

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

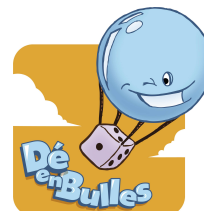
Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 074



Pyramide d'animaux

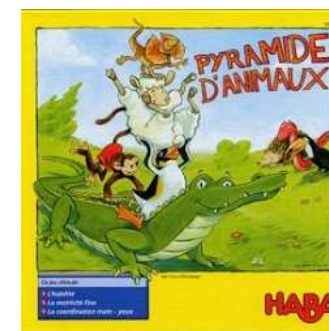
Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

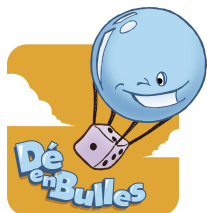
Les animaux voudraient vous montrer leur formidable acrobatie : la grande pyramide ! Qui pourra poser le pingouin sur le crocodile, le mouton sur le pingouin, le serpent sur le mouton, le toucan sur ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Klaus Miltenberger



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 075



Clac Clac

Commentaires sur le jeu

R401

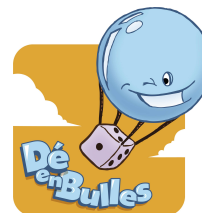
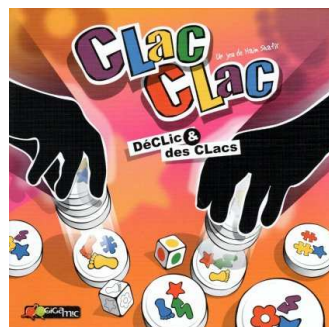
Points: 1

Chaque disque combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir , Kobi Ben Ar



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1003



Perplexus "Rookie"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

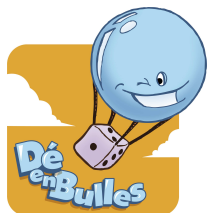
Une boule à tourner dans tous les sens pour aider la bille à trouver son chemin

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1033



Pino Sortino

Commentaires sur le jeu

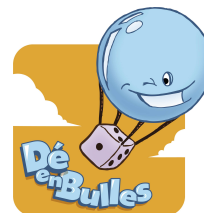
Points: 1

Tout est sens dessus dessous! Chaque chose doit être à sa place: le pull doit être rangé dans l'armoire, le tampon sur le bureau et les bottes dans l'armoire à chaussures. Et pourtant, le désordre revient toujours ! Et si le lutin Pino nous aidait à remettre les choses en ordre, qu'en pensez-vous?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Gestion
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Marco Teubner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1034



L'Escalier Hanté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

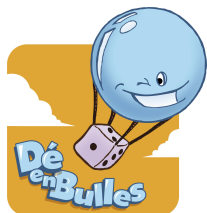
Au sommet des marches du vieil escalier du château, somnole un très vieux fantôme. Des enfants très téméraires ont décidés de gravir cet immense escalier pour être le premier à effrayer ce fantôme avec un grand "BOUUUUH!". C'est bien mal le connaître, car le fantôme a ensorcelé le dé qui va permettre aux enfants de monter les marches de l'escalier et va les transformer eux aussi en petits fantômes. Lequel de ces enfants parviendra le premier à l'effrayer ? "Description Ludigaume"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Michelle Schanen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1038



Bonhomme de neige

Commentaires sur le jeu

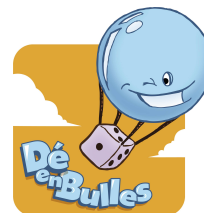
Points: 1

Bonhommes de Neige est un jeu de parcours pour les enfants. Les joueurs doivent apporter les 3 éléments de leur bonhomme de neige jusqu'à la fin de parcours afin de les assembler. Matériel : - 1 plateau - 4 bonhommes de neige (12 morceaux) - 1 dé

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Nicole Schöpe



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1074



Clics (650 pièces)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

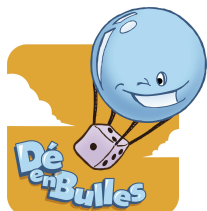
Colorés et légers, les blocs de construction Clics se fixent les uns aux autres et s'inclinent pour donner une forme arrondie. Très faciles à manipuler par les plus petits.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1085



Hop! Hop! Hop!

Commentaires sur le jeu

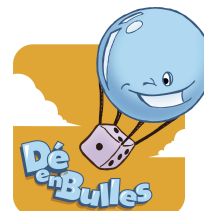
Points: 1

Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif pour les petites n'enfants. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois. Chaque joueur, à son tour, lance le dé et peut faire avancer un mouton ou la bergère d'une case sur le parcours, sauf si le dé indique la face vent. Dans ce cas là un pilier du pont est soufflé par la tempête rendant sa destruction un peu plus proche. Si le pont est détruit avant que les joueurs n'aient ramener tous ce petit monde à la bergerie, c'est perdu et l'équipe peut alors retenter sa chance !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Monica San Cristobal



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 111



Forêt enchantée (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

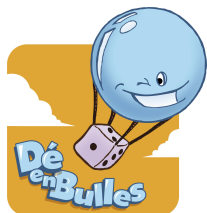
Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Cette nuit, durant un court instant, les ingrédients de la potion magique qui peut le guérir apparaîtront dans le ciel étoilé. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la composent. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite il sera trop tard !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1138



Petits Magiciens

Commentaires sur le jeu

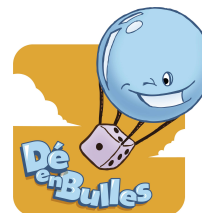
Points: 1

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront-ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup à tourner... Un jeu de mémoire tourbillonnant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix Bou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 118



Kikou le coucou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

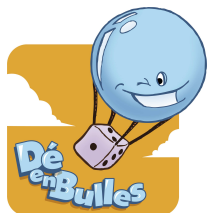
As d'Or "Enfants" 2017. Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: J.M.Allué et V.Bautista i R





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 121



Pengoloo

Commentaires sur le jeu

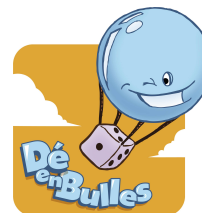
Points: 1

Bienvenu au pôle sud! Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné. De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Thierry Denoual



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 124



Playa Playa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

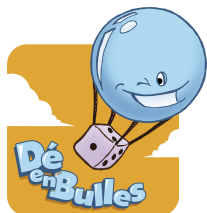
Mémoriser et coopérer pour préserver la plage ! Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Sébastien Decad





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 127



Trésor Des Lutins (le)

Commentaires sur le jeu

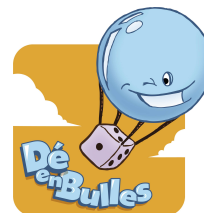
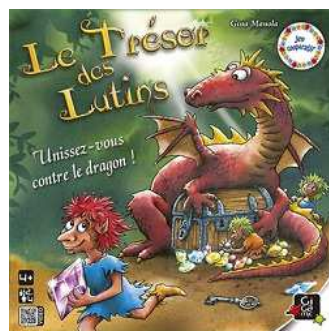
Points: 1

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Gina Manola



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 174



Panic au poulailler mini jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est la panique dans le poulailler, le méchant coq s'est installé tout en haut, dans le nid, et ne veut pas bouger. Attention, le voilà qui jette des œufs maintenant !

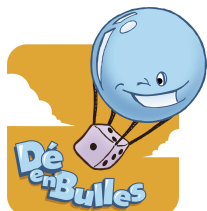
Quelle courageuse poule arrivera la première en haut et chassera le coq ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 185



Bal masqué des coccinelles (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

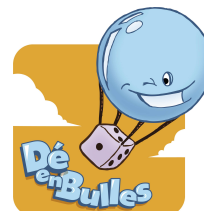
Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes.

Chacune a peint ses taches d'une même couleur. Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs taches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Matagot
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 186



No panic junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

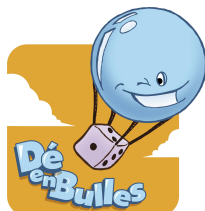
Retrouver la ou les bonnes images le plus vite possible, en fonction des indices donnés par la carte Mission. Plus on trouve vite, plus on marque de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 188



Margot l'escargot

Commentaires sur le jeu

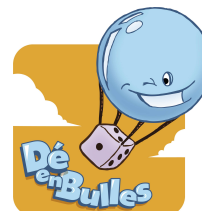
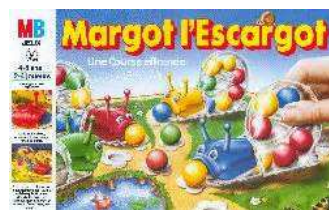
Points: 1

Des petits escargots doivent manger des petites billes (3 couleurs) posées sur les différents chemins qui mènent à l'étang.
A chacun son escargot, il faut être le premier à lui faire manger dix billes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 192



Panic au poulailler

Commentaires sur le jeu

Points: 1

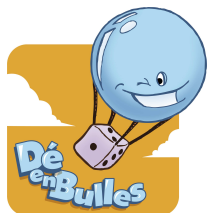
C'est la panique dans le poulailler ! Le but du jeu est de déloger le coq installé tout en haut - Soit le plus malin pour déplacer tes poules et éviter les oeufs lancés par le coq.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 197



Hippos gloutons de voyage

Commentaires sur le jeu

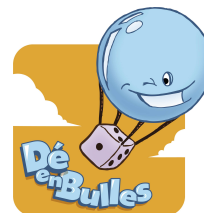
Points: 1

Vous connaissez déjà certainement le but du jeu : faire avaler à son hippopotame un MAXIMUM de billes en un MINIMUM de temps ! Pour cela, les joueurs doivent appuyer sur la queue de leur hippopotame en même temps et sans s'arrêter. La partie s'arrête lorsque les hippopotames ont dévoré toutes les billes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 203



Kaléidos junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

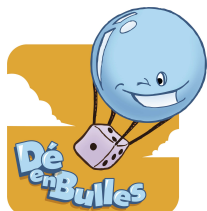
Kaleidos est un jeu d'observation où le but est de réussir à trouver sur une illustration le plus grand nombre d'éléments - de mots ayant comme initiale la lettre sélectionnée au hasard.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Mon premier carcassonne

Commentaires sur le jeu

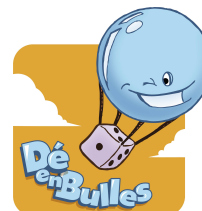
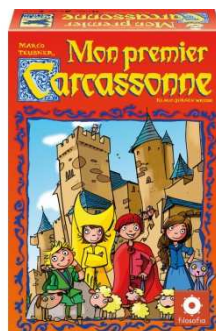
Points: 1

Comme dans le jeu original, les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, les enfants peuvent tout de suite en commencer une nouvelle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 210



Hop! Hop! Hop!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

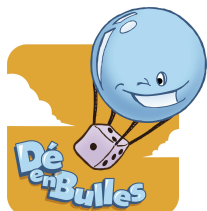
Hop ! Hop ! Hop ! n'est pas seulement un jeu de coopération, c'est aussi un jeu d'habileté. Même si le dé est prépondérant, il faut prendre des décisions : avancer les moutons d'une case ou d'une autre n'est pas sans conséquence au regard des probabilités. La part d'adresse dans la destruction progressive du pont est amusante. Elle met en valeur, mine de rien, la notion d'équilibre et de surface de sustentation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Monica San Christobal





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 211



Cata Castors !

Commentaires sur le jeu

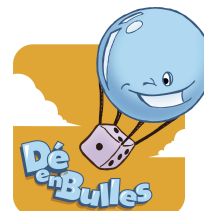
Points: 1

Le principe du jeu est très proche du Mikado. Avec un castor détecteur de mouvements ! La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essaient sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 217



Bal des princesses (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

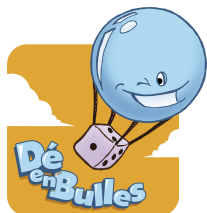
Les six princesses du château Bellami sont dans tous leurs états ! Elles ont appris que le ravissant prince Charms cherchait une épouse et qu'il venait d'annoncer sa visite pour aujourd'hui ! Elles décident donc d'organiser un magnifique bal en son honneur. Evidemment, chacune des six soeurs aimerait bien être l'élue du prince. Pourras-tu aider le prince Belle Boucle à trouver la bonne épouse parmi les six princesses ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix-kis B





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 651



Bolides (les)

Commentaires sur le jeu

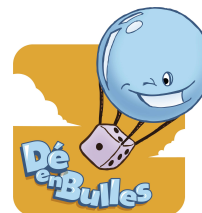
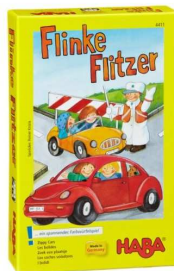
Points: 1

C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le bon parking. Mais attention, si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking du joueur, cette voiture va alors filer sur un autre parking. Qui va réussir en premier à garer 6 voitures de couleurs différentes sur son propre parking ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 652



Domino géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

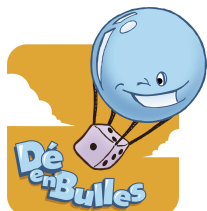
Plus de 1000 dominos géants en bois brut pour faire des parcours de dingue à l'infini...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 659



Parcours de billes en bois

Commentaires sur le jeu

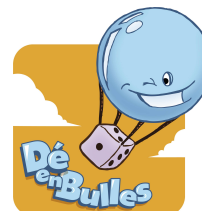
Points: 1

Le grand circuit à billes en bois cyclone Quadrilla de Hape est un jeu de construction intelligent, amusant, et durable composé de 196 pièces : 96 pièces pour le circuit dont 2 grandes spirales + 100 billes. Dès 4 ans.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hape
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 661



Bateau pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

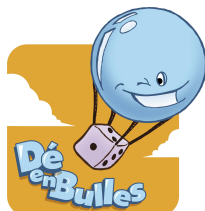
Vous êtes au large lorsqu'un bateau pirates fait son apparition ! Le joueur devra se défendre en essayant de faire tomber chacun des personnages à l'aide de son arbalète

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 663



Lady toupies

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.

On dirige les toupies en prenant la base du jeu dans les mains.

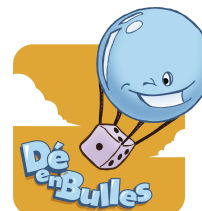
Ce jeu en bois est monté sur rotule.

Dimensions : 60 x 25 cm

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 245



Planet der Sinne "Planète des Sens"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

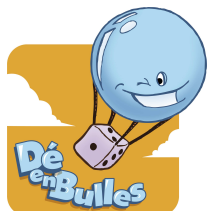
Mettez vos 5 sens à l'épreuve à travers une série d'épreuves. Un jeu qui plaira aux petits et aux grands! (boîte allemande mais règles françaises incluses)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Haba





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 259



Gagne ton Papa

Commentaires sur le jeu

R409

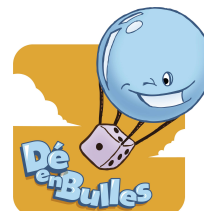
Points: 1

Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: André Perriolat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 260



Gagne ton Papa

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

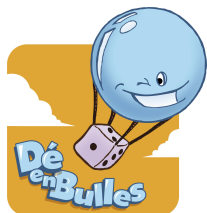
Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Dj Games
 Auteur: André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 296



Mémoire sonore

Commentaires sur le jeu

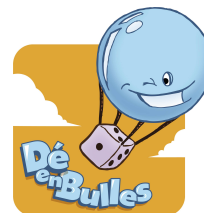
Points: 1

Ayez l'ouïe fine ! Un jeu de mémoire auditive qui développe capacité de concentration et sens de la déduction. Le but : Retrouver, grâce à l'écoute, les paires de cubes émettant des sons identiques. Ce jeu permet également de sensibiliser les enfants à la déficience visuelle et à la compensation par l'ouïe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Wesco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 303



Polydron

Commentaires sur le jeu

Points: 1

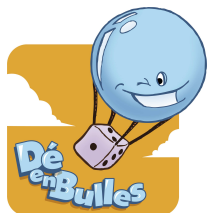
Jeu de construction géométrique en 3D.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 309



Puzzle Oui-Oui

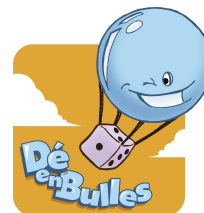
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 310



Puzzle Disney Winnie l'ourson

Commentaires sur le jeu

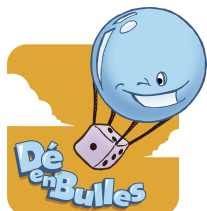
Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333



Octave et les grenouilles chantantes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

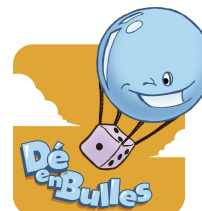
Les grenouilles forment une chorale ! Vous allez écouter puis chanter des tonalités basses, moyennes et hautes.
Le dé va décider quelle grenouille les joueurs vont devoir suivre. Dès qu'un joueur découvre 3 grenouilles d'affilée il reçoit une carte de concert.

Un joueur qui possède 3 cartes de concert est déclaré vainqueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 337



Gagne ton Papa

Commentaires sur le jeu

R409

Points: 1

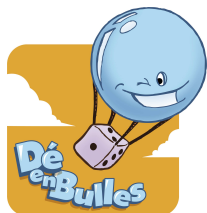
Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 2
Difficulté:
Marque du jeu: Dj Games
Auteur: André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 362



Œufs volants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

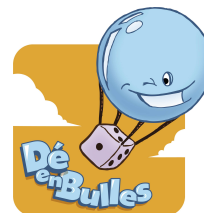
Des lapins qui jouent avec des œufs ça sent bon l'est de l'Europe. Heureusement grâce aux mauvais chocolatiers allemands, le lapin de Pâques devient une figure aussi connue des enfants que les cloches. L'avantage du lapin sur la cloche c'est qu'on peut lui faire faire plein de trucs. Vous avez déjà essayé de caresser une cloche ? Non ne répondez pas.

Le seul souci que je vois à cette évolution culturelle c'est que ces lapins là pondent des œufs. Juste un petit réglage à faire en cours de science naturelle et tout ira bien.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur: Jakob Andrusch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 367



Kaplas

Commentaires sur le jeu

A301

Points: 1

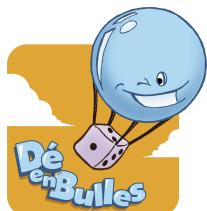
Baril de planchettes Kapla et un livret technique

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Kapla
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 381



Weykick football

Commentaires sur le jeu

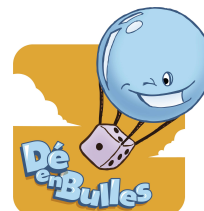
Points: 1

En observant un partie de Weykick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seuls ... comme par magie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Weykick
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 403



Passe-trappe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Passe-trappe est un jeu d'adresse rapide, excitant et convivial et terriblement addictif !

L'objectif est de propulser le plus vite possible à l'aide des élastiques la totalité de vos palets à travers la trappe dans le camp adverse. Mais attention, votre adversaire joue en même temps et essaye de faire la même chose que vous !

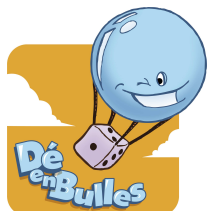
Des parties endiablées vous attendent qui enivreront autant les joueurs que les spectateurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 404



Petit chaperon rouge (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouvez le chemin pour rejoindre Mère-Grand.

«Il était une fois...au fond des bois...une maison habitée par Mère Grand...

Découvrez la magie de ce conte populaire dans ce jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand?

Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête

Age préconisé : 4 +

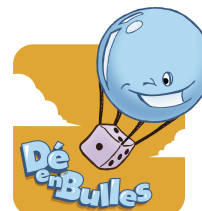
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: Smart game

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 408



Passe-trappe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Passe-trappe est un jeu d'adresse rapide, excitant et convivial et terriblement addictif !

L'objectif est de propulser le plus vite possible à l'aide des élastiques la totalité de vos palets à travers la trappe dans le camp adverse. Mais attention, votre adversaire joue en même temps et essaye de faire la même chose que vous !

Des parties endiablées vous attendent qui enivreront autant les joueurs que les spectateurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn

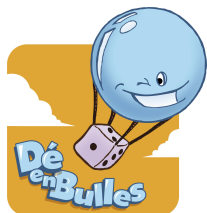
Nombre de joueurs: 2

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 410



Drôles de lutins

Commentaires sur le jeu

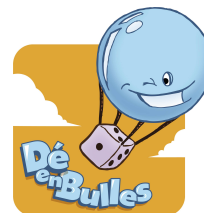
Points: 1

Un jeu de reconnaissance tactile dans lequel il faut être le premier à récupérer 4 jouets de forme et couleur différente

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Sensoriel
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 421



Blanche neige

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Où Blanche-Neige se cache-t-elle?

Il était une fois...

Redécouvrez la magie du conte en jouant à ce jeu de logique pour les petits.

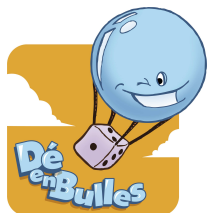
«Blanche-Neige» propose aux jeunes enfants de développer leur esprit logique et d'apprendre à utiliser des pictogrammes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart game
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 458



Réveille pas papa!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Papa est couché dans son lit et ronfle à tue-tête.

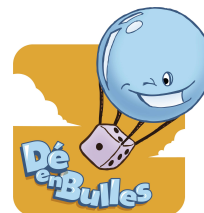
Les enfants pourront-ils atteindre le gâteau au chocolat dans le réfrigérateur sans réveiller papa ?

SCCHHUUUTTTT marchez sur la pointe des pieds car si papa se réveille, gare au cauchemar.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 462



Happy Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Souffler c'est jouer !

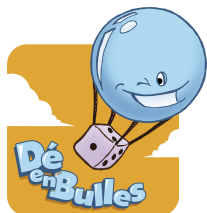
Quand vient son tour, chacun doit lancer les 2 dés puis souffler les bougies. Attention, seules les bougies de la couleur indiquée par les dés doivent être renversées! Si le joueur y parvient, il peut alors piocher un cadeau. Et si ce cadeau fait partie de sa liste de souhait, il peut le garder. Le premier qui remplit sa liste a gagné. Happy Party est un jeu très original qui fera le bonheur de toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Sensoriel
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 465



Bunchems

Commentaires sur le jeu

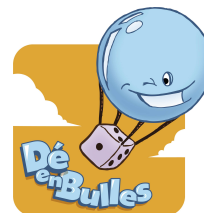
Points: 1

C'est si facile de créer avec Bunchems ! Ces petites boules colorées s'accrochent entre elles sans colle ni eau, juste grâce à leur forme ! Le Mega Pack vous permet de construire une multitude de créations amusantes en 3D. Servez vous des 36 accessoires inclus : yeux, ailes, chapeaux, pieds pour donner encore plus de vie à vos personnages ! Les possibilités de création sont infinies avec Bunchems. Une fois fixés, ils tiennent solidement entre eux, mais sont très simples à défaire pour les réutiliser encore et encore. Les 400 Bunchems du Mega Pack permettent d'imaginer des oeuvres de belle taille. Bunchems stimule l'imagination. Et le rangement se fait en un tour de main, il suffit de les regrouper en une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 484



Trouv'tout

Commentaires sur le jeu

Points: 1

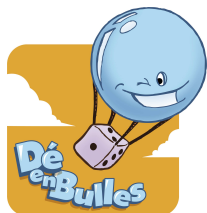
Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte et révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou couleur). Il s'agit d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illustration : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour. Le premier qui cumule 5 cartes gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 488



Banana jump

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur possède une espèce animale.

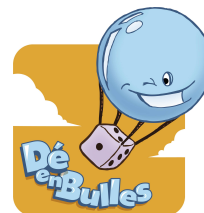
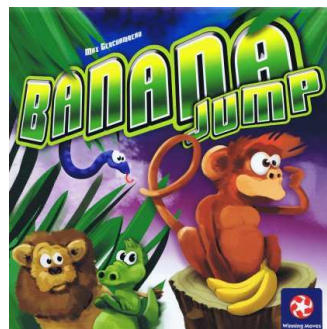
Les 2 dés permettent de poser de 0 à 2 animaux sur le plateau. On peut poser l'animal d'un adversaire. Lorsqu'on ne peut pas poser d'animal, c'est Baboon qui se déplace.

Parfois, les joueurs ont le choix entre gagner plus de monnaie ou faire reculer Baboon : choix toujours difficile du sacrifice individuel pour la collectivité !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 523



Dora l'exploratrice jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

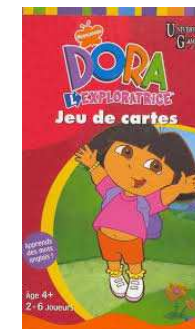
Points: 1

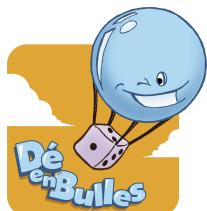


Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: University Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 538



Mots (les)

Commentaires sur le jeu

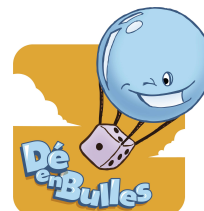
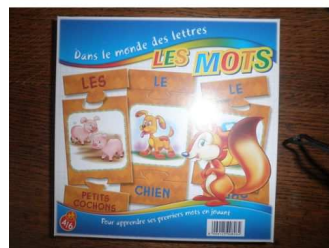
Points: 1

Un jeu pour apprendre ses premiers mots, avec des mécanismes d'association simples et des cartes à emboîtement autocorrectives.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Expression
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Clementi
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 554



Concept kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

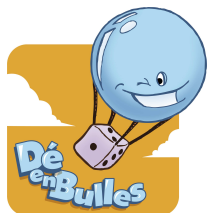
Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Déduction
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	<= 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 564



Chenille de course Rosalie (la)

Commentaires sur le jeu

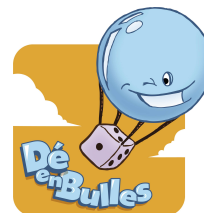
Points: 1

Chenille de course est un jeu de course très simple pour les tout petits. Les chenilles avancent en fonction de jets de dés à couleurs. Les pions chenilles sont en bois.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 577



Monstre des couleurs (le)

Commentaires sur le jeu

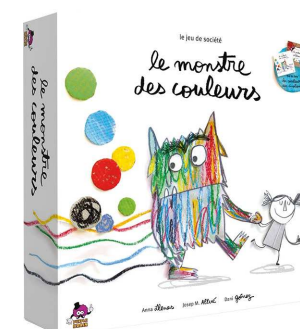
Points: 1

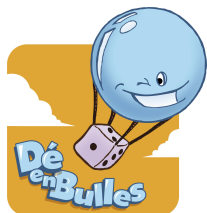
Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions.
 A tour de rôle, ils lancent le dé qui leur permet de déplacer le Monstre autour du plateau. Lorsque le Monstre se rend dans un espace avec un jeton d'émotion, le joueur peut le ramasser et chercher le bon pot. Les pots sont tous placés sur des étagères avec leurs couleurs cachées.
 Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Asmodée
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 578



Halli Galli junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

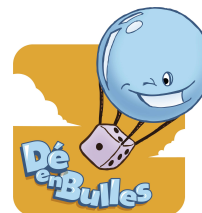
Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu d'observation pour les petits, très interactif et animé.

Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 579



Karuba junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

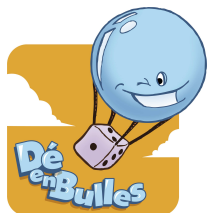
Jeu coopératif et tactique pour les aventuriers en herbe. On place le plateau et les tuiles faces cachées au centre de la table, les aventuriers sur la plage et le bateau pirate sur la mer. Chaque joueur à son tour retourne une tuile. S'il s'agit d'un morceau de chemin il faut le poser pour prolonger un des sentiers. La tuile tigre se place au bout d'un chemin et le bloque. La tuile pirate fait avancer le bateau des pirates. La tuile trésor doit être posée au bout d'un sentier dégagé de sorte à ce qu'un des aventuriers puisse la rejoindre. La partie est gagnée si les 3 trésors ont été trouvés, perdue si le bateau pirate a accosté avant. Une version simplifiée et très réussie du célèbre jeu Karuba.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 586



Vroum vroum

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'herbe est encore fraîche de la rosée du matin et les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course des escargots.

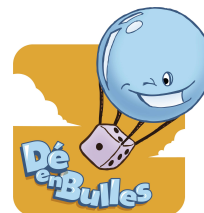
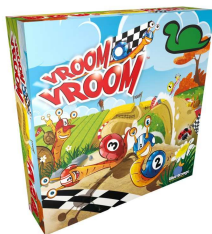
Les concurrents s'observent, chacun prêt à s'élancer. 3,2,1 et c'est parti...! Les concurrents s'élancent à une vitesse impressionnante (pour des escargots), se dépassant, se mettant en travers du chemin.

Mais qui remportera cette course ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 605



Escargots go!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

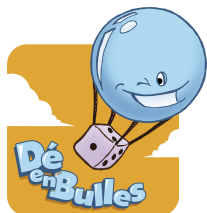
Dans ce jeu où stratégie et chance se rencontrent, hors de question d'avancer comme un escargot ! A chaque joueur le sien. Les 6 fleurs, composées d'un pétale de chaque couleur, sont réparties partout ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur: Guillaume Darnajou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 609



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

R407

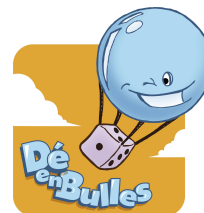
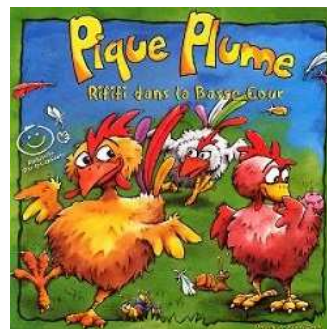
Points: 1

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 610



Roulapik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

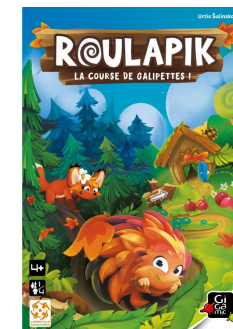
2 modes de jeux : coopératif ou compétitif.

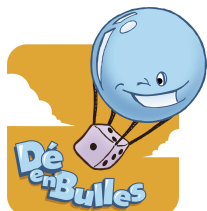
Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin.
 Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 620



Tour de Fröebel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération jusqu'à 24 joueurs.

De 4 àans.

Attraper un bloc avec l'étrier pour l'empiler sur un autre afin de construire une tour. Pour cela le groupe doit coopérer afin de placer correctement les blocs. Très prenant et tellement fédérateur!

Avec 2 jeux vous pouvez faire jouer 2 équipes qui jouent l'une contre l'autre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné

Age préconisé : 4 +

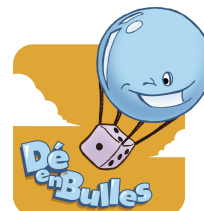
Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 4 - 24

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 622



Domino géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plus de 1000 dominos géants en bois brut pour faire des parcours de dingue à l'infini...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: Nc

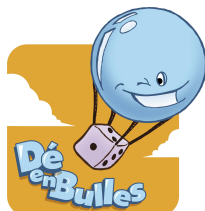
Nombre de joueurs: 1 +

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 641



Marmite Du Beau Temps (La)

Commentaires sur le jeu

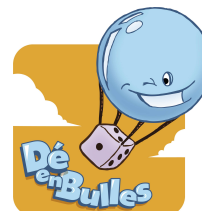
Points: 1

Tous les jours, le marmiteon de la météo et la corneille concoctent ensemble la météo ! Mais lorsque le marmiteon s'absente, la corneille doit se débrouiller toute seule et a besoin de votre aide.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Faust, Kristin Dit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 642



Camelot Jr

Commentaires sur le jeu

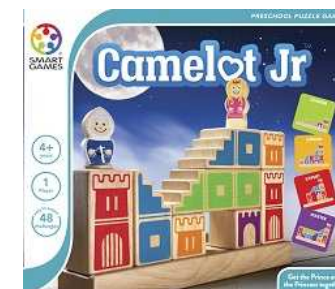
Points: 1

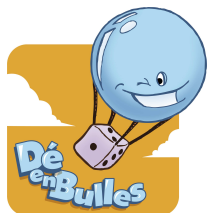
Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Vous construisez un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter! Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un de rejoindre l'autre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 40 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur: Raf Peeters





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 645



Catherinette Caquète

Commentaires sur le jeu

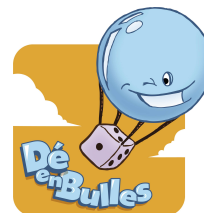
Points: 1

Catherinette Caquète est donc une agréable surprise. Le jeu mêle intelligemment mémoire et (petite) prise de risque. Les seize cartes disposées face cachée au centre de la table représentent quatre fois quatre poules de quatre couleurs. Au début, on ne connaît pas les couleurs, mais plus la partie avance, plus le hasard disparaît.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 646



Bazar d'Edgar (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

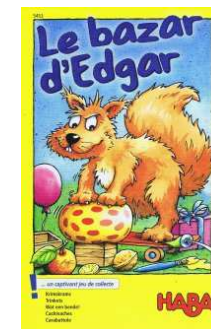
« Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place ». L'adage est parfaitement illustré dans Le Bazar d'Edgar.

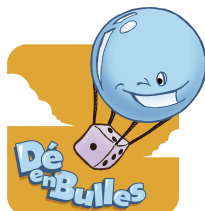
Le but du jeu est de trouver quel objet va dans la malle pointée par l'écureuil. Pas si facile pour les jeunes joueurs auxquels s'adresse Haba. Je connais même quelques adultes qui peineraient devant certains cas.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 670



Attrape Rêves

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rien de pire qu'un mauvais être pour agcher une bonne nuit de sommeil ! Dans Attrape éRves, utilisez votre sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui recouvrira parfaitement le cauchemar chahuteur.

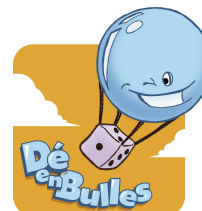
Attrape Rêves est un jeu de société à partir de 4 ans. Plongez dans vos rêves et chacun votre tour, choisissez le bon doudou pour recouvrir toute la forme des cauchemars. Mais observez bien car plus votre doudou est petit plus il vous rapportera des jetons rêve pour remplir votre nuage !

Le ou les premiers joueurs à remplir leurs nuages gagnent la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Space Cow
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 672



Mr. Wolf

Commentaires sur le jeu

Points: 1

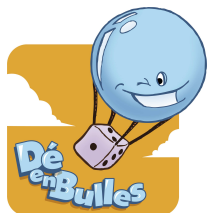
Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. « Vite les copains, rentrons chez nous ! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

Mr. Wolf est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée. Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr. Wolf n'arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous remportez la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 678



Rafle de chaussettes (Socken zocken)

Commentaires sur le jeu

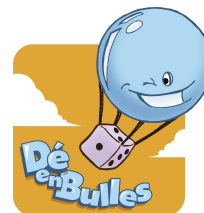
Points: 1

Le prétexte de ce jeu est de ranger des chaussettes. Mais comme on est dans la famille Maso, elles se ressemblent toutes, bien qu'il n'existe qu'une seule paire de chaque sorte. Au signal, chacun se précipite sur le tas au centre de la table, mais avec une seule main, l'autre étant dans le dos. Le premier à assembler cinq paires convenables gagne une magnifique pince à linge.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 693



Rallye des Vers de Terre (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

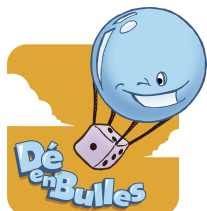
Participez à une course sous-terrain trépidante ! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Carmen Kleinert





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 733



Gâteau d'Anniversaire (le)

Commentaires sur le jeu

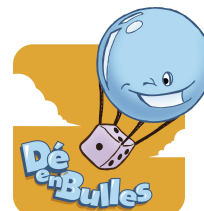
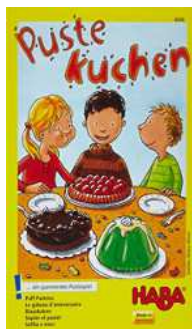
Points: 1

Une fois par an, on souffle des bougies sur son gâteau. Dans Le Gâteau d'anniversaire on souffle aussi, mais sur une boule de liège, pour l'amener sur le dessert recherché. Plusieurs variantes sont proposées, qui s'adressent aux plus petits, mais aussi aux joueurs plus expérimentés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Markus Nikisch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 772



Suspense

Commentaires sur le jeu

Points: 1

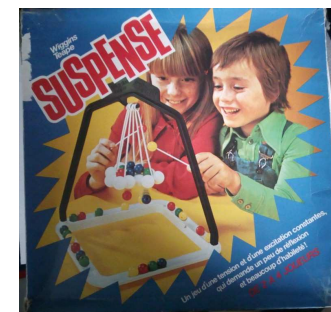
Suspense est un jeu d'adresse qui fonctionne à l'inverse du Mikado. Chacun doit s'efforcer de placer le plus possible de billes sur la structure sans qu'elle s'écroule. Le jeu est amusant, mais on s'en lasse vite.

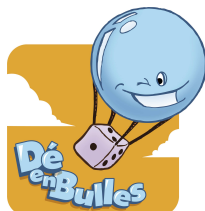
La boîte présentée contient un jeu en plastique tout à fait laid. On trouve aujourd'hui le même jeu en bois et en ficelle, chez de nombreux éditeurs. Il existe même des versions géantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 778



Hop ! Hop ! Lapin

Commentaires sur le jeu

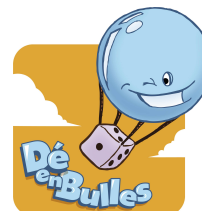
Points: 1

Chaque joueur est un jardinier qui défend ses carottes contre les lapins trop gourmands. Le vainqueur est le premier à capturer 4 lapins de couleur différente. Pour capturer un lapin, on appuie sur le lapin choisi puis sur celle de son jardinier. Grâce à un mécanisme sur le plateau et sur les pions lapin, 3 lapins par couleur sautent et 2 non. Si le lapin saute, il est capturé, sinon, rien ne se passe. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Réflexion
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Piatnik
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 787



Petit âne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

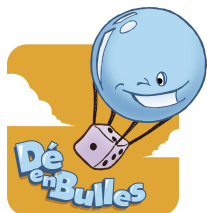
Les plus maladroits d'entre nous attendent avec impatience la version « La Petite Raie », qui leur laissera une chance de mettre plus de quatre ou cinq bâtons.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1175



Roulapik "La course des galipettes !"

Commentaires sur le jeu

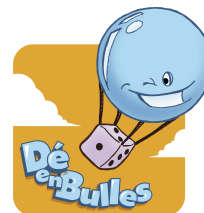
Points: 1

2 modes de jeux : coopératif ou compétitif. Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! "Nominé As d'Or 2020 (Tout public)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Urtis Sulinkas



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 849



Loto cars

Commentaires sur le jeu

Points: 1

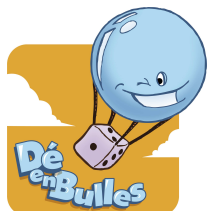
un jeu qui aide l'enfant à développer ses capacités d'observation et d'association

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 873



Mosaïc Art

Commentaires sur le jeu

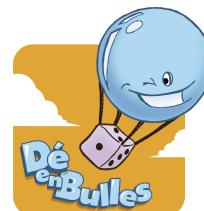
Points: 1

Appliquez des pions d'une multitude de couleurs afin de réaliser une magnifique mosaïque

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 883



Vice Et Versa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

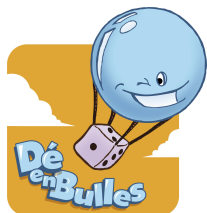
Jeu d'observation très amusant accessible dès 4 ans règles simples. Devinez la carte qui a été retournée pendant que vous aviez les yeux fermés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 898



Petits Magiciens

Commentaires sur le jeu

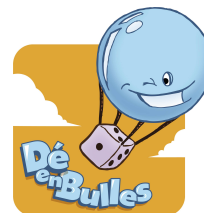
Points: 1

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront-ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup à tourner... Un jeu de mémoire tourbillonnant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christine Basler, Alix Bou



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 913



Monkeys

Commentaires sur le jeu

Points: 1

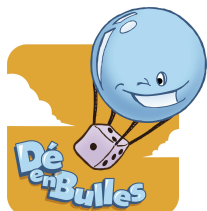
Accrocher les singes aux branches du palmier sans les faire tomber, celui qui en accroche le plus sans les faire à tomber a gagné

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Rik
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 922



Cache Moutons

Commentaires sur le jeu

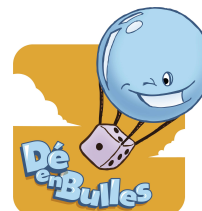
Points: 1

Cache Moutons est un jeu de "cache-cache" sur table pour les enfants. Chacun cherche à trouver la bonne cachette pour son petit mouton afin de ne pas se faire attraper par le loup.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Frédéric Moyersoen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 923



Cochon qui Rit (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

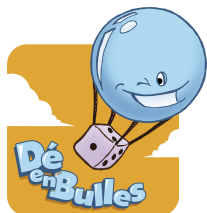
Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus grands !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Dujardin
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 970



Clouds

Commentaires sur le jeu

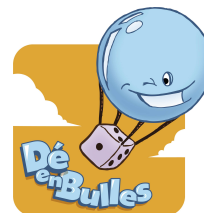
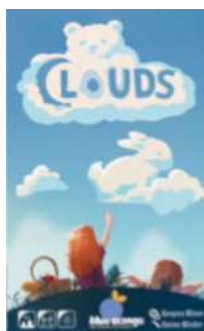
Points: 1

Ensemble, laissez parler votre imagination ! Serez-vous assez rapide pour trouver les bonnes moitiés d'image ou aurez-vous la tête dans les nuages?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Gregory Oliver



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 975



Balance des insectes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

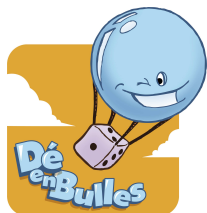
Apprendre comment balancer les poids naturellement

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Plan toys
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1002



Mollo l'escargot

Commentaires sur le jeu

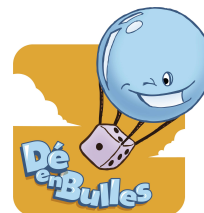
Points: 1

Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez ! Mollo L'Escargot est un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes, il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Felix Beukemann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1167



Serpentina

Commentaires sur le jeu

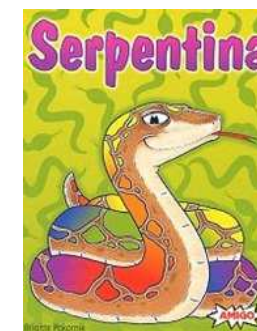
Points: 1

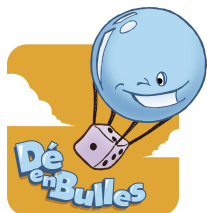
Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Amigo Spiele
 Auteur: Brigitte Pokornik





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1176



Roulapik "La course des galipettes !"

Commentaires sur le jeu

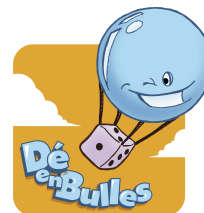
Points: 1

2 modes de jeux : coopératif ou compétitif. Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! "Nominé As d'Or 2020 (Tout public)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Urtis Sulinskas



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1235



Roulapik "La course des galipettes !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

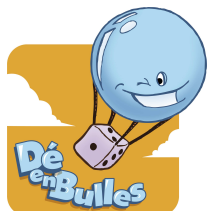
2 modes de jeux : coopératif ou compétitif. Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! "Nominé As d'Or 2020 (Tout public)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Urtis Sulinskas





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1226



Animo-Express

Commentaires sur le jeu

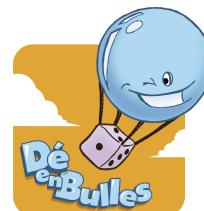
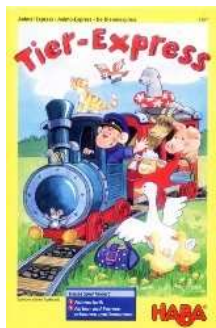
Points: 1

Les animaux sont pressés de partir ! Ils ont décidé de partir en vacances tous ensemble. Le train des animaux à destination d'Animal-Ville est déjà en gare et tous se précipitent pour y monter avec leurs bagages. Mais il n'y a pas assez de place et les premiers sont déjà expulsés du wagon. Il va donc falloir se serrer !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Günter Burkhardt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1227



Felix Flotte

Commentaires sur le jeu

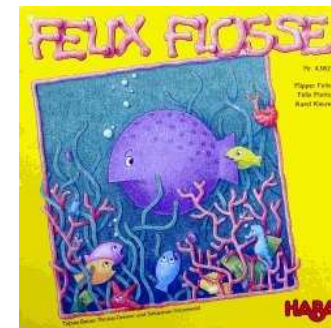
Points: 1

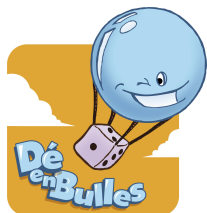
Félix Flosse et les autres petits harengs aimeraient jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel. Mais, prudence: Bloup, le gros poisson gras, n'attend que cela pour avaler des petits poissons du banc!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: T. Bauer, N. Greiner, S. G





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1233



Mollo l'escargot

Commentaires sur le jeu

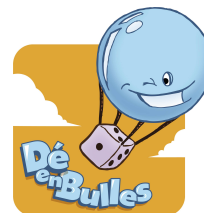
Points: 1

Ne vous pressez pas et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez ! Mollo L'Escargot est un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique paradoxale, avec des éléments 3D. Facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes, il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Felix Beukemann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1276



Bubble Stories

Commentaires sur le jeu

Points: 1

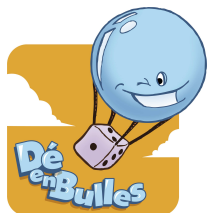
Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Matthew Dunstan





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1277



Bubble Stories

Commentaires sur le jeu

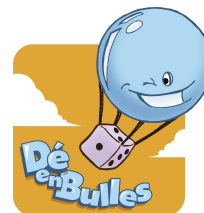
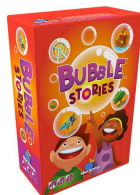
Points: 1

Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Matthew Dunstan



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1291



Lutin Pantoufle

Commentaires sur le jeu

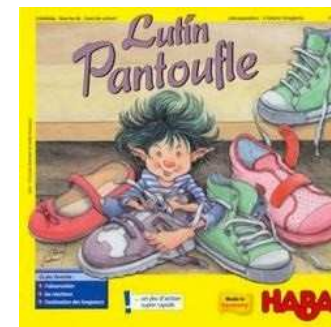
Points: 1

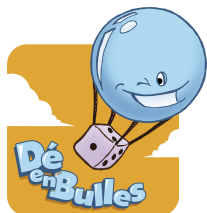
Oh là là, le lutin Pantoufle est de retour ! Quand il est à la maison, c'est le désordre complet dans toutes les armoires à chaussures. Il n'y a plus qu'une seule chose à faire : ranger les chaussures. Celui qui rangera en premier 4 bonnes paires de chaussures sur son étagère gagnera la partie. Un jeu d'action et d'observation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christian Barnikel, Heike





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1293



Attrape-moi ! 'Hasch mich !'

Commentaires sur le jeu

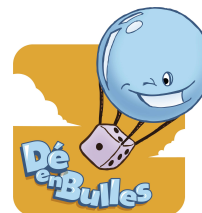
Points: 1

Idée 1 : le pique-nique des souris Le but du jeu est que le joueur qui joue le chat attrape le plus de souris possible. Les souris tentent d'échapper aux griffes du chat. Déroulement du jeu : La couleur du chat (de sa souris en fait) est la couleur de chasse. Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée. Si la couleur lancée est celle du chat, les joueurs doivent retirer le plus vite possible leur souris pour éviter que le chat les attrape avec le gobelet en bois. Fin du jeu : la partie prend fin quand le chat et les souris sont trop fatigués pour continuer. Sinon, c'est le chat qui attrapé le plus de souris sur un nombre de tours déterminé au préalable

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1295



Touché trouvé! Reconnais les tailles!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

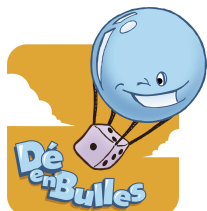
Dans trois jeux différents, les enfants essaient de retrouver au toucher les bons objets dans le sac. Car chacun des 5 objets est représenté dans 3 tailles différentes et on a vite fait de se tromper.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Wolfgang Dirscherl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1306



Looping Louie

Commentaires sur le jeu

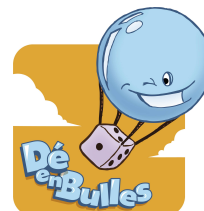
Points: 1

Le retour du "mythique" des Fous du Volant... Il faudra user d'habileté pour essayer de défendre votre territoire et faire en sorte de repousser les piqués et loopings de cet aviateur, car vos adversaires tentent également de le diriger sur vos volailles à l'aide de leur tremplin ! Faites en autant...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mb
 Auteur: Carol Wiseley



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1330



Roulapik "La course des galipettes !"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

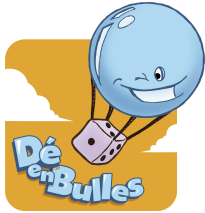
2 modes de jeux : coopératif ou compétitif. Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après ! "Nominé As d'Or 2020 (Tout public)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Urtis Sulinskas





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1333



Brainbox Des Tout Petits

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A tour de rôle, un joueur prend une carte et retourne le sablier. Il dispose alors de 10 secondes pour mémoriser les images. Puis il jette le dé pour déterminer le numéro de la question à poser. Le truc, c'est que la réponse à la question se trouve toujours sur les images au recto de la carte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 1 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur: Green Board Team

