



## 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

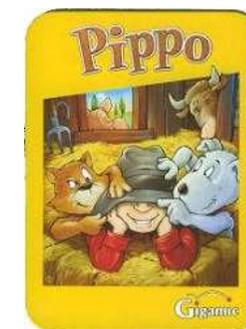
Points: 1

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 Staupe





## 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

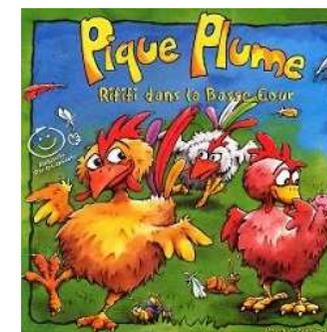
Points: 1

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: 074



### Pyramide d'animaux

#### Commentaires sur le jeu

R404

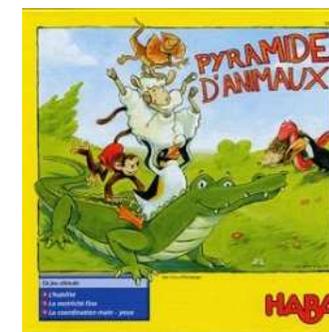
Points: 1

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

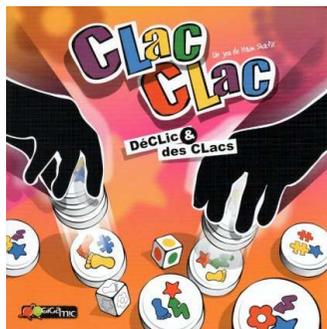
Points: 1

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: 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: 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: 1007



### Magnetibook

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu éducatif avec un couvercle magnétique pour reproduire des images. le but du jeu est de recomposer la scène indiquée sur la carte à l'aide des aimants.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1033



### Pino Sortino

#### Commentaires sur le jeu

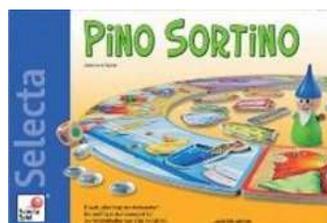
Points: 1

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

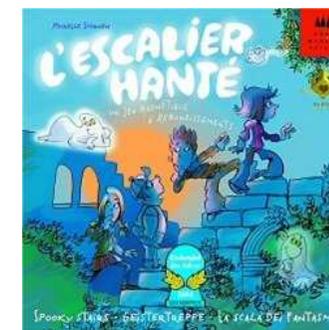
Points: 1

Au sommet des marches du vieil escalier du château, sommeille 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: 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

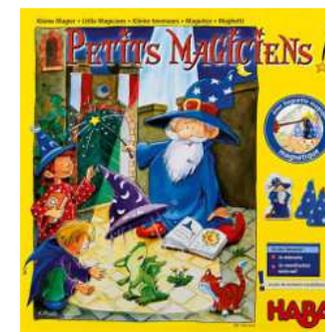
Points: 1

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 Boug





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1167



### Serpentina

#### Commentaires sur le jeu

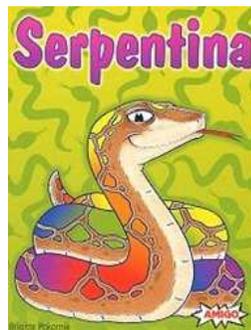
Points: 1

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: 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 Sulinskas





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1176



### Roulapik "La course des galipettes !"

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 modes de jeu : 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: 1177



### Trigonos

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Trigonos Start est un jeu de construction, composé de pièces en bois et de tissu pour construire des cabanes.

Nb pièces: 1



#### Caractéristiques du jeu

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



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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 577



### Monstre des couleurs (le)

#### Commentaires sur le jeu

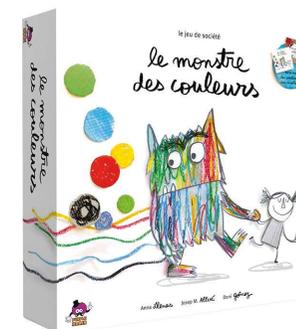
Points: 1

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'élaner. 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: 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

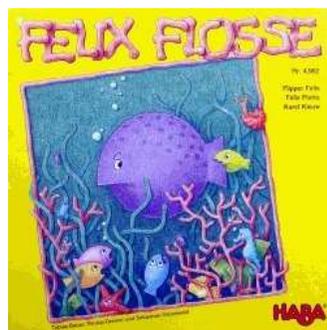
Points: 1

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: 1235



### Roulapik "La course des galipettes !"

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 modes de jeu : 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: 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

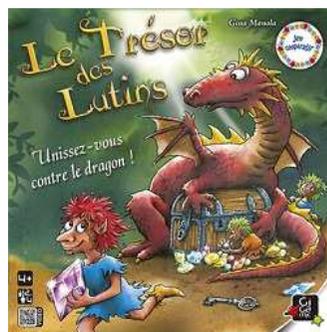
Points: 1

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: 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

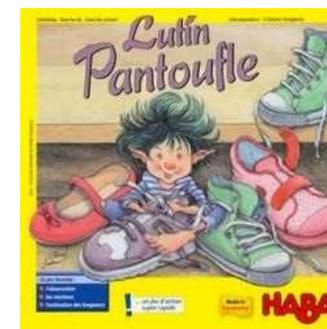
Points: 1

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

Idee 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: Sensoriel  
 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: 1329



### Pêche au carnage

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1330



### Roulapik "La course des galipettes !"

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 modes de jeu : 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: 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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1364



### Hippo Gloutons

#### Commentaires sur le jeu

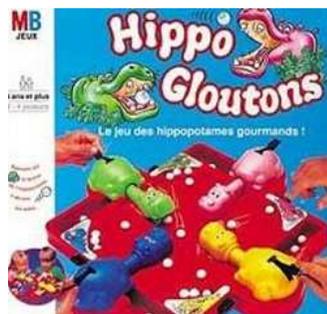
Points: 1

Le but du jeu est d'être le joueur ayant englouti dans la gueule de son Hippopotame un maximum de petites boules blanches dans un rythme effréné puisque tous les joueurs jouent en même temps. La difficulté réside dans l'actionnement répété de l'hippo pour qu'il étende son cou vers le centre du jeu. Dès qu'il n'y a plus de boules blanches dans l'arène du jeu, est déclaré vainqueur le joueur ayant l'Hippo le plus glouton, c'est-à-dire ayant avalé le plus de boules blanches !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1380



### 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: 1415



### Croque-Carotte

#### Commentaires sur le jeu

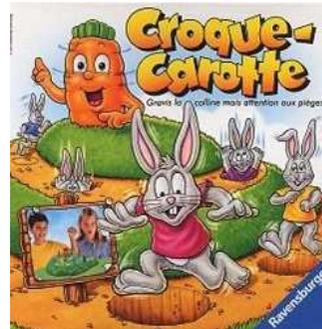
Points: 1

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1416



### Super Mario Maze Game

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Atteint le haut du château et sauve la princesse Peach de Bowser ! Utilise le joystick et guide la bille dans le labyrinthe jusqu'au sommet ! Attention aux pièges qui se trouveront sur ton chemin! 1 labyrinthe composé de 4 étapes et une tour, 2 billes en métal, 6 personnages 2D et le manuel d'instruction. Jeu d'ambiance et d'action avec figurines à collectionner.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1427



### Technico Junior

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

jeu de construction

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1428



### 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: Hasard  
 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: 1431



### Monsieur Carrousel

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'heure est venue d'embarquer sur le manège pour un voyage mémorable qui viendra chatouiller votre mémoire... ainsi que votre chance ! Monsieur Carrousel vous accueille au cœur de la Fête Foraine pour un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent trouver une place sur le manège pour chaque enfant. Choisiront-ils le cheval de bois, le dauphin ou le petit avion ? Principe du jeu : Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction. Tu vas placer les enfants à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges les enfants sont installés : Monsieur Carrousel te le demandera au cours de la partie !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 6  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Loki  
 Auteur: Sara Zarian



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1439



### Puzzle Le manège enchanté

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

60 pièces

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1459



### Logikville

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de logique évolutif pour tous les âges. Chaque défi donne le nombre de maisons à utiliser, les personnages et les animaux à placer. Des indices, récurrents dans tout le jeu, indiquent que telle et telle figurine sont voisines ou non, qu'elles vivent dans la même maison ou non, quelle habite ou non dans la maison de droite, etc.. L'objectif est de placer les personnages dans les bonnes maisons. Plus on avance dans les défis, plus il y a de maisons et plus il y a de personnages à placer!

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Logique
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Avi Winer, Riki Ganor



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1468



### Clac Clac

#### Commentaires sur le jeu

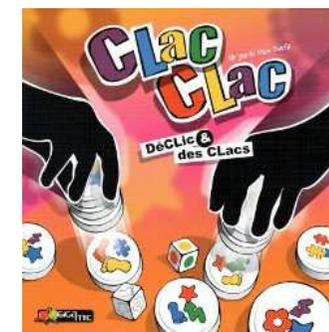
Points: 1

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1473



### Hippo Gloutons

#### Commentaires sur le jeu

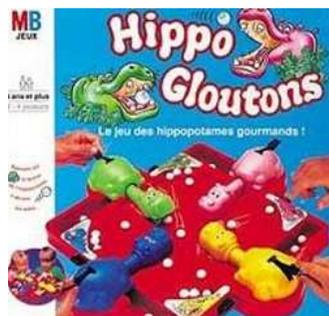
Points: 1

Le but du jeu est d'être le joueur ayant englouti dans la gueule de son Hippopotame un maximum de petites boules blanches dans un rythme effréné puisque tous les joueurs jouent en même temps. La difficulté réside dans l'actionnement répété de l'hippo pour qu'il étende son cou vers le centre du jeu. Dès qu'il n'y a plus de boules blanches dans l'arène du jeu, est déclaré vainqueur le joueur ayant l'Hippo le plus glouton, c'est-à-dire ayant avalé le plus de boules blanches !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## 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

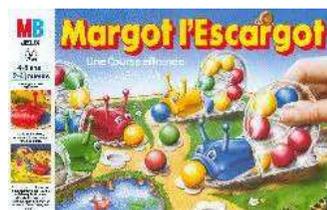
Points: 1

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: 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: 20 mn  
 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 ! Les Mini Jeux

#### 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: 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

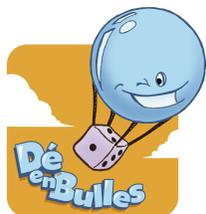
Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux 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: 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: 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 2 joueurs

#### 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: 382



### Barik

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

A l'aide des baguettes, soyez la première équipe à lancer tous les tonneaux dans le camps adverse. Un jeu drôle et tonique

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 385



### Montagne à vache (la)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu en bois original et très amusant avec des vaches. Avec la Montagne à vaches, développez votre sens de l'équilibre pour empiler les vaches.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Bec et croc  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 403



### Passes-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



### Passes-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: 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.

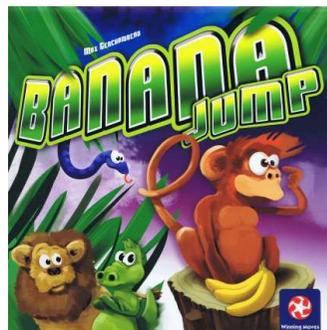
Les 2 dés permettent de poser de 0 à 2 animaux sur le plateau. On peut poser l'animal d'un adversaire. Lorsqu'on ne peut pas poser d'animal, c'est Baboon qui se déplace.

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

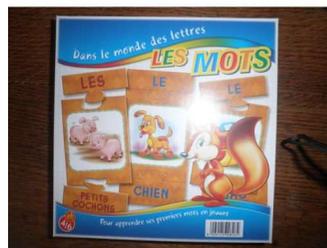
Points: 1

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: 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

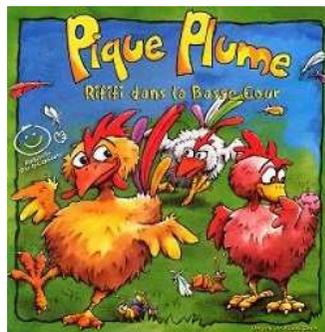
Points: 1

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: 618



### Parcours aimanté

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu magnétique pour 2 à 4 joueurs (on peut aussi jouer seul).

Après avoir choisi son camp, chaque joueur doit emmener sa bille à l'opposé grâce au crayon magnétique. Qui sera le plus adroit ? Pour tous les âges. Jeu sous vitre plexi.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue:  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 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: 1495



### Roulapik "La course des galipettes !"

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 modes de jeu : 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: Coopération  
 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: 641



### Marmite Du Beau Temps (La)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les jours, le marmiton de la météo et la corneille concoctent ensemble la météo ! Mais lorsque le marmiton 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

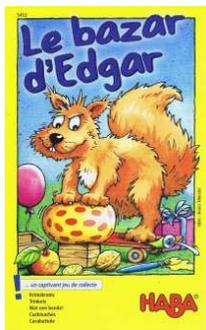
« Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place ». L'adage est parfaitement illustré dans Le Bazar d'Edgar.

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: 651



### Bolides (les)

#### Commentaires sur le jeu

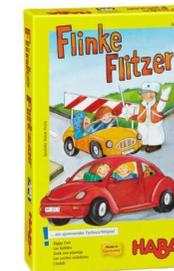
Points: 1

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: 660



### Cercle des fées

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous jouez tous ensemble contre le lutin Coquin et récupérez des cartes magiques ! Pour cela, vous devez dessiner, en l'air ou dans le dos d'un autre joueur, des motifs avec la baguette magique. Si vous devinez le motif, vous récupérez une carte magique en récompense. Si vous vous êtes trompés ou si vous retournez le lutin Coquin, c'est lui qui la récupère. Si, en posant les huit cartes magiques autour de votre fée, vous pouvez fermer le cercle plus vite que le lutin, vous gagnez la partie tous ensemble.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## 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: 670



### Attrape Rêves

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rien de pire qu'un mauvais rêve pour gâcher une bonne nuit de sommeil ! Dans Attrape Rêves, 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

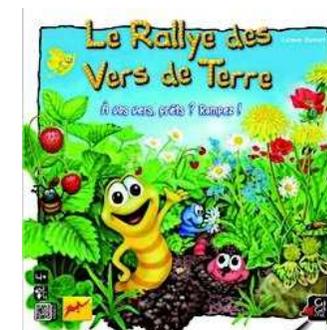
Points: 1

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: 694



### Attrape Monstres

#### Commentaires sur le jeu

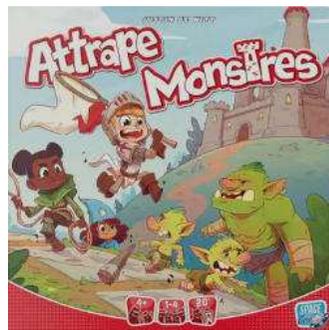
Points: 1

Tous ensemble, repoussez les monstres qui surgissent et empêchez-les d'atteindre votre château ! Jouer les cartes de la même couleur ou forme du monstre visé ou demandez de l'aide à vos compagnons de jeu pour coordonner vos déplacements !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: 20 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Space Cow  
 Auteur: Justin De Witt



## 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

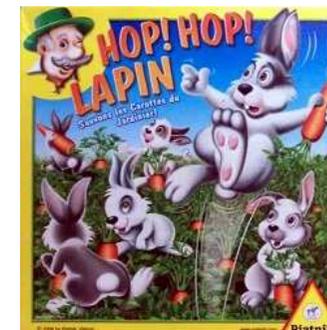
Points: 1

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: 849



### Loto cars

#### Commentaires sur le jeu

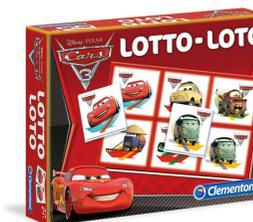
Points: 1

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: 875



### Domino double face

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Domino double face - 1 côté animaux et 1 côté numéros

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique, Rapidité  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn  
 Nombre de joueurs: 2 - 4  
 Difficulté: facile  
 Marque du jeu: Boikido  
 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

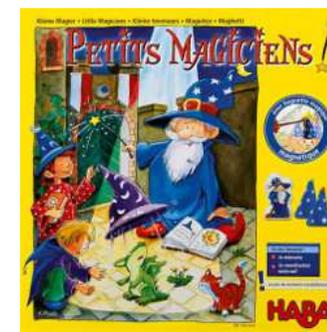
Points: 1

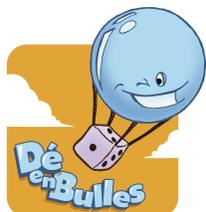
Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un 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 Boug





## 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: 942



### Abécédaire en bois

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Association lettre et mot

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Lettres  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: Nc  
 Nombre de joueurs: 1  
 Difficulté:  
 Marque du jeu:  
 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: 1496



### Passe-trappe - 4joueurs

#### 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, vos adversaires jouent en même temps et essayent 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: 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu:  
 Auteur:



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1502



### Pêche K LIS

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites place à la convivialité et à l'amusement en organisant des concours de pêche à la ligne avec ce jeu ancien qui rythmait l'ambiance des tavernes, animées par les travailleurs à la recherche d'un instant d'amusement.

À vos cannes, et que le meilleur gagne !

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1504



### Dinosaures figurines

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Manipuler, jouer, inventer...  
Facile à prendre en main, ludique et pédagogique, les figurines permettent à l'enfant de développer sa dextérité et de stimuler son imaginaire.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1506



### Cocci Folies

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisis ta coccinelle Tape sur le flipper La bille fonce et frappe la cible La coccinelle monte à l'arbre Vite vite! La première coccinelle arrivée en haut et qui tombe dans l'arbre a gagné!

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: IDEAL  
Auteur: T. Kremer





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1516



### Panda Equilibriste (Le)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Seuls ou à plusieurs, les joueurs lancent le dé et déposent sur le panda les morceaux de bambou qui apparaissent sur le dé. Le panda équilibriste demande à la fois un sens de l'observation et de la dextérité.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

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



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1568



### Plus Plus (Petit)

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plus Plus est un nouveau jeu de construction éducatif pour les enfants venu du Danemark dont la popularité s'est construite grâce aux différents acteurs comme les magasins spécialisés, les écoles et les autres institutions du monde de l'enfant.  
 ANIMATION SEULEMENT

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation  
 Age préconisé : 4 +  
 Durée de jeu prévue: 15 - 45 mn  
 Nombre de joueurs: 1 - 5  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: Plus Plus  
 Auteur:





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1587



### Pique plume

#### Commentaires sur le jeu

Points: 1

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les autres pour les déplumer!

La 1ère poule ou coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné.

Nb pièces: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: <= 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté: familial  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

