



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-02



### Primo puzzle Poissons

#### Commentaires sur le jeu

Ce coffret contient 3 puzzles à difficulté croissante (9, 12 et 16 pièces). Ces puzzles permettent de partir à la découverte des poissons exotiques.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 3

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: djeco

Auteur:

Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Animaux (marins)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-23



### Escargot chiffre

#### Commentaires sur le jeu

Pour construire cet escargot symapthique, il est possible de suivre l'ordre des chiffres.

Voici là un excellent moyen mémo technique de connaitre la suite numétique jusqu'à 10.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 3

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: kapla

Auteur:

Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (divers) - Chiffres



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-30



### Perles en bois à enfiler

#### Commentaires sur le jeu

Perles en bois de formes variées (carré, étoile, ...) avec des éléments sur la thématique de la nature (soleil, papillon...)  
Le diamètre assez large et la taille des perles facilitent l'enfilage et la manipulation.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu:  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Perles (enfiler les)

Formes - Nature (la)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-32



### Puzzle tactile banquise

#### Commentaires sur le jeu

Ce puzzle tactile géant sur le thème des animaux de la banquise se fera apprécier de beaucoup de part ses couleurs douces et ses jolies illustrations. Ses pièces grand format dont certaines sont texturées favorisent le sens du toucher.

Le jeu contient un poster servant de modèle.  
Puzzle : 65 x 50 cm.  
Nombre de pièces : 20, 7 pièces texturées.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Janod  
Auteur:  
Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

manipulation - puzzle

Animaux (polaire) - Banquises



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-101-01



### Cloches musicales

#### Commentaires sur le jeu

Jeu musical de grand taille avec cloches métalliques, dans l'ordre des notes de musique : do, ré, mi, fa, sol, la, si, do.  
Chaque note correspond à une couleur, ce qui offre une sensibilisation à la musique en douceur et simplicité.

Les Cloches permettent de jouer de jolies petites mélodies sur une portée, comme on jouerait sur un xylophone ou métallophone. Les sons sont doux, légèrement amortis par la matière des percuteurs.

Tout est attaché sur le support : les cloches et les percuteurs. Aucune pièce ne se perd.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1 et plus  
Difficulté:  
Marque du jeu:  
Auteur:  
Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sensoriel sonore

Taper - Ecoute (I')

Musiques (instruments) - Musiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-12



### Ziptou

#### Commentaires sur le jeu

Découvrez le jeu de manipulation Ziptou de Djeco, un coffret avec 3 animaux en bois avec chacun un vêtement en tissu à fermer.

Ziptou permet d'exercer sa motricité en fermant la veste à bouton de l'ours, en glissant la fermeture à glissière du raton laveur et en fermant les boutons pressions du léopard.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: djeco  
Auteur:  
Illustrateur: Nathalie Choux

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

manipulation - Ouvrir/Fermer

Vêtements - Animaux (divers)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-01



### Le Verger

#### Commentaires sur le jeu

L'heure de la cueillette est arrivée. Le Verger est rempli de gros fruits bien mûrs qui n'attendent qu'à être cueillis. Mais attention, vous devez vous dépêcher, car un vilain corbeau lorgne discrètement sur vos fruits et entend bien tous les dérober. Le verger est un jeu de dés et de coopération pour les jeunes enfants, qui doivent unir leurs forces pour récupérer les fruits avant le volatile. À chaque tour, lancez le dé pour essayer de cueillir les fruits avant de les déposer dans vos paniers. La partie est gagnée si les enfants récupèrent tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit entièrement constitué. Jeu idéal pour apprendre la coopération, l'entraide ou encore le concept du dé.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: 15  
 Nombre de joueurs: 2 à 6  
 Difficulté: facile  
 Marque du jeu: haba  
 Auteur:  
 Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Coopérations - Hasard (jeu de) - Lancer

Agriculture (l') - Jardins - Nature (la)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-35



### Dominos en bois animaux de la ferme

#### Commentaires sur le jeu

Jeu de domino où les animaux de la ferme sont représentés.  
Jeu vintage !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: 10  
Nombre de joueurs: 1 et plus  
Difficulté:  
Marque du jeu:  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Dominos

Animaux (de la ferme et des champs)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-63



### La chasse aux monstres

#### Commentaires sur le jeu

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif.

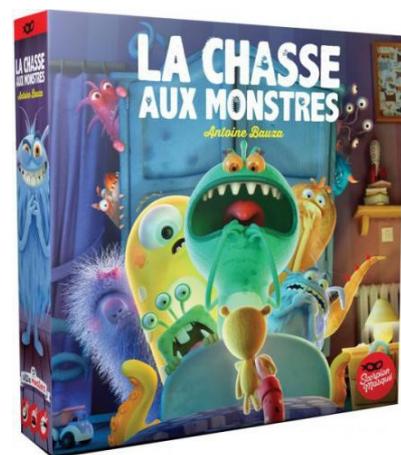
Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit. On dit que les monstres ont peur de certains jouets. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie!

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	scorpion masqué
Auteur:	
Illustrateur:	Antoine Bauza



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Mémoire

Monstres - Jouets - Sommeil



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-66



### Le petit verger

#### Commentaires sur le jeu

Dans Le petit verger, les joueurs et l'effronté de corbeau Théo se lancent dans un concours de cueillette palpitant. Les joueurs doivent cueillir tous les fruits du cerisier avant que l'effronté corbeau n'arrive pour les voler. Le dé indique si l'on peut mettre des cerises dans le panier à fruits ou si le corbeau approche. Mémoire, reconnaissance et désignation des couleurs seront sollicitées tout en contribuant au développement du sens du collectif.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

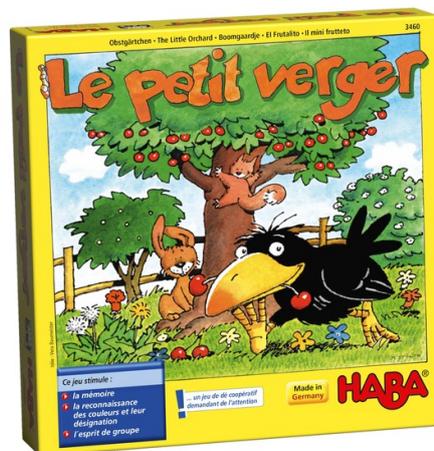
Type de jeu: Règles  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: 10  
 Nombre de joueurs: 1 à 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: haba  
 Auteur: Vera Baumeister  
 Illustrateur: Reiner Stolte

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Coopérations - Observation/mémoire

Nature (la)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-76



### Bata Waf

#### Commentaires sur le jeu

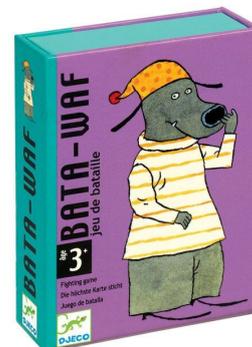
un premier jeu de bataille où il est possible de se repérer grâce à la taille des chiens illustrés et rigolos.  
 La garantie de règles connues et simples, associées à un graphisme exceptionnel et plein d'humour : ces jeux de cartes s'adressent aux petits... pour jouer avec les grands !  
 1,2,3 les joueurs retournent en même temps la première carte de leur jeu : Le chien le plus grand remporte le pli. Si plusieurs chiens sont de même taille, il y a "Bata-Waf" ! Quand un joueur a gagné toutes les cartes, il remporte la partie.  
 Les cartes sont graduées de 1 à 6, donc pas besoin de savoir compter, il suffit de comparer la taille des chiens!

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: 10  
 Nombre de joueurs: 2 à 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: djeco  
 Auteur:  
 Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Comparaison - Hasard (jeu de) - Repérages visuels

Animaux (familiers)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-04



### Happy Bunny

#### Commentaires sur le jeu

C'est la journée de récolte des carottes dans le potager du fermier. Hop ! Petit lapin gourmand que vous êtes, vous tentez de récolter le plus de carottes possible. Rassemblez votre récolte en espérant qu'elle soit en quantité suffisante pour vous rassasier.

Happy Bunny est un jeu coopératif où vous devez tous ensemble récolter le plus de carottes possible avant que la lapin ne sorte du potager !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	Peggy Brown
Illustrateur:	Gaëlle Picard



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Parcours (jeu de)

Jardins - Ferme (la)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-16



### Colorami

#### Commentaires sur le jeu

Rouge, vert, jaune... jouons avec les couleurs !

Deux jeux classiques pour les tout-petits sur le principe des jeux de l'oie et des petits chevaux.

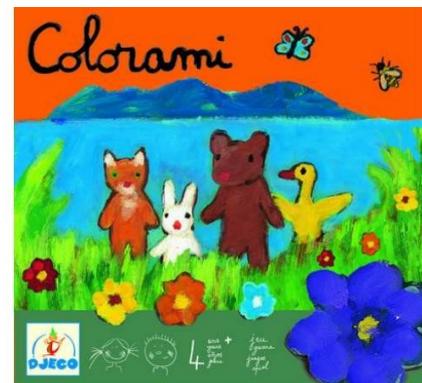
Les jeunes joueurs déplacent leurs pions grâce aux couleurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: 10  
 Nombre de joueurs: 2 à 4  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: djeco  
 Auteur:  
 Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Parcours (jeu de)

Nature (la)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-06



### Hop Hop Lapins !

#### Commentaires sur le jeu

C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courent vers une des cinq sorties menant à la surface.

Qui parviendra à aider le plus de petits lapins à se mettre à l'abri ?

À l'aide du dé de couleur, le joueur qui fera sortir le plus de lapins du terrier sera le grand gagnant de la partie !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: 10  
Nombre de joueurs: 2 à 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: matagot kids  
Auteur: Robert Knizia  
Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-09



### Jeu du loup

#### Commentaires sur le jeu

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Loup y es-tu ? Non, je mets ma chemise, etc. Le loup s'habille donc au fur et à mesure de la partie. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide.  
Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent la chanson : promenons-nous dans les bois... Le frisson s'installe. Un jeu convivial, à mener ensemble ou seul contre le loup.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: 10  
Nombre de joueurs: 1 à 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: nathan  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Pioche

Animaux (forêt) - Histoires (Contes ou récits)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-409-01



### Gagne ton papa

#### Commentaires sur le jeu

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu pédagogique et amusant axé sur la logique et la géométrie dans l'espace.

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !

site avec les solutions, variantes, nouveaux défis : <http://www.gigamic-adds.com/game/gagne-ton-papa>

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	3
Durée de jeu prévue:	selon chacun
Nombre de joueurs:	1 à 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	André et Jonathan Perriol
Illustrateur:	Stéphane Escapa



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique

Agencer - Défis



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-02



### Grand garage Vilacity

#### Commentaires sur le jeu

Un grand garage bleu avec ascenseur, porte déployante, rouleaux de lavomatic, barrière de parking, rampes en plastique et tremplin et ses accessoires en bois (2 voitures, un hélicoptère).

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 3

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Vilac

Auteur:

Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène

Imaginer

Garages





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-81



### Allez les Escargots

#### Commentaires sur le jeu

A l'aide de 2 dés de couleurs, les joueuses et joueurs font avancer les escargots vers les salades! Les 2 couleurs "sortantes" indiquent les escargots qui doivent avancer d'une case. Tous les escargots participent à chaque course.  
Le premier et le dernier escargot atteignant une salade gagnent la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

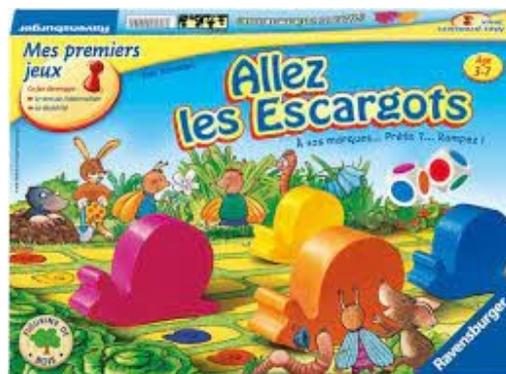
Type de jeu: Règles  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: 15  
 Nombre de joueurs: 2 à 6  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: ravenburger  
 Auteur: Alex Randolph  
 Illustrateur: H-G Döring et W. Scheit

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Courses - Dés - Parcours (jeu de)

Animaux (divers)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-42



### Puzzle trio tout nu

#### Commentaires sur le jeu

Découvrez le puzzle trio Tout nu de Djeco, un puzzle réalisable dès 3 ans

Dans ce puzzle humoristique il faut retrouver le pelage de chaque animal "tout nu".

L'enfant va devoir réaliser 8 puzzles de 3 pièces.

Un puzzle auto correctif, car seules les pièces correspondantes forment un puzzle parfait.

Un puzzle coloré idéal pour appréhender les notions de cause à effet et découvrir les pelages des animaux.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
 Age préconisé : 3  
 Durée de jeu prévue: selon chacun  
 Nombre de joueurs: 1  
 Difficulté:  
 Marque du jeu: djeco  
 Auteur:  
 Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Assembler - Associer

Animaux (divers)



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-43



### Puzzle trio Histoires

#### Commentaires sur le jeu

Ce matériel est composé de 24 pièces permettant de réaliser 8 puzzles de 3 cartes chacun.  
Le but est de placer les illustrations dans l'ordre chronologique afin de reconstituer l'histoire. Il vise aussi à développer le raisonnement logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: djeco  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Assembler - Associer

Nature (la)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-44



### Puzzle Je compte

#### Commentaires sur le jeu

Un joli puzzle de 20 pièces en forme de train dans lequel chaque wagon est rempli d'animaux de plus en plus nombreux au fur et à mesure que l'on va vers l'arrière du train. Idéal pour apprendre à votre enfant à compter tout en s'amusant et en développant sa logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: djeco  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Assembler - Associer - Compter

Trains - Animaux (divers)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-45



### Puzzle horloge

#### Commentaires sur le jeu

Ce Puzzle en bois horloge et son personnage apprendra l'heure de façon ludique.  
Les pièces sont de différentes formes pour s'adapter au plateau et s'encastrent au bon endroit.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu:  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Encastrer

Heure (!)





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-17



### Lock basic

#### Commentaires sur le jeu

Lockbasic est une planche en bois à verrous métalliques sur laquelle l'enfant s'amuse à ouvrir et fermer les portes pour découvrir les animaux cachés (un hibou, une poule et un éléphant). Trois systèmes de fermetures métalliques : une clé, un loquet, un crochet.

Ce jeu développera la motricité fine et l'attention de l'enfant.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: djeco  
Auteur:  
Illustrateur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

manipulation - Ouvrir/Fermer



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-25



### Cocoo le clown équilibriste

#### Commentaires sur le jeu

Dans CooCoo, vous allez faire danser le clown au même nom.

A son tour, le joueur doit placer l'un des cylindres sur l'une des parties du clown : bras, mains, tête, chaussures... et ce sans faire tomber aucun cylindre. Et selon le poids posé, le clown se balancera...

En coopération ou en compétition, c'est à vous de choisir pour ce jeu où il faut s'armer de précision et de logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1 à 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: fnac, éveil et jeux  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

équilibre

Cirques - Acrobates





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-48



### Puzzles basic 3+

#### Commentaires sur le jeu

A l'aide du socle en bois, l'enfant pourra s'amuser à reconstituer 6 puzzles à l'aide des pièces en bois. Il sera guidé lors de la réalisation puisqu'il devra s'aider du code couleur de chaque puzzle. Les pièces du puzzle sont 6 planches étroites.

Une étoile de mer rouge, une souris jaune, un pain bleu.... et pleins d'autres puzzles vous attendent.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 3

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: djeco

Auteur:

Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle - Assembler

Animaux (divers) - Formes - Couleurs





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-91



### Le labyrinthe des couleurs

#### Commentaires sur le jeu

Le Labyrinthe des Couleurs de Moulin Roty est un jeu d'observation et de rapidité. Il se compose de 36 cartes défi et d'un labyrinthe. Pour jouer, il faudra piocher une carte au hasard et reproduire la séquence choisie (couleurs ou images) le plus rapidement possible en faisant glisser les boutons.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles  
Age préconisé : 3  
Durée de jeu prévue: selon chacun  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Moulin Roty  
Auteur:  
Illustrateur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Défis - Observation - manipulation

Couleurs - Objets - Taille

