



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 001



Plus Plus géant

Commentaires sur le jeu

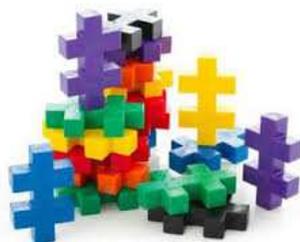
Points: 1

Plus-Plus est un jeu éducatif, dont la popularité s'est construite au Danemark (son pays d'origine) grâce aux différentes institutions du monde de l'enfant. Développant l'imagination et la créativité

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 004



Jeu du Loup (le)

Commentaires sur le jeu

R407

Points: 1

Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1019



Minimi

Commentaires sur le jeu

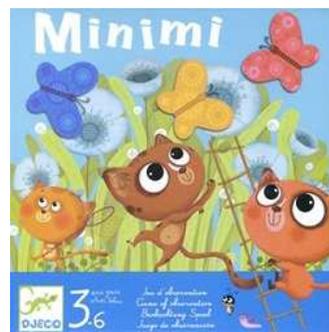
Points: 1

Les papillons volent d'un jardin à l'autre au fil du jeu. Le gagnant est le joueur qui réunit les 4 papillons de la bonne couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Amandine Piu



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1039



Nino Conillo

Commentaires sur le jeu

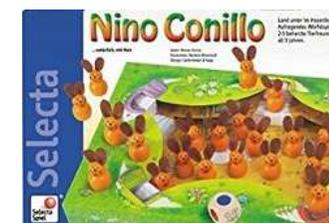
Points: 1

les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux tu les aider à se mettre au sec ? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les petits lapins.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Hazard
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Selecta Spiel
Auteur:	Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1049



Monsieur Madame

Commentaires sur le jeu

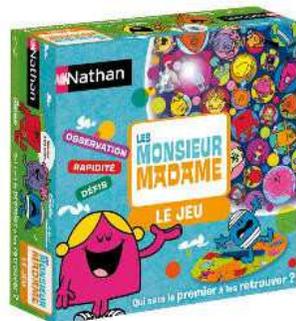
Points: 1

Être le premier à obtenir 20 points en relevant des défis et en étant le plus rapide à retrouver les Monsieur Madame sur le plateau de jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1067



Jeu du Loup (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1072



Déli'souris

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun son tour on lance le dé et l'on doit mettre le nombre de fromage correspondant sur le plateau

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1112



Katamino géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un casse tête multiple dont les solutions vont du simplissime à l'extrêmement difficile.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1155



Roule Cocotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sous les cocottes, des petits habitacles abritent les œufs pondus par les poules. Après avoir jeté le dé, on soulève une cocotte et on peut prendre au-dessous autant d'œufs qu'indiqué par le dé... s'il y en a assez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tilsit
 Auteur: Helmut Marx



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1166



Cui-Cui !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ? Jette les dés pour donner à manger à ton oisillon et le voir grandir jusqu'à ce qu'il puisse s'envoler.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hasard
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Tim Rogasch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1169



Chenilles Arc-en-ciel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cric, crac - mais qui rampe donc là ? Ce sont les jolies chenilles colorées qui, petit à petit sortent des feuilles sous lesquelles elles étaient cachées ! Le premier joueur qui, avec un peu de chance au dé, réussit à former entièrement sa chenille, gagne le jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335



Jeu des contraires - ours savant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants doivent essayer de trouver des contraires en classant les cartes correspondantes. L'ours futé leur permettra de constater eux-mêmes si les deux cartes vont bien ensemble.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 471



Jeu des nains (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu des Nains est un jeu d'observation pour les tout petits accessible dès 3 ans.

A chaque tour, on obtient une combinaison de trois couleurs d'un simple lancer de dés à faces de couleur.

Qui trouvera le premier le petit nain dont le bonnet, la veste et le pantalon correspondent aux couleurs désignées par les dés parmi les 56 cartes?

Basé sur la reconnaissance visuelle, Le Jeu des Nains est un jeu éducatif

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1242



Roi Sommeil (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Dirk Andreas Taube





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1243



Roi Sommeil (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Dirk Andreas Taube



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1289



Verger (Le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anneliese Farkaschovsky





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1290



Touché Trouvé!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants trouveront bien vite les objets recherchés en les tâtant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Sensoriel
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1323



Grenouille (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Visez l'un des quatorze trous grâce à vos huit palets afin de marquer un maximum de points. Vous cherchez un jeu ancien adapté pour toute la famille ? La Maison du billard vous propose le jeu de grenouille, qu'on appelle aussi jeu de tonneau. Pratique en plein air et avec des règles très simples, petits et grands vont bien s'amuser

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: familial
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1326



Chamboultout

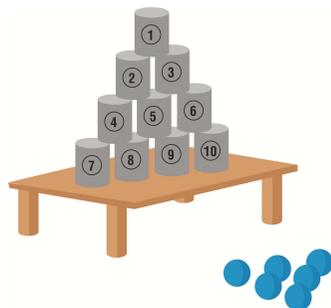
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1345



Barmoufix

Commentaires sur le jeu

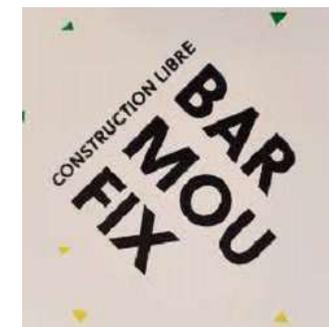
Points: 1

Il y a des barres, parfois c'est mou et ça se fixe. Jeu de construction libre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ideecad
 Auteur: Pierre Galland





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1383



Roi Sommeil (le)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire ou est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Dirk Andreas Taube



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1402



Parcours aimanté

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de labyrinthe pour apprendre à contrôler une trajectoire. À l'aide d'un crayon aimanté, les enfants déplacent une bille d'un point de départ à un point d'arrivée en choisissant un parcours.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Duco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1430



Kataboom

Commentaires sur le jeu

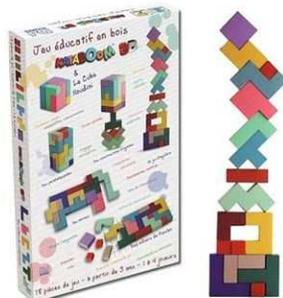
Points: 1

Construction, manipulation, agilité manuelle, vision spatiale, imagination, logique, anticipation, coordination, maîtrise, réflexion, mémorisation, coopération, convivialité et un brin de magie.. Recommandé en maternelle et CP, Kataboom 3 D propose à l'enfant une multitude d'exercices innovants, et entrouvre les portes de l'imaginaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: André



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 190



Puzzle observation

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construisez votre puzzle puis retrouvez les images qui se trouvent sur le côté

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 214



J'observe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Basés sur la pédagogie Montessori, les nouveaux coffrets « Mes Associations Montessori – Les 5 Sens » proposent aux tout-petits des activités simples, ludiques et gourmandes pour guider l'enfant vers son autonomie. Avec « J'observe », l'enfant va pouvoir stimuler et affiner ses perceptions visuelles. Le but est de reconstituer les 4 esquimaux glacés avec les 5 pièces correspondantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 215



Je sens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but est de reconstituer des cornets de glace à travers des associations sur la vue, le toucher et l'odorat. L'enfant va pouvoir affiner ses perceptions visuelles, olfactives et tactiles grâce à une pédagogie adaptée et reconnue. Les coffrets contiennent tous un livret pédagogique, très utile pour l'accompagnement des parents. Cette nouvelle collection est le fruit d'un travail collectif de plus d'une année, auxquels ont collaboré dans la joie et la bonne humeur des mères et des pères, des enseignants et des psychologues sans oublier les enfants !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 228



Qui mange quoi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants sont fascinés par les animaux, et veulent tout savoir de leur mode de vie. Le jeu « Qui mange quoi ? » leur propose de découvrir les animaux de la ferme et leur mode d'alimentation. A travers un parcours ludique dans une ferme pédagogique, les enfants partent à la rencontre des cochons, canards, oies, poules, lapins, chèvres, âne et poney. Tout au long de leur progression sur le plateau de jeu, ils s'amuse à identifier les aliments et jouent à nourrir les 8 animaux à l'aide de leurs seaux. Ce jeu favorise ainsi le développement du vocabulaire lié aux animaux, la capacité de concentration et l'appréhension du jeu à plusieurs. Dès 3 ans.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 240



Premières énigmes animaux (Mes)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252



Premières énigmes animaux (mes)

Commentaires sur le jeu

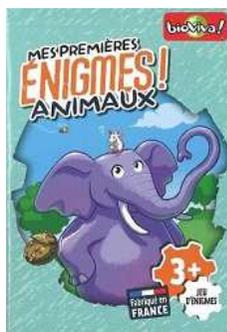
Points: 1

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 262



Premières énigmes animaux (mes)

Commentaires sur le jeu

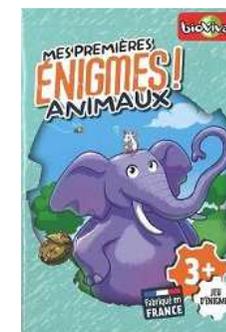
Points: 1

Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Un bocal, une rivière, des arêtes... c'est un poisson ! Une fleur, quelques gouttes d'eau, un jardin.... Quel enfant sera le plus rapide à deviner l'arrosoir? Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 271



Puzzle 24 pièces "Wolf"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Illustrations tendres sur un thème favori des petits, ce puzzle permettra à votre enfant de travailler, tout en s'amusant, son repérage dans l'espace et d'exercer sa concentration et sa patience. Et quelle ..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 291



Jolie Fleurette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour Jolie Fleurette, il n'y a rien de plus agréable au monde que de se promener dans les prés toute la journée. Et qu'y fait-elle ? Elle cueille des fleurs, bien évidemment ! Dans le jeu Jolie Fleurette, les enfants s'amusent avec le dé à faire avancer le mouton FLeurette sur les différentes tuiles représentant les prés. Qui pourra aider Fleurette et ramasser le plus possible de fleurs ? Jolie Fleurette est un jeu qui favorise la reconnaissance et le classement des couleurs et des symboles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Alain Rivollet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 301



Puzzle Super color Winny l'ourson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Clementi
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 302



Géomag

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Coffret de Geomag. Avec ce coffret, vous pourrez réaliser des constructions magnétiques.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Géomag
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 304



Zoub 55 pièces

Commentaires sur le jeu

A301

Points: 1

Jeu de construction 55 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 308



Puzzle Mickey Mouse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Clementi
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 311



Loto Oui-Oui

Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 façons de jouer : avec des images colorées ou avec les formes et les silhouettes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 357



4 Puzzles progressifs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 puzzles Hello kitty

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu: Educa
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 373



Engrenage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des engrenages à assembler et à faire tourner pour des effets visuels étonnants grâce aux autocollants colorés. Ils permettent à l'enfant de se familiariser avec les premiers principes de la mécanique

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 374



Train en bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de construction

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 376



Koobi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

KOObi passion, permet la réalisations de constructions gigantesques.

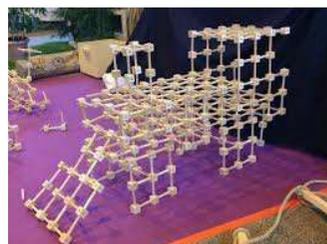
Conçu pour construire des volumes en trois dimension, ce modèle géant, permet d'aborder la géométrie les mathématiques et la coopération.

Le sac comprend 200 cubes et 350 bâtonnets

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 384



Marina (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu idéal pour aborder l'écologie et notamment l'importance de faire attention à ses déchets. Très convivial, les enfants seront ravis de pêcher les déchets grâce à la canne à pêche géante afin de sauver les poissons de l'océan. Un jeu de coopération. Tous les joueurs jouent ensemble pour sauver les poissons.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bec et croc
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 390



Sauvez la forêt

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu xxl sur une thématique écologique. Thème des incendies en forêt et le travail des pompiers.

Magnifique jeu coopératif tout en bois. Jouez en équipe contre un événement extérieur : combattre ensemble le feu qui menace la forêt. Avancez votre camion de pompier sur le plateau de jeu géant pour éteindre l'incendie et ensuite reboisez la forêt avant que le sapin Président ne soit détruit.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bec et croc
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 420



3 petits bolides à construire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construire des petits bolides et faire des courses déjantés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 427



Kit archibloc le parcours multicolor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Parcours d'équilibre et de construction
Ultra résistant
Les briques en carton Archibloc permettent de créer une multitude de parcours et de constructions en les empilant à l'infini... Elles sont très légères, sans danger pour les enfants et pourtant d'une grande solidité, résistant même au poids d'un adulte...
Associés aux briques ou utilisés seuls, ces panneaux s'imbriquent facilement les uns dans les autres pour reproduire ou imaginer des constructions de taille impressionnante...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 431



Cubes sensoriels textures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ces cubes comprennent une partie transparente qui renferme 4 déclinaisons de textures et couleurs différentes (paillettes flottant dans un liquide, petites billes en plastique, plaques ou sables colorés).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Sensoriel
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu: Wesco
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 435



Parachute 12 poignées

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cohésion
Communication
Coopération

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 4 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Wesco
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 497



Fleur musicale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Posez une bille tout en haut et écoutez le bruit cristallin de sa descente tandis qu'elle passe d'un pérales à l'autre. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car les billes pourraient être avalées.

Grand modèle de 72 cm

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: Nc
Nombre de joueurs: 1 +
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 512



Bazar bizarre junior

Commentaires sur le jeu

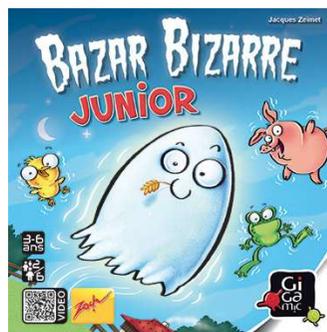
Points: 1

Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 517



Boom boom ballon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une règle du jeu simple et efficace : le plus jeune joueur commence et lance le dé. Il doit enclencher les pics selon le chiffre indiqué sur le dé, jusqu'au bruit du clic, puis c'est au tour du second joueur et ainsi de suite. Mais attention à ne pas faire exploser le ballon, sinon c'est perdu !

Tu pourras jouer avec de simples ballons de baudruche et ainsi utiliser ton jeu Boom Boom Balloon à l'infini !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 520



Chasse aux monstres (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ils font peau neuve et reviennent vous effrayer ! Inspirées des films d'animation contemporains, les nouvelles illustrations signées Nikao se veulent plus modernes et plus colorées que les anciennes avec une touche de fun tout en gardant ce fun qui les caractérisait jusqu'à présent. On dit que les monstres sous ton lit ont peur de certains jouets. Alors brandis ton canard, ton avion ou ton ourson et crie bien fort : "Au placard, les monstres !"

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 537



Premiers mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu d'association pour apprendre les syllabes et les mots et permettant de découvrir comment former les pluriels en compagnie de gentils animaux. L'enfant peut jouer seul grâce à un astucieux système d'emboîtement spécifique à chaque carte.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Expression
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 539



Nombres (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec ce jeu votre enfant apprend tout seul avec simplicité et gaieté les premières bases de l'arithmétique, les nombres et les quantités grâce aux cartes à emboîtement autocorrectives

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Chiffres
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Clementi
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 549



Hop! Hop! Galopons

Commentaires sur le jeu

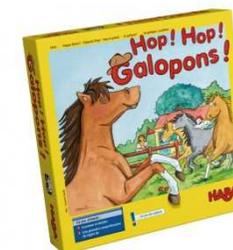
Points: 1

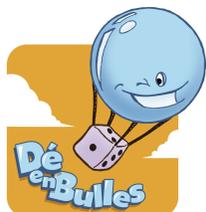
Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais ils doivent vite rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou le sac d'avoine. C'est à vous de les récupérer sur votre chemin menant à la ferme des chevaux. Celui qui choisira les bons dés en route et aura un peu de chance emmènera en premier son cheval au box.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 560



Cabane des copains (petite cabane) (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

S'inventer des histoires, développer son imaginaire avec cette merveilleuse cabane et ses copains de la forêt!!!!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 561



Bowling

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les différentes couleurs de ces quilles permettent de leur donner une valeur ou d'annoncer la quille visée avant de lancer la boule

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Wesco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 565



Domino géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Construire, faire des parcours de dominos... Une possibilité infinie de jouer grâce à ces 700 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 602



Bahut malin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les trois camions Groseille, Citron et Pruneau sont en chemin vers leur prochaine destination. Ils doivent transporter des affaires, mais ils ne savent pas si elles tiendront toutes dans leurs bennes transparentes. Pouvez-vous les aider à tout emporter ? Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer. Ensuite, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés dans le livret. Les exercices sont d'abord faciles et gagnent ensuite en complexité...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Smart game
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 639



Truc en bois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

UN JOLI JEU EN BOIS POUR CONSTRUIRE LES RÊVES D'ENFANTS

C'est en connaisseur du bois et de ses propriétés mécaniques que Thomas Blanchard a conçu un jeu robuste, durable, écologique et entièrement fabriqué en France dans la menuiserie normande, avec du hêtre non traité provenant des forêts locales et gérées durablement.

Un jeu de construction pour que les enfants de plus de 36 mois imaginent, construisent, assemblent, démontent, modifient au gré de leurs envies et de leur créativité

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs:
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 679



Premières énigmes objets (Mes)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de devinettes pour les enfants non-lecteurs sur le thème des objets.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 728



Chat Alors

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 règles de jeux différentes selon l'âge des joueurs :
 3 classiques : Memory, Miss Tigri, Kem's.
 3 inédites : Réunion de famille, Rayons de soleil et Madame Chinchu.

Chat et Chien s'assemblent par paire et l'enfant est invité à dessiner ses propres compères sur les 4 cartes blanches. Elles seront alors intégrées au jeu de cartes qui devient un exemplaire unique !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 744



Prout le Monstre

Commentaires sur le jeu

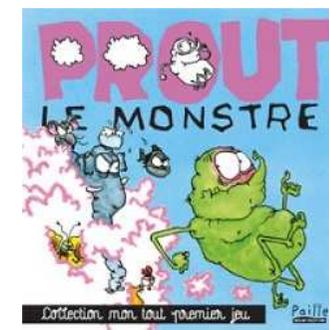
Points: 1

Un jeu coopératif, familial, d'humour, chance et tactique. Sortons Prout le monstre !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Yves Renou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 749



Toutim

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ??? À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Marine Faraguna



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 755



Qui vit où?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Associez les animaux et leurs habitats

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 756



D'où ça vient

Commentaires sur le jeu

Points: 1

associez les images

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 801



Gigi Longcou

Commentaires sur le jeu

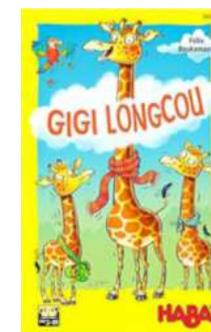
Points: 1

Les amies girafes sont affamées, mais les feuilles les plus savoureuses sont accrochées à la cime de l'arbre. A tour de rôle, les joueurs retournent des tuiles (qui n'ont pas toutes le même nombre de taches) et les posent pour allonger le cou de leur girafe. La girafe au plus long cou remportera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Felix Beukemann





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 802



Herissons Tourbillons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aujourd'hui, les enfants hérissons se déguisent : avec de grandes feuilles piquantes de leur couleur préférée ! Pourrez-vous les y aider en tirant les feuilles de la bonne couleur du sac ? Mais attention : le nuage de vent peut faire tourbillonner toutes les feuilles, et emporter celles qu'on avait déjà réunies ! Le premier joueur à avoir déguiser son hérisson avec des feuilles de sa couleur remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Felix Beukemann



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 807



Jeannot Lapin

Commentaires sur le jeu

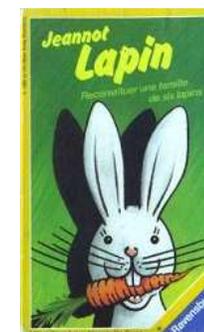
Points: 1

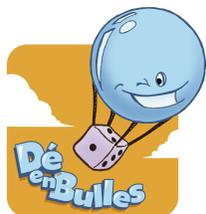
Reconstituer une famille de lapins en trouvant six cartes numérotées de 1 à 6. Un peu de tactique et beaucoup de mémoire permettent de gagner, mais Jeannot Lapin vient tout perturber en volant des cartes aux participants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Johann Rüttinger





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 841



4 jeux Winnie the pooh

Commentaires sur le jeu

Points: 1

4 jeux en 1
Scnipp-schnapp
pouilleux
jeu des familles
memory

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: <= 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: facile
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 890



Magna Tablet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où l'on utilise un stylo aimant pour faire ressortir des billes métalliques et former un dessin. On peut soit refaire un des modèles proposés, soit laisser parler son imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 1 - 99 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Guide Craft
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 918



Lego geant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On connaît tous les petites briques lego pour construire à l'infini. Et bien, voici la version géante, génial!!!!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 920



Magna Tablet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où l'on utilise un stylo aimant pour faire ressortir des billes métalliques et former un dessin. On peut soit refaire un des modèles proposés, soit laisser parler son imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 1 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Guide Craft
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 925



Puzzle 3 parties wesco

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Contient 8 puzzles en 3 parties

Ce puzzle se transforme finalement en petites histoires à reclasser par ordre chronologique. Cela prépare à la lecture et affine la compréhension des notions d'antériorité et de postériorité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Wesco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 934



Magna Tablet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où l'on utilise un stylo aimant pour faire ressortir des billes métalliques et former un dessin. On peut soit refaire un des modèles proposés, soit laisser parler son imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 1 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Guide Craft
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 935



Magna Tablet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu où l'on utilise un stylo aimant pour faire ressortir des billes métalliques et former un dessin. On peut soit refaire un des modèles proposés, soit laisser parler son imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 1 - 99 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Guide Craft
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 938



Magnetic board - Grand créamagnet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tirez une carte et reconstituez l'image avec les aimants sur le tableau blanc magnétique ! Ce grand créamagnet permettra à l'enfant de développer son sens créatif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Créativité tactile
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Vilac
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 965



Arbre des 4 Saisons (I')

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémorise et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer ! Le jeu d'éveil, L'arbre des 4 saisons, permet à l'enfant de renforcer ses capacités d'observation, de mémorisation et de représentation dans l'espace.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 979



Ours polaire équilibriste

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur doit placer la forme qu'il aura tirée au dé. Mais attention, le dé est parfois capricieux. S'il affiche l'étoile, le joueur choisit sa pièce. S'il affiche la croix, le joueur passe son tour.

On pourra opter pour une version compétitive du jeu dans laquelle chaque joueur possède un nombre de pièces à placer le premier. Mais on pourra aussi jouer avec la version collaborative : tous les joueurs jouent ensemble pour réussir la pyramide la plus haute !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Nature et découvertes
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 988



Mémo jungle 32 pièces

Commentaires sur le jeu

R401

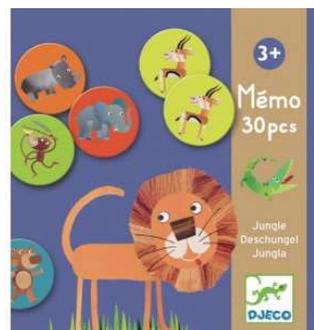
Points: 1

Un jeu d'association d'images et de mémoire.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 992



Time's Up! 'Kids'

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time's up ! Kids est le Time's Up ! Des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images Puis mimez les !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: Peter Sarret





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1503



Copains de la forêt: Le marché

Commentaires sur le jeu

Points: 1

S'inventer des histoires, s'amuser, jouer, c'est que propose cette magnifique cabane avec ses petits animaux de la forêt!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1567



Plus Plus (gros)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette box permet de créer, pas à pas, 3 modèles indiqués sur la boîte : un avion, un tracteur et les animaux du cirque ... mais aussi toutes les constructions que votre enfant imaginera. Les éléments de forme unique aux couleurs multiples sont faciles à tenir en main et s'imbriquent en toute simplicité pour des possibilités infinies, à plat ou en 3D. Plus Plus est un jeu éducatif et de construction qui développe l'imagination et la créativité de vos enfants et s'adresse aussi bien aux filles qu'aux garçons. Une idée de cadeau original et unique !
ANIMATION SEULEMENT

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue: 20 - 45 mn

Nombre de joueurs: 1 - 5

Difficulté:

Marque du jeu: Plus Plus

Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1604



Palet Suisse

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de lancer sur un plateau cible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1606



Corde à sauter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le meilleur des jeux de corde à sauter.
 Plusieurs règles de jeux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1631



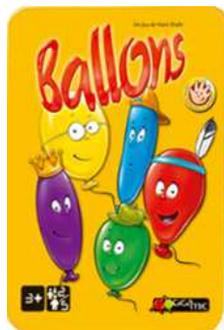
Ballons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1633



Allez les escargots- médiéval

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez-vous le premier à passer la ligne d'arrivée avec l'un des escargots disponible?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1634



Criquets

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Etre le premier à amener son criquet au point d'arrivée.
Sur un principe de courte paille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Médiéval

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 - 7

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

