



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 018



Colori

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A chaque tour, 2 planches illustrées présentent 12 objets différents. Un et un seul objet est commun aux 2 planches : le premier qui le trouve et le nomme gagne l'un des 2 tableaux. Puis on retourne un autre tableau... Le gagnant est celui qui en aura le plus en fin de la partie. Colori: un jeu vraiment très malin, qui développe rapidement l'attention et la logique. Contenu du jeu : - 15 planches illustrées - règle du jeu.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
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: 021



Piratatak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : Être le premier à reconstituer le bateau de sa couleur.
Contenu : 55 cartes dont 4x6 cartes "bateau", 20 cartes "pièce d'or", 8 cartes "pirate" et 3 cartes "coup de canon".

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	Grégory Kirszbaum



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 03



Pont Branlant (le)

Commentaires sur le jeu

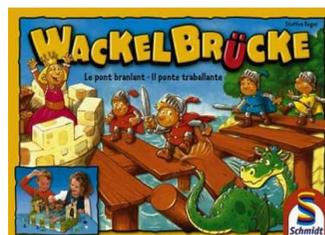
Points: 1

Une aventure de chevalier qui doit rejoindre sa princesse en passant par un pont extrêmement casse-binette et ne pas perdre l'équilibre, méfiez-vous des dragons

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur: Steffen Bogen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 040



Monza

Commentaires sur le jeu

R403

Points: 1

Monza pourrait être le jeu de la formule 1 des petits. Le matériel : - Des petites voitures - Des dés à face colorée (6). - Un circuit dont les cases reprennent les couleurs des dés. Le but : Arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée. Comment ? : Chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avance sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 056



Danse des œufs (la)

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Qui va réussir à récupérer le plus d'œufs possible et aura ainsi le plus de points ? Cela ne va pas être facile car ce sont des œufs sauteurs et qui passent de main en main et si on fait tomber un des ses œufs par terre la partie est finie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 057



Tasso

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Un plateau, soixante bâtonnets, une règle : vous êtes prêts à jouer. Chaque joueur à son tour doit poser un bâtonnet : - sur le plateau - sur deux bâtonnets déjà posés, à condition que chacun des deux bâtonnets n'en supporte pas déjà un autre. Si on parvient à poser un bâtonnet sur deux autres (au grand dam des adversaires), on rejoue. Vous l'avez compris : le but est de poser ses bâtonnets de telle sorte qu'ils ne permettent pas au joueur suivant de jouer plusieurs fois.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludarden
 Auteur: Philippe PROUX





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 068



Woolfy

Commentaires sur le jeu

R403

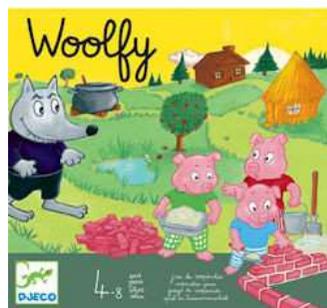
Points: 1

Les joueurs incarnent les 3 petits cochons, dont le but est de construire la maison en briques et de pouvoir tous s'y réfugier avant que le loup ne les ait attrapés. Un jeu de coopération très proche du célèbre conte, dans lequel le plus important est de sauver les petits cochons qui auraient été attrapés par le loup pour pouvoir gagner tous ensemble.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 079



Rondins des Bois (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Montez votre construction en bois avant que la toupie n'ait fini de tourner

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 35 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Arplay
 Auteur: Yves Renou





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1018



Puzzle Trotinette Bob et Scott

Commentaires sur le jeu

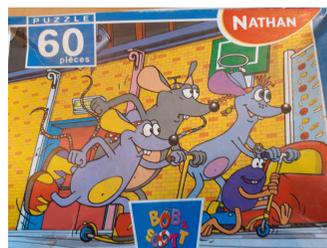
Points: 1

Puzzle 60 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 103



À la bouffe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es un gentil monstre qui a un énnnooorrmmme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l'attraper avant les autres! À LA BOUFFE est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin. Voici comment ça fonctionne...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur: Roberto Fraga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1042



Bric à Briques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouver la bonne combinaison de pièces en bois pour réaliser le bâtiment demandé. 60 défis, 5 niveaux de difficulté.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart Games
 Auteur: Raf Peeters



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1045



Katamino

Commentaires sur le jeu

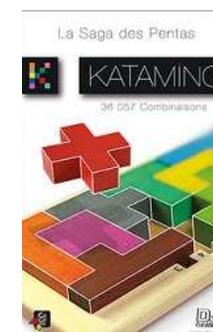
Points: 1

Katamino est à la base un casse tête en 2 et 3 dimensions. La version à 2 joueurs a pour but de mettre son adversaire dans l'impossibilité de poser une pièce supplémentaire sur le plateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête, Logique
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 50 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Dj Games
 Auteur: André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1068



Quoridor Kid

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu inspiré de Quoridor, simplifié et redessiné pour les plus jeunes. Les pions en bois vernis sont remplacés par des souris, et le tablier de jeu perd deux cases dans chaque dimension. A 2 ou 4 joueurs, petits et grands devront faire traverser le plateau à leur souris le plus vite possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Mirko Marchesi



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1074



Clics (650 pièces)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1077



Regatta

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A la barre de votre voilier en bois, soyez le premier à faire le tour du parcours balisé par les bouées. Vous avez 5 cartes en main. Pour avancer, il faut choisir puis poser une carte qui indique direction et distance à suivre par votre bateau. Si les vents vous sont favorables, vous pourrez rejouer. Mais si vous préférez, vous pouvez choisir de contrarier le parcours des autres navigateurs... Vents...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Martine Moisand, Emman



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1089



A la bouffe!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu es un gentil monstre qui a un énnnooorrmmme appétit pour les desserts. Mais à chaque service, tu ne peux en manger qu'un, et le bon. Comme tout le monde se sert en même temps, il faudra être rapide pour l'attraper avant les autres! À LA BOUFFE est un petit jeu d'observation et de rapidité original et bien malin. Voici comment ça fonctionne...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Roberto Fraga





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1094



Course de voiture

Commentaires sur le jeu

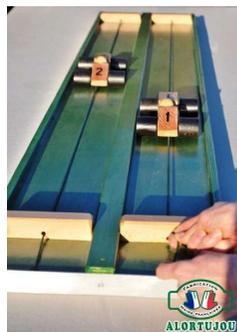
Points: 1

Les deux voitures sont positionnées sur leurs aimants d'un côté de la piste touchants la butée.

Les deux joueurs se positionnent de l'autre côté et au top départ tirent sur leur ficelle derrière la butée avec des petits mouvements des deux mains afin de faire venir leur bolide vers eux.

La première voiture qui touche la butée, a gagné la course "formule ficelle" !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1096



Minotaure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de billes sur la célèbre légende grecque du Minotaure que Thésée affronte dans ce labyrinthe, le Minotaure étant symbolisé par un gros calot et Thésée/autres joueurs, par des billes de différentes couleurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1106



Shuffle puck

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez les joies du air-hockey chez vous !

Le shuffle Puck est plus connue sous le nom du jeu de Palet ou Air Hockey. Cette version entièrement réalisée en bois massif, reprend un grand classique des jeux traditionnels.

Le jeu du palet n'est plus réservé aux bars et établissements de jeux ! A l'aide de votre frappeur, envoyez le palet dans le but de l'adversaire. A vous les folles parties !!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1190



Little Battle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

A vous le trésor ! L'or enfoui vous attend, caché sur la plage. Constituez le meilleur équipage et déterrez les coffres pour gagner le plus de pièces d'or. Et si d'autres pirates se mettent sur votre chemin, montrez-leur qui est le plus fûté ! Little Battle est un jeu de cartes très original sur fond de batailles et de collecte de trésors. Idéal dès 5 ans ! « Un équipage à recruter, des trésors à amasser ! » Little Battle se déroule en deux phases : Recrutement et Chasse aux trésors. Pour recruter son équipage, chaque joueur pioche une main de 5 cartes pirates. Il en choisit une qu'il pose sur son navire et passe les cartes restantes à son voisin. La sélection est ainsi est répétée jusqu'à ce que chacun dispose d'un équipage complet. Les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Affrontement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Dorian et Leandro Berthel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 122



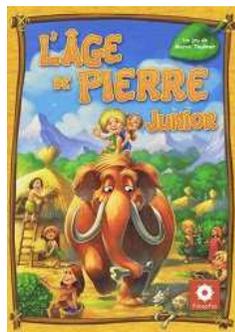
Âge de pierre Junior (I')

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes. Un jeu de société vous permettra enfin de partager

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur: Marco Teubner



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 338



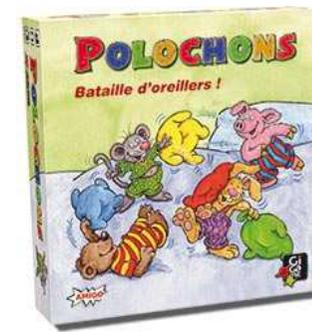
Polochons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Avec Polochons, retrouvez la folle excitation des batailles d'oreillers, avec un matériel tout simple et très bien pensé, et donc sans rien casser ni même déranger!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Liesbeth BOS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 341



Polochons

Commentaires sur le jeu

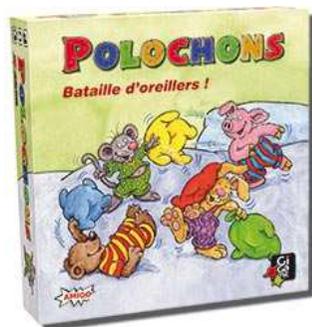
Points: 1

Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer! Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Avec Polochons, retrouvez la folle excitation des batailles d'oreillers, avec un matériel tout simple et très bien pensé, et donc sans rien casser ni même déranger!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Liesbeth BOS



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 343



Agil'up

Commentaires sur le jeu

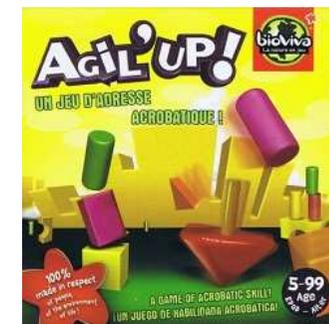
Points: 1

La toupie est lancée, elle tourne, tourne tourne ! Vite saisissez vous des pièces en bois et montez la plus haute tour avant qu'elle ne s'arrête de tourner ! Rapidité et agilité seront vos meilleures alliées pour ce jeu d'adresse ou rien n'est joué avant la dernière seconde.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Motricité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur: Fanny Cherpe





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 348



Cacofolie!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de mémoire va obliger les joueurs à surveiller les animaux et à faire très attention aux crottes de poule. Chaque joueur retourne une carte de son paquet et doit retrouver la carte identique parmi celles qui sont au centre de la table : 15 animaux, 2 crottes de poule (à éviter !) et 2 pelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Frank Nestel



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 470



Faramini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le printemps ! Tu vas pouvoir t'occuper de ta ferme ! Et quelle chance ! Un grand concours est organisé dans la région ! Le trophée de la plus belle ferme de l'année sera remis à la ferme regroupant le plus d'animaux et de champs de maïs ! Seras-tu le grand gagnant de ce concours ?

Dans le jeu Faramini, chacun a face à lui une ferme qu'il va devoir agrandir. Tour à tour, pioche une carte parmi les 4 qui se trouvent au centre de la table. Si c'est une carte Enclos : à la façon des dominos, dépose cette nouvelle carte dans ta ferme en faisant correspondre les barrières. Si tu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Loki
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 473



Acrobates

Commentaires sur le jeu

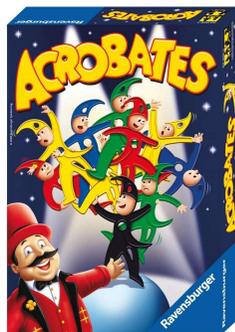
Points: 1

Acrobates est encore un grand jeu classique signé Theo et Ora Coster. Les premières boîtes datent de 1970, tout comme les « Icestix » conçus dans la même veine. Les Icestix étaient ces fameux bâtons d'esquimaux qui se transformaient, après un méticuleux nettoyage buccal, en éléments de jeu de construction.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 585



Tour du dragon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Attention jeu génial ! Un jeu coopératif qui mêle de nombreux mécanismes de mémoire, de vitesse et d'habileté, et qui immerge les enfants dans une vraie aventure passionnante... un must ! L'effroyable dragon a enfermé la princesse dans sa tour. Aussitôt le prince et ses compagnons viennent à son secours. Cela se passe en 2 étapes : il faut d'abord construire un échafaudage en sélectionnant les bons compagnons pour soutenir l'étage du dessus... Une fois tout en haut, tout le monde s'allie pour faire sortir la Princesse... mais le Dragon s'est réveillé, et tire sur la corde pour faire tout s'effondrer : il faudra être plus rapide!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1239



Aventuriers de la jungle (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendrons avec plaisir les premières stratégies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1240



Aventuriers de la jungle (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendrons avec plaisir les premières stratégies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1241



Aventuriers de la jungle (Les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir avant d'atteindre la ligne d'arrivée. Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Avec un peu de chance, le crocodile pourrait vous réserver une surprise et vous faire gagner du temps ! Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun ! Grâce aux Aventuriers de la Jungle, les petits bambins apprendront avec plaisir les premières stratégies.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1284



Dragomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Bruno Cathala, Wilfried/





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1285



Dragomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: placement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Bruno Cathala, Wilfried/



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1299



Equibr'île

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le bateau des hardis pirates a jeté l'ancre en face de l'île de l'ancien pirate Barbe de requin. Ils sont les seuls à oser venir récupérer les coffres pleins de trésors de Barbe de requin. Mais le radeau des pirates est tellement balloté qu'ils ne peuvent transporter à chaque fois que deux coffres de même poids. Vous devrez deviner en commun et bien vous rappeler quel est le poids des coffres trouvés. Si vous réussissez à ramener tous les coffres sur votre bateau avant que Barbe de requin n'arrive à l'embarcadère, vous gagnez la partie tous ensemble.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Kirsten Hiese





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 131



Acrobatissimo

Commentaires sur le jeu

R404

Points: 1

Réaliser une tour humaine en plaçant ses acrobates les uns sur les autres. Le joueur qui réussit à placer son dernier acrobate sans faire tomber la tour a gagné la partie.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Liesbeth Bos



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1311



Iknow junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réponds aux questions et accomplis les différentes tâches : dessiner, lire, et bien d'autres choses. Dans ce jeu unique et d'une grande variété conçu pour les 5 à 9 ans, les joueurs peuvent demander des indices et coopérer !

- De nombreuses tâches différentes pour apprendre en s'amusant !
- Comprend 300 tâches et 100 questions illustrées, avec des indices.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Question-Réponses
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 132



Chasse aux Gigamons (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenu à l'académie des Elemages ! Il te reste une dernière leçon à maîtriser pour obtenir ton diplôme : l'invocation des Gigamons. Seras tu assez perspicace pour attraper plus de Gigamons que tes adversaires et ainsi devenir un puissant Elenage ? Pour cela tu devras trouver 3 Elemons identiques. Mais les Elemons ne se capturent que par paires et disposent chacun d'un pouvoirmagique spécial...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Elemon Games
 Auteur: Karim Aouidad, Johann R



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1324



Tir à la poule

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chacun est libre de choisir d'y jouer individuellement ou en équipe, de compter un point par œuf ou de décider qu'il n'y aura ni gagnant ni perdant, et même d'inventer ses propres règles, en ajoutant des fléchettes supplémentaires par exemple.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1328



Roue infernale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Animation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1347



Speed Colors

Commentaires sur le jeu

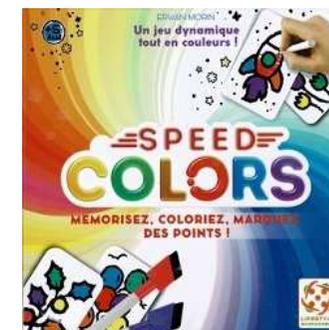
Points: 1

Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lifestyle Boardgames Ltd
 Auteur: Erwan Morin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1348



Rêve de Trésor

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de parcours et de stratégie, aux belles illustrations, animera des après-midi entre amis. Etre le premier à trouver le trésor du pirate, voici une quête des plus palpitante ! Pour cela, il faut récupérer 3 objets : la carte au trésor, une boussole et la clef du coffre. Une fois les 3 éléments réunis, il faut chercher le trésor caché sur l'une des trois îles. Mais le temps presse car le pirate recherche aussi son trésor.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Oxybul
Auteur:	Jean-Luc Renaud



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 136



Sauve Moutons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Sauve moutons, vous devez aider le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres paturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements. Ce jeu véhicule des valeurs d'entraide et de partage, essentielles pour bien grandir.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	Michaël Rambeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1370



Farmini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Collectionne les animaux et les champs de maïs en prenant garde au loup pour gagner la partie !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Loki
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1378



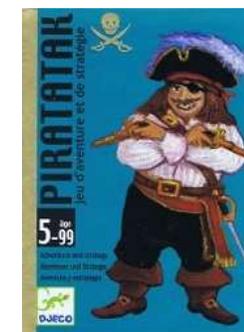
Piratatak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, vos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: collection
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Grégory Kirszbaum



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1379



Gorilla

Commentaires sur le jeu

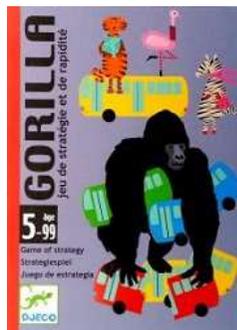
Points: 1

Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main. Attention ! Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter les gorilles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1389



Speed Colors

Commentaires sur le jeu

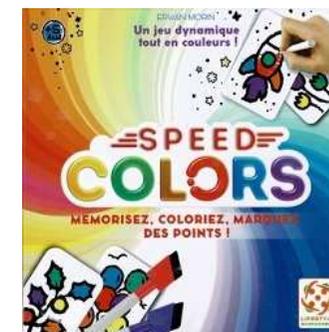
Points: 1

Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lifestyle Boardgames Ltd
 Auteur: Erwan Morin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 139



Brick Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes habile pour construire des formes avec les petites briques en plastique? Mais parviendrez-vous à expliquer à votre coéquipier comment faire ? Serez-vous tout aussi doué avec les yeux fermés ou en utilisant une seule main ? Ou pour donner des indications sans parler ? Mais surtout, serez-vous plus rapide que vos adversaires ? Avec une nouvelle règle spéciale, un nouveau partenaire et une nouvelle forme à chaque manche, vous êtes sûr de ne jamais vous ennuyer ! Dans ce jeu follement amusant, il vous faudra coopérer et communiquer afin de devenir les meilleurs batisseurs et architectes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 9
 Difficulté:
 Marque du jeu: Jello
 Auteur: Luca Bellini



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1391



Angry Birds - Knock on Wood

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La version jeu de société de la célèbre application ! La bataille ancestrale entre les Angry Birds et les cochons voleurs d'œufs continue. Les oiseaux auront leur revanche ! Tes adversaires doivent lancer les oiseaux pour détruire ton château. Marque des points pour les cochons et les pièces bonus renversées. Les cartes comportent 4 niveaux de difficulté y compris une version libre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1395



Au bonheur des chevaux

Commentaires sur le jeu

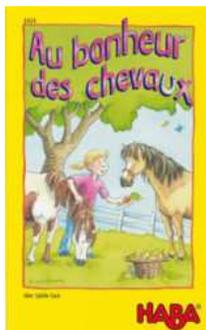
Points: 1

Le but est de retrouver le plus grand nombre possible de ses chevaux parmi les 36 cartes avant que les carottes ne soient croquées...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Sybille Sack



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1414



course farfelue des souris des champs (la)

Commentaires sur le jeu

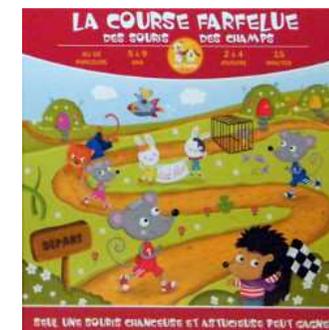
Points: 1

Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoé Yatéka
 Auteur: Jean-Luc Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1420



1, 2, 3 Glisse!

Commentaires sur le jeu

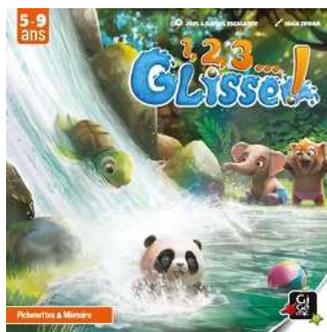
Points: 1

Jeu de mémoire et de pichenette. Il fait chaud ! Tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac... Mais la tortue est en retard, comme toujours. Une seule solution pour rejoindre ses amis au plus vite : glisser le long de la rivière. D'une pichenette, les joueurs propulsent la tortue dans le lac, puis retournent les tuiles Animal afin d'avancer sur leur plateau personnel. Qui sera le premier à retrouver tous les animaux ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Joel et Rafael Escalante



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1433



Monopoly Junior

Commentaires sur le jeu

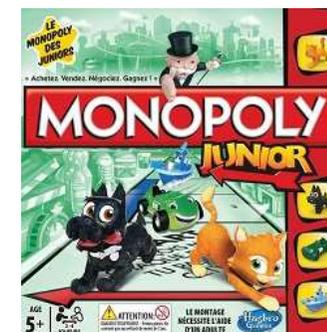
Points: 1

Une version Junior du célèbre Monopoly pour toujours plus de fun ! Choisis ton pion : Le chien, le chat, la voiture ou le bateau. Déplace-toi sur le plateau et tente d'acheter les emplacements les plus stratégiques pour avoir le plus d'argent possible ! Tu pourras retrouver un zoo, un bowling, une animalerie, une pizzeria ou encore un magasin de bonbons. Mais aussi la célèbre avenue des Champs-Élysées !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1464



Soupe à la Grenouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites sauter vos grenouilles pour faire tomber les cibles sur la table dans le bon ordre ! La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille. Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs. Attention, échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tikids
Auteur:	Jean-Philippe Sahut



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1469



Mia London et l'affaire des 625 fripouilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On fait défiler les accessoires des fripouilles. Chacun de ceux-ci apparaît 2 fois, sauf celui de la fripouille que l'on cherche, qui ne défile qu'une seule fois. Chaque joueur doit l'identifier dans son petit carnet. Celui qui identifie le plus grand nombre d'accessoire de la fripouille remporte la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Mémoire
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Scorpion masqué
Auteur:	Antoine Bauza, Corentin L





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1472



Nom d'un Renard

Commentaires sur le jeu

R411

Points: 1

As d'Or "Enfant" 2018. Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Game Factory
 Auteur: M. Peña, S. Lyon, C. Tipto



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1492



Puzzle Spiderman

Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 puzzles x 60 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: Nc
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 169



Castello del drago

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout ce beau matériel sert à se battre ensemble, contre les dragons qui menacent la contrée. Le hasard des dés va réunir les chevaliers sur les tours du château. Ils vont s'y organiser en vue de bouter les dragons hors du royaume.

Beau et amusant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



Par ici le poisson

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 196



Goblet gobblers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gobez, alignez et c'est gagné. Un morpion où l'on peut gober les pièces adverses ! Un premier jeu de stratégie idéal pour vos petits !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 231



Attrap' souris

Commentaires sur le jeu

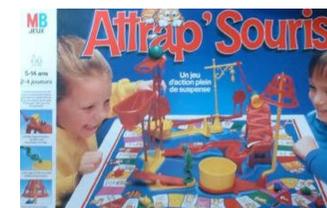
Points: 1

Ce jeu est intemporel. Pour preuve, j'ai fait une partie avec mon fiston la semaine dernière et dire qu'il a adoré est un faible mot. En plus d'avoir gagné « à la loyale », ce fut crise de rire sur crise de rire !
 Le principe du jeu est un peu spécial ! Durant toute la partie on assemble le plateau du jeu qui se transforme en véritable parcours du combattant pour une petite bille ! Le but étant d'être la dernière souris en piste alors que toutes les autres ont été capturées (bonjour pour la solidarité entre souris !). Il y a une bonne vingtaine d'éléments à ajouter, (du grand nimporte nawak) comme le :

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 234



Sauvons les contes de fées!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il était une fois, un méchant roi qui jalousait le bonheur de ses sujets et détruisit tous les recueils de contes de fées de son royaume.

Sauf un dont il déchira les pages et dispersa les morceaux dans son jardin. Aujourd'hui, c'est à vous et à vos amis qu'il revient de les rassembler pour rendre la joie au royaume !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 269



Ouistiti

Commentaires sur le jeu

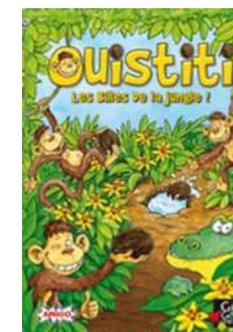
Points: 1

Lorsqu'ils s'ennuient dans la forêt, les petits singes jouent aux billes avec des noix de coco : chacun essaie d'atteindre le point d'eau. A chaque tour, à l'aide d'une pichenette, chaque joueur doit lancer une de ses noix de coco dans le point d'eau, au milieu du plateau. Le plus adroit peut avancer son ouistiti d'un certain nombre de cases, selon la rapidité et la justesse de son lancer. Tour après tour, les ouistitis font la course pour arriver en premier à l'arrivée. Mais attention, tout le monde joue en même temps et il ne faut pas se tromper ! Rapidité d'observation et dextérité sont les atouts maîtres du ouistiti gagnant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Manfred Ludwig, Wolfgang





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284



Pisa la tour

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une tour de Pise sur support oscillant, 24 touristes avec leur appareil photo en bandoulière, un dé à couleurs, une règle du jeu. Il s'agit de placer tous ses touristes le premier... sans les faire tomber de la célèbre tour penchée. Il y a une variante "casse-cou". Franches rigolades assurées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289



Crok Crok Crok

Commentaires sur le jeu

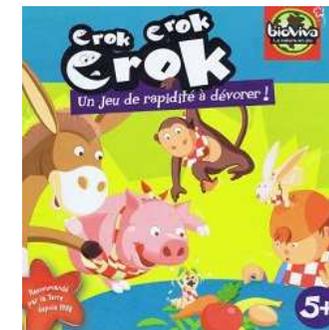
Points: 1

Crok Crok Crok est un jeu de rapidité dans le quel les joueurs devront associer un animal et sa nourriture. Une carte est retournée. Dessus, un animal (ou un petit garçon). Les joueurs tenteront le plus rapidement possible de s'emparer des légumes en plastique au centre de la table qui correspondent à la nourriture de l'animal. Par exemple, si l'on retourne une carte "singe", il faudra être le plus rapide à s'emparer de la banane au centre de la table. Le joueur qui réussit à nourrir un animal retourne le jeton "légume" correspondant à la nourriture qu'il vient de prendre. Le vainqueur est celui qui a réussi à retourner tous ses jetons légume.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 290



Big pirate

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de coopération et de stratégie superbe, sur le thème des pirates! 3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Chaque joueur choisit le meilleur chemin pour son personnage. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de plaisir!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 316



Sardines

Commentaires sur le jeu

R401

Points: 1

Jeu de mémorisation pour observer les petites sardines, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 317



Mmm

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu Coopératif dans lequel les joueurs gagnent tous ensemble ou... perdent tous ensemble.

A l'occasion d'un rassemblement de famille, Charlie la souris et sa femme Charlotte organisent un grand pique-nique. Lancez les dés et placez-les habilement sur le plateau pour récupérer rapidement les provisions nécessaires !
Aidez-les souris à vider le cellier rapidement avant l'arrivée du chat noir de la maison !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Matagot
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 320



Fantômes de minuit (les)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

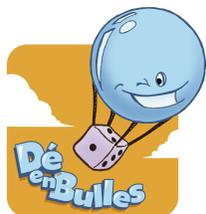
Chaque nuit à 22 heures, les petits fantômes viennent hanter la vieille horloge de la grande tour du château: à vous de les faire rentrer avant que ne sonne minuit!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 - 60 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Gigamic
Auteur: Heinz Meister



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 327



Crokitoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Crok Crok Crok est un jeu de rapidité dans le quel les joueurs devront associer un animal et sa nourriture. Une carte est retournée. Dessus, un animal (ou un petit garçon). Les joueurs tenteront le plus rapidement possible de s'emparer des légumes en plastique au centre de la table qui correspondent à la nourriture de l'animal. Par exemple, si l'on retourne une carte "singe", il faudra être le plus rapide à s'emparer de la banane au centre de la table. Le joueur qui réussit à nourrir un animal retourne le jeton "légume" correspondant à la nourriture qu'il vient de prendre. Le vainqueur est celui qui a réussi à retourner tous ses jetons légume.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 370



Parcours de billes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En construisant ce beau circuit très soigné, vos enfants exerceront leur logique tout en s'amusant comme des fous et en observant les lois de la gravité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 380



Suspense géant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Grand jeu d'adresse en bois où le but est d'attraper délicatement les boules de sa couleur grâce à sa bague.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 399



Birdy Wall

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Birdy-wall un jeu en bois géant dont le but est de casser le mur en enlevant un maximum de briques sans faire tomber les oiseaux en haut du mur ! Un jeu fun et convivial.

Les parties de Birdy-Wall sont pleines de rebondissements et lorsqu'on pense que tous va s'écrouler, parfois quelques briques retiennent l'ensemble de la structure !

Ce jouet en bois est entièrement fabriqué dans nos ateliers du Nord de la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 405



Croassimo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des grenouilles sautent de nénuphar en nénuphar pour manger les moustiques.

Mais attention aux poissons gourmands qui tenteront de ravir leur dîner !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 415



Course farfelue des souris des champs (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements ! Un jeu familial qui amusera les enfants dès 5 ans.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 422



Rings up

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Empilez le plus rapidement possible les anneaux sur votre pouce, mais dans la bonne configuration! Rings Up est le jeu où on ne se tourne pas les pouces!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 447



Drôles de mamans

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Maman écolo, ou maman boulot ? Assemblez vos mamans préférées ou amusez-vous à créer des mamans complètement farfelues !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Game Box
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 481



Nom d'un renard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Nom d'un renard, un jeu coopératif idéal pour jouer en famille où vous devrez mener l'enquête pour retrouver le renard. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices. Avec le scanneur de renard super sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace du voleur. Mais le renard est futé et ne doit pas être sous-estimé, car avant que vous ayez fini de picorer, il avait déjà pris la poudre d'escampette. Laisse filer le voleur? Hors de question! La poulice est prête à mener l'enquête!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enquête-Déduction
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Game Factory
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 489



Pouet Pouet

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mimes et de bruits pour amuser toute la famille, un jeu de cartes pour les enfants à partir de 5 ans.

Les joueurs doivent deviner ce qui est illustré sur la crate en faisant un cri ou un mime.

Un jeu idéal pour les plus petits qui n'ont pas besoin de savoir lire.

Fous rires et animations garantis pour ce jeu où l'ambiance reste le maître mot !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



Maxi course des tortues (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va dévorer le premier la salade ?

Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Utilisez vos cartes pour : avancer rapidement et retarder les autres.

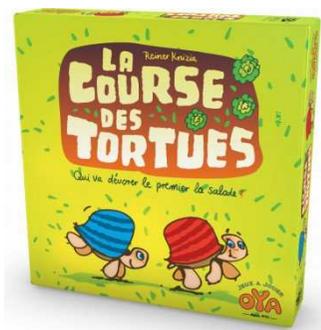
Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour devenir le maître des salades.

Un grand jeu de tactique et de bluff.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 531



Sherlock

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après avoir étalé les tuiles « enquête » sur la table, les joueurs vont retourner 2 ou 3 « témoins » et mémoriser les « suspects » qu'ils innocentent. Lorsque 3 « témoins » innocentent le même « suspect » les tuiles sont écartées face « suspect ».

Petit à petit, par élimination, on pourra déduire à l'aide des tuiles écartées les témoignages, sans avoir à retourner les cartes « témoins ». A chaque fois que l'enquête piétine, Moriarty s'échappe un peu plus et une nouvelle carte « fuite » est révélée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: IloPeli
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 543



Corhnole mini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les poches vers les panneaux et collectez le plus de points possible ! Si vous parvenez à lancer les poches à travers le trou du panneau, vous marquez plus de points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 548



Trésor de glace

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des pierres étincelantes. Bien sûr, ils meurent tous d'envie de les prendre.

Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés les uns après les autres et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres étincelantes à la fin de la partie ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 551



Escargots... Prêts? Partez!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les escargots Esteban, Gloria et Cie se lancent dans une amusante course d'escargots dans le potager de Wilfried et Marie. Même s'ils se déplacent à vitesse d'escargot, ils peuvent parfois se dépasser en rampant les uns sur les autres ou se doubler en glissant. Avec de la chance aux dés et un peu de tactique pour déplacer les escargots, avancez les jusqu'au podium des vainqueurs pour obtenir le plus de points et remporter la partie !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 637



Nimbali

Commentaires sur le jeu

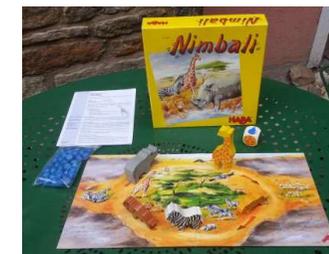
Points: 1

Dans Nimbali, il faut être le premier à utiliser toutes ses gouttes d'eau pour donner à boire aux animaux. Pour cela, il faut qu'il y ait des animaux devant votre point d'eau et que le dé indique la pluie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 5 +
 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: 647



Cache-toi vite

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour gagner, il faut être le premier à sauver sept chevreaux avant que le loup, qui s'est introduit dans la maison, ne les croque (il a raison, c'est bon le chevreau).

Après avoir jeté le dé, il s'agit d'annoncer combien de chevreaux se trouvent sous la cachette de la couleur du dé. C'est juste : tu gagnes un chevreau. C'est faux : tu prends le loup et il ne faut plus te tromper sinon, tu dois donner un chevreau au loup

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 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: 648



Au bonheur des chevaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au bonheur des chevaux n'est pas un jeu de mémoire comme les autres. Chaque carte représente un cheval parmi quatre possibles et les deux faces des cartes sont différentes.

Les joueurs déplacent le poney qui provoque le retournement de cartes. L'idée est d'avoir le plus de chevaux de sa couleur lorsque la dernière carotte est prise.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 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: 649



clé cachée (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au bonheur des chevaux n'est pas un jeu de mémoire comme les autres. Chaque carte représente un cheval parmi quatre possibles et les deux faces des cartes sont différentes.

Les joueurs déplacent le poney qui provoque le retournement de cartes. L'idée est d'avoir le plus de chevaux de sa couleur lorsque la dernière carotte est prise.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 654



Courses des tortues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va dévorer le premier la salade ?

Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Utilisez vos cartes pour :

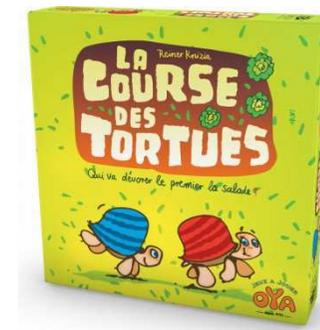
avancer rapidement,
 retarder les autres.

Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps pour devenir le maître des salades.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Bluff
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 657



Speedy Bee

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On retrouve dans ce jeu des abeilles (bzz) qui butinent mais surtout elles sont le prétexte à un jeu d'identification des couleurs et des associations de celles-ci.

Pour jouer vous devrez préalablement savoir que bleu et jaune ensemble donne du vert, rouge et jaune; du orange, etc.

"Speedy Bee" est un jeu d'observation et de rapidité où il faut attraper une boule de pollen de la bonne couleur sur le plateau de jeu central.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation, Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 692



Fantômes Piégés

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Minuit sonne sur la vieille horloge de la tour ! Les trois chasseurs de fantômes rechargent rapidement les munitions de slime tout vert dans leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château. Les trois chasseurs parviendront-ils à capturer les effrayants fantômes en leur lançant une bonne giclée de slime avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée ? Mais attention : s'ils tombent dans le piège, direction les oubliettes ! Un jeu de mémoire coopératif

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Wolfgang Dirscherl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 707



Turbo team

Commentaires sur le jeu

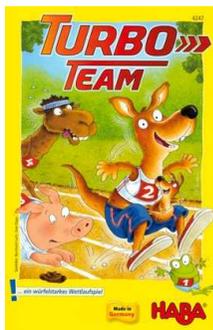
Points: 1

L'entraînement bat son plein! Les chameaux marathoniens se mettent en condition, les kangourous sauteurs gambadent dans tous les sens, un groupe de grenouilles s'échauffe et chez les cochons, on entend des grognements d'impatience car le départ est imminent. Tous veulent gagner le légendaire tournoi Turbo Team, le plus amusant qui existe au monde. Mais là où il y a beaucoup d'animaux, il peut y avoir des traces de leur passage : les animaux peuvent laisser par mégarde un "petit tas de crottes" au beau milieu du chemin! Il faut alors vite freiner, car si l'on marche dedans, on perd beaucoup de temps!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stop ou encore
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 708



Forêt envoutée (la)

Commentaires sur le jeu

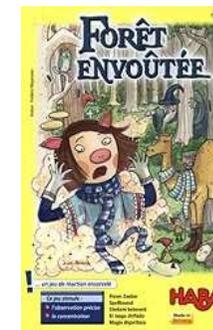
Points: 1

Six compagnons courageux sont partis à la recherche de la pierre philosophale. Mais pour cela, ils doivent traverser une mystérieuse forêt envoutée où se cache un magicien un peu fou aux forces magiques plutôt bizarres. Surnoisement, il les ensorçèle et les transforme en chameau, œuf ou même en poulet rôti ! Aidez les compagnons à reprendre leur forme naturelle et poursuivre leur chemin ! Les dés magiques vous indiquent ce qu'il vous faut pour les libérer de leur mauvais sort. Vous devez réagir très vite afin d'attraper les bons objets. Celui qui sera le meilleur pourra désensorçeler ses six personnages en premier et trouver la pierre philosophale.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Frédéric Moyersoen





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 722



Figurix

Commentaires sur le jeu

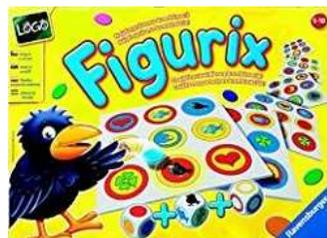
Points: 1

Figurix est un jeu d'observation et de rapidité. Le principe ? Un dé montre un des six symboles, un deuxième la couleur de fond, et le troisième la couleur de tour. Le plus rapide à désigner la case y pose son jeton.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	Hermann Seitz



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 736



Chevaliers de la tour

Commentaires sur le jeu

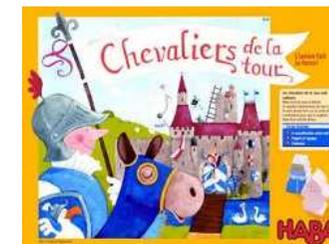
Points: 1

Ce jeu propose aux enfants de construire trois tours, qui accueilleront la fanfare en l'honneur du seigneur Sans Peur. Il s'agit d'un jeu d'entraide et d'adresse, puisque pour monter les différents éléments des tours, il faut utiliser un monte-charge un peu particulier, mais pas les mains !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 739



Oh My Gold!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hissez haut moussaillons ! Enfin le magot des mers est à portée de main ! Jetez l'ancre pour aller ouvrir tous ces mystérieux coffres et les embarquer à bord de votre bateau ! Gardez l'œil ouvert, vous n'êtes pas le seul pirate à convoiter ces fabuleux trésors !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 762



Mimons Ensemble

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mime adapté aux plus jeunes grâce aux cartes illustrées. Mime le mot ou le dessin sur la carte pour le faire deviner aux autres joueurs avant que le sablier soit écoulé !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 763



Fabulia

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Et si, dans notre histoire préférée, les personnages changeaient constamment ? Est ce que ça ne la rendrait pas encore plus intéressante ? Le garde maléfique pourrait devenir un marin élégant du jour au lendemain... C'est à vous de le décider. Amusez-vous ! Utilisez votre esprit et votre imagination pour façonner des histoires à votre goût, en les habillant, avec les personnages les plus adaptés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Narration
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lifestyle Boardgames Ltd
Auteur:	Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 768



Famille Bric à Brac

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Famille Bric à Brac est un jeu d'ambiance original et prenant à partir de 5 ans. Le plateau de jeu est très grand (60 x 60 cm), et, pour la première partie, il faut monter les meubles en carton qui s'installent dans le salon, en très grand désordre. Le principe du jeu est de déplacer un personnage dans ce salon encombré, pour lui demander d'aller chercher tel ou tel objet, en se déplaçant sur ses grandes jambes, un peu à la manière d'un compas. Chaque joueur dispose d'une main de cartes représentant des objets. Lors du déplacement, si le pied du personnage touche une case correspondant à un objet qu'un joueur a en main, le tour du joueur s'arrête. Petit à petit, en se souvenant des parcours précédents, les joueurs doivent

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Marco Teubner





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 779



Emotions monstres

Commentaires sur le jeu

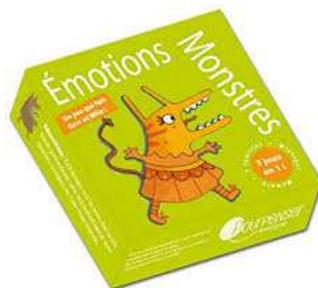
Points: 1

55 cartes pour explorer les liens entre nos émotions et nos actions.
A jouer seul, avec ses amis ou en famille.
Lorsque je ressens de l' inquitétude .
Peut-être ai-je besoin de tendresse ?
Et que se passerait-il si je me mettais à chanter ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 794



Pompiers à vos tuyaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers ! Ils viennent éteindre les bottes de paille en feu sur le champ du fermier Rudi. Les joueurs peuvent-ils les aider ? Pour cela, ils ne doivent pas s'emmêler les tuyaux ! Ils doivent disposer les plaquettes de morceaux de tuyau de façon à dérouler...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 803



Potion des sorciers (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les apprentis sorciers sont réunis autour du chaudron magique pour préparer, suivant les symboles et couleurs, différents élixirs en retournant les bonnes tuiles « ingrédients ». Le premier à avoir obtenu le bon mélange de potions magiques remportera la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Stefan Kloß



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 833



Splash attack

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le principe de jeu est d'attraper le poisson dont la couleur et la forme d'écaille sont indiquées par les dés. Il existe trois couleurs et trois formes d'écaille, soit neuf poissons. Le joueur qui parvient à capturer le poisson le place devant lui. Il faudra qu'il soit le plus rapide lorsque le hasard désignera à nouveau le même poisson : il faudra alors attraper le piranha, pour que la prise devienne définitive. Mais si un autre joueur prend le piranha avant, le poisson retourne au centre du jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Thierry Chapeau





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 840



Oriflamme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2020 catégorie Jeu de l'année" Le Roi est mort ! Vive le Roi ! Oui, mais lequel ? Entrez dans la course au trône laissé vacant après le décès du roi. Mais attention, car vous n'êtes pas le seul à être avide de pouvoir. Vous incarnez le chef d'une famille voulant accéder au trône. Pour y arriver, vous devrez jouer vos cartes face cachée pour préparer vos plans machiavéliques, protégez vos intérêts ou mettez en place un combo d'actions. Si vous révélez vos plans au bon moment pour un maximum de résultat et accéder au trône. "Nominé As d'or 2020 (Enfants)"

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Studio H
 Auteur: Adrien Hesling, Axel Hesli



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 856



Boggle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaires.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 6 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Parker
 Auteur: Alan Turoff



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 881



Speed Colors

Commentaires sur le jeu

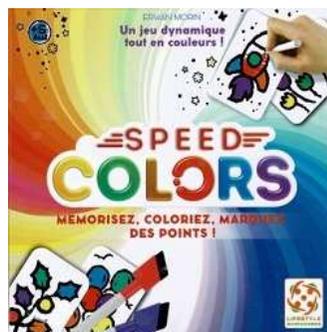
Points: 1

Mémorisez, coloriez, marquez des points ! Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original ! Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Lifestyle Boardgames Ltd
Auteur:	Erwan Morin



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 895



Eye'n speed

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quand on cherche quelque chose est qu'on ne le trouve pas alors qu'il est sous notre nez, ça énerve hein ? Et bien avec Eye'n Speed, vos nerfs vont être mis à rude épreuve. Il va falloir scruter, tourner, et repérer le plus vite possible ce que l'on vous demande de chercher. Dans Eye'n Speed, le but du jeu est de trouver un maximum de dessins sur une roue. Plus vous en trouvez, plus vous gagnez de cartes et plus vous avez de chances de remporter la partie...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Andrew Berton, Adam Wo





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 905



Winnie l'ourson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 puzzle de 49 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 909



ChessQuito

Commentaires sur le jeu

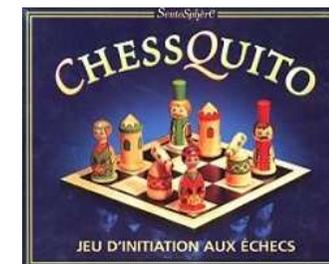
Points: 1

ChessQuito est un jeu d'initiation aux échecs, avec un petit plateau. Les pièces se déplacent comme aux échecs, et le jeu présente trois niveaux de règle. Dans les deux premiers, les joueurs utilisent la tour, le fou et le cavalier plus la reine ou le pion. En début de partie, ils placent librement leurs pièces une par une, chacun leur tour. Puis ils les déplacent. Le premier qui a éliminé toutes les pièces adverses l'emportent. Dans la troisième règle, le pion devient le roi qu'il faut mettre en échec. Cette règle doit donc être jouée une fois que les déplacements des pièces ont bien été assimilés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Capture
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Sentosphère
 Auteur: Véronique Debroise





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 927



Dominos les autos

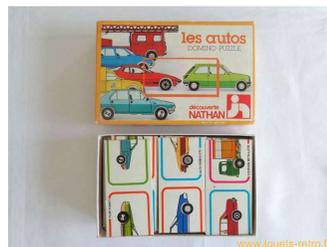
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Domino
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 948



Scrabble Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Comporte 2 niveaux de jeu, qui vont permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe ainsi qu'à les croiser comme dans les mots croisés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Lettres
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 953



Atelier heure et temps

Commentaires sur le jeu

Points: 1

6 jeux progressifs pour apprendre les saisons, les jours, les mois et les heures.

A chaque nouveau jeu, l'enfant affine son sens de l'observation et associe des éléments de plus en plus complexes :

le jeu des saisons 2. le jeu de la semaine 3. le jeu des mois 4. les suites d'images 5. le loto des montres 6. le loto des heures

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: familial
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 955



Puzzle Cendrillon x 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3 x 36 pièces

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: <= 30 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 984



Sos Ouistiti

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins ! Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 987



Tricky bille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une course époustouflante parmi les obstacles, qui demande de l'adresse, de la coordination et des réflexes rapides.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: Nc
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tomy
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1501



Trapenum

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fouillez et trouvez le plus de paires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1524



Colline aux Feux Follets (la)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu coopératif, il faudra arriver en bas de la colline avant les sorcières en vous laissant guider par les feux follets: faites glisser vos billes de façon à ce qu'elles touchent les apprentis et leur montrent le chemin. Ce jeu a gagné le Kinderspiel des Jahres 2022.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Bernhard Weber, Jens-Pet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1525



Clefs Magiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En route pour la Forêt des Clefs, à la recherche du trésor perdu ! Dans un univers merveilleux, récoltez les bonnes clefs qui vous permettront d'ouvrir le coffre aux trésors. Ce sont elles qui vous permettront de remporter le nombre de cristaux requis et gagner la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stop ou encore
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Happy Baobab
 Auteur: Arno Steinwender, Marku



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1526



Ernest et Célestine

Commentaires sur le jeu

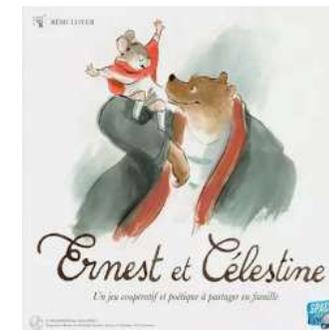
Points: 1

Ernest un un ours marginal, clown et musicien. Célestine est une souris orpheline qui a fui le monde souterrain des rongeurs. Ces deux solitaires se soutiennent et se réconfortent, bousculant ainsi l'ordre établi. À chaque tour, piochez une tuile et reproduisez le symbole sur le dos d'un de vos partenaires de jeu. Si vos partenaires le devient, alors Ernest et Célestine se rapprochent. Mais en cas d'erreur, la police pourrait bien empêcher les retrouvailles de nos deux amis ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Space Cow
 Auteur: Rémi Loyer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1528



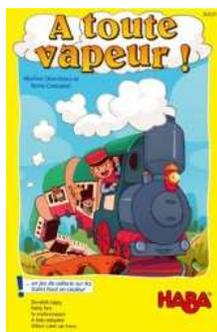
A toute vapeur !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous devez accrocher un maximum de wagons derrière votre locomotive. Certains types de wagons ne peuvent être remorqués que lorsqu'ils sont en nombre suffisant. N'oubliez pas les passagers ! Le joueur qui a le train le plus long remporte la victoire.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Collecte
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Martino Chiacchiera



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1550



Dali le Renard

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les dés lancés vont vous indiquer quels œufs vous pouvez choisir et lequel est interdit (car le fermier veille). Tant que vous pouvez récupérer un œuf différent à chaque lancer, vous pouvez décider de relancer les dés pour gagner encore plus d'œufs ! Mais attention, si vous tentez trop votre chance, le fermier vous attrapera et vous rentrerez bredouille. Alors soyez malin et sachez quand vous arrêter, pour être le premier à récupérer 10 œufs et remporter la partie !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Stop ou Encore
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Tikids
 Auteur: Vincent Bonnard



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1556



Grrrignettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur une table ou accroché au mur, en famille ou entre amis, en compétition ou en coopération, vous n'avez qu'un seul objectif : trouver les GRRRignettes !

Il s'agit d'une bannière en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet permettant sa suspension au mur via une tringle à rideau (non fournie). La bannière peut également être installée sur une table.

64 petites bêtes différentes se sont glissées dans l'illustration.
1- installez gratuitement l'application sur votre mobile.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	5 mn
Nombre de joueurs:	1 - 12
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Grrre Games
Auteur:	Florian Grenier



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1562



Planche des Pirates (La)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fouillez le coffre du capitaine et placez des poids au bout de la planche de vos adversaires pour les faire tomber ! Mais attention, à chaque faux pas, vous avancez d'une case sur votre propre planche !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	The Flying games
Auteur:	Benoit Turpin, Florian Siri





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1564



Safari Malin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de mémoire et un soupçon de tactique dans ce petit jeu. Il vous suffira de trouver 6 animaux différents avant vos adversaires.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Mémoire
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1565



Puzzle "Mickey Mouse Clubhouse"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chercher des pièces, les assembler et se réjouir en voyant l'image devenir de plus en plus grande – c'est ça faire des puzzles ! Voilà pourquoi les enfants adorent assembler encore et encore les pièces de puzzle pour créer leurs motifs préférés. Mais les puzzles offrent bien plus qu'un simple jeu : en reconstituant un puzzle de la bonne difficulté, les enfants de tous âges relèvent des défis, apprennent à devenir plus patients et renforcent leur confiance en eux. Chacun trouvera le puzzle qui lui plaît parmi notre vaste assortiment de puzzles pour enfants Ravensburger, de 2 à 300 pièces, illustrés des motifs préférés des enfants. Nous accordons une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Puzzle
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1592



La nuit des fantômes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites apparaître les fantômes grâce aux faisceaux lumineux de vos torches électriques imprimés sur les tuiles de jeu.
La nuit des fantômes vous éclairera en outre sur le nombre de fantômes présent dans la maison à chaque défi.
60 défis évolutifs proposés.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: <= 20 mn
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: familial
Marque du jeu: Smart Games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 985



6 qui prend! Junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

LE SIX QUI PREND maisPOUR LES ENFANTS !!!!!!! Où le but est de collecter le plus de cartes Vache!

🐄 COMMENT ON Y JOUE? Chacun son tour, les joueurs piochent une carte Vache pouvant comporter 1, 2 ou 3 animaux. Ils doivent alors choisir une rangée où poser la carte en ajoutant toujours au moins une nouvelle sorte de vache à la rangée

🐄 ON EMPOCHE LA LIGNE DE CARTES quand le joueur vient y poser la 6eme vache différente de la rangée.

🐄 PLUS ON A EMPOCHE DE CARTES, PLUS ON GAGNE DE POINTS ! Une carte = 1 point.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Placement
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: <= 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: facile
Marque du jeu: Gigamic
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1623



Shuffle puck - Mini

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez les joies du air-hockey chez vous !

Le shuffle Puck est plus connue sous le nom du jeu de Palet ou Air Hockey. Cette version entièrement réalisée en bois massif, reprend un grand classique des jeux traditionnels.

Le jeu du palet n'est plus réservé aux bars et établissements de jeux ! A l'aide de votre frappeur, envoyez le palet dans le but de l'adversaire. A vous les folles parties !!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1575



Mongolfière

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réussir à élever la bille dans la mongolfière sans passer à travers les nuages

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu:
 Auteur:

