



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-301-06



Dominos Pestas

Commentaires sur le jeu

Les Pestas sont des dominos extrêmement polyvalents, colorés, confortables à tenir en main qui encouragent au jeu coopératif en créant des circuits, des cascades..etc.

En jouant avec ces dominos, l'enfant apprend : les règles de la physique et de la géométrie ; le repère dans l'espace ; la motricité globale et fine ; le respect des copains et le partage avec eux ; la frustration, la persévérance et la créativité ; la résolution des problèmes.

Les dominos Pestas sont constitués de bois de bouleau certifié FSC, colorés avec des huiles et des cires naturelles et fabriqués en Autriche dans des conditions de travail équitables.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 et plus

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de construction

Agencer - Constructions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-05



Je suis princesse

Commentaires sur le jeu

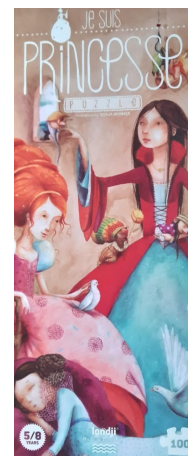
Je suis Princesse, ce puzzle de 100 pièces est adapté pour les enfants de 5 à 8 ans.
Délicieusement illustré par Sonja Wimmer, ce puzzle invite au rêve et à la poésie.
Les pièces cartonnées du puzzle mesurent 6.5 x 4,5 cm.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Londji
Auteur:
Illustrateur: Sonja Wimmer



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer

Princesses



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-400-01



Mon 1er jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

Mon 1er jeu de cartes permet de jouer une multitude de jeux différents. Il est conçu tout spécialement pour les jeunes enfants : 4 couleurs de cartes différentes, pour mieux les distinguer (noir pour le pique, rouge pour le cœur, vert pour le trèfle et bleu pour le carreau), les haches et les épées figurant traditionnellement dans les mains des rois et des valets sont remplacées par des fruits et des jouets. Les noms des cartes sont inspirés des personnages des contes célèbres de Perrault, Grimm, Andersen et Madame Leprince de Beaumont.

Les cartes sont en braille avec l'inscription française et anglaise pour les figures (valet-dame-roi)

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: selon les parties ...
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu: Robin red games
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-11



Le jeu des 7 familles Animaux marins

Commentaires sur le jeu

Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Animaux (marins)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-12



Jeu des 7 familles animaux de la ferme

Commentaires sur le jeu

Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 5

Durée de jeu prévue: 15

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Animaux (de la ferme et des champs)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-18



Mémo nature animaux

Commentaires sur le jeu

Observer à la ferme, à la campagne, à la montagne, les coqs, les chevaux, les moutons... Il faut mémoriser et retrouver les deux pareils.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-19



mémo nature fruits et légumes

Commentaires sur le jeu

Observer sur les marchés, dans la nature, dans son jardin, les potirons, les pommes, les tomates... Il faut mémoriser et retrouver les deux pareils.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Fruits - Légumes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-40



Mémorisation sonore

Commentaires sur le jeu

Jeu auditif. De petites boîtes sonores avec des tonalités différentes pour développer ou entretenir l'ouïe. Des contenus de boîtes variés (sable, clochette, pièce...)
Secouez la boîte, écoutez et essayez de retrouver le son identique. Ouvrez les boîtes pour découvrir leur contenu et vérifier votre choix. Plusieurs niveaux de difficulté (jeu de devinette, mémoire...)

Vous pouvez changer le contenu de vos boîtes et les personnaliser en fonction des connaissances des joueurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

MÉMO SONORE



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Ecoute (!)

Sons



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-54



Misti'zzle

Commentaires sur le jeu

Où se cache le Corbeau ? Avec le Renard... La Cigale va-t-elle retrouver sa fourmi ? Animé par les personnages des célèbres Fables de La Fontaine, Misti'zzle est un jeu de cartes basé sur l'observation.

Le but du jeu est d'assembler un maximum de cartes par paire pour former des mini-scènes des Fables de La Fontaine, en évitant d'avoir en main à la fin de la partie, la carte Mistigri représentée par le Chat Botté du conte de Perrault. Les mini-scènes s'assemblent ensemble à la manière d'un puzzle pour créer le Misti'zzle (un puzzle de 4 cartes de haut sur 10 cartes de large).

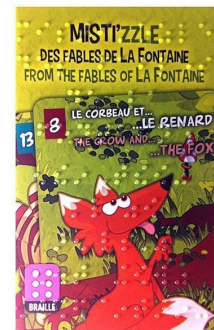
Les cartes ont une face en braille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 3 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Robin red games
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Histoires (Contes ou récits) - Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-58



La maison des souris

Commentaires sur le jeu

Une famille de petites souris s'est installée chez vous ! Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur mini-maison.

Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !

La maison des souris est un jeu de mémoire coopératif en 3 dimensions avec différents niveaux de difficultés pour s'adapter à l'âge des joueurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	Théo Rivière & Elodie Clé
Illustrateur:	Jonathan Aucomte

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Animaux (divers) - Maisons





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-69



Cocotaki

Commentaires sur le jeu

Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux. Meuh, bêêê, bzz, miaou, ouaf-ouaf, c'est une véritable «cocophonie» ! Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier... et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki ! Il faut vraiment être très réactif. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Haim Shafir
Illustrateur:	Ran Arieli & Olivier Freud



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Défausse

Animaux (divers) - Couleurs - Animaux (cris)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-71



Vite, maman arrive

Commentaires sur le jeu

La chambre des enfants est en désordre ? Ne vous inquiétez pas, les pros du rangement se donnent à fond. Au signal « Raaaangement ! », vous pouvez commencer ! Les joueurs remplissent leurs caisses de jouets le plus rapidement possible en y rangeant les bonnes tuiles « jouets ». S'ils ne sont pas assez rapides, ils devront pendre des tuiles « désordres » et les fourrer sous le lit. Celui qui a le moins de désordre sous son lit gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: haba
Auteur: Kirsten Hiese
Illustrateur: Rene Amthor



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation - Rapidité

Vie quotidienne - Rangement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-75



Batasaurus

Commentaires sur le jeu

Batasaurus est un jeu de cartes sur le thème des dinosaures alliant la mémoire à la mécanique de la bataille. Chaque joueur prend une série de 12 dinosaures et les place devant lui de manière aléatoire, faces visibles et les mémorise. Puis tous les joueurs retournent leurs cartes en gardant les mêmes emplacements. Le premier joueur sélectionne une de ses cartes et la place face visible au milieu de la table. Les autres joueurs retournent également une de leurs cartes, les uns après les autres. La carte de la valeur la plus forte remporte le pli. Mémoire et stratégie sont nécessaires

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

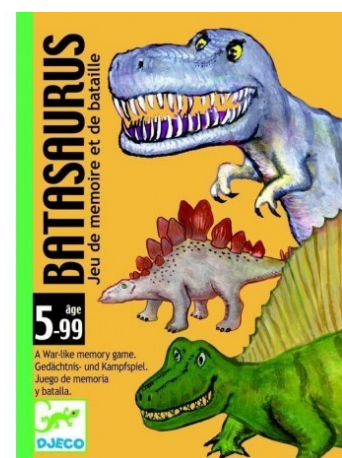
Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur: Grégory Kirszbaum
 Illustrateur: Alex Sanders

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Batailles - Mémoire

Animaux (préhistoriques) - Dinosaures





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-77



La chasse aux gigamons

Commentaires sur le jeu

C'est l'heure de la chasse ! Pour devenir un vrai Élémage, il ne reste qu'une dernière leçon à maîtriser : invoquer les légendaires Gigamons. Pour amadouer ces gentils colosses, il vous faudra retrouver et réunir les Élémons, de petites créatures élémentaires aux pouvoirs spectaculaires !

Un memory moderne et innovant récompensé par deux prix nationaux en 2015 : l'As d'Or Enfant et le Trophée Enfant du FLIP !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Karim AOUIDAD & Johan
Illustrateur:	Marie-Anne BONNETERRE



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Mémoire - Pouvoirs

Êtres imaginaires



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-07



Cache-Cache Souris

Commentaires sur le jeu

Tour à tour, Félix et Souricette posent des cartes entre eux. Un labyrinthe se forme progressivement. Certaines cartes ouvrent un passage, d'autres présentent un obstacle (maison, vache, piège, épouvantail...).

Félix parviendra-t-il à se frayer un chemin ? Souricette réussira-t-elle à bloquer les accès ?

On démarre une partie puis l'on n'a qu'une envie : recommencer !
Peut se jouer en équipes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur: Simon Caruso



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-12



Monza

Commentaires sur le jeu

Qui ira le plus vite pour faire le tour du circuit dans cette turbulente course où l'on avance grâce aux couleurs ?

Monza est un jeu de plateau et de course pour pilote coloré.e. Le résultats des dés permet de faire avancer le bolides sur la piste. Bien combiner les couleurs et faire preuve de tactique sera nécessaire pour gagner la course. Bien sûr, il faudra avoir un peu de chance en lançant les dés multicolores mais surtout chacun.e devra bien choisir les combinaisons pour avancer le plus vite possible sur la piste.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Jürgen Grunau
Illustrateur:	Haralds Kalvinius

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Parcours (jeu de) - Couleur

Voitures - course





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-19



Escargots ... Prêts ? Partez !

Commentaires sur le jeu

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

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Wilfried et Marie Fort
Illustrateur:	Gabriela Silveira

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Parcours (jeu de) - Pari

course - Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-09



Tasso

Commentaires sur le jeu

Tasso est jeu simple et malin, facile à comprendre mais très stratégique. Le but du jeu est d'être le premier à se séparer de tous ses Tassos. Chacun son tour, un joueur pose un Tasso sur le plateau circulaire. Si vous voyez 2 bâtonnets assez proches et qui ne supportent rien, vous pouvez empiler votre bâtonnet par-dessus et cela vous donne le droit de rejouer. Attention, si vous faites bouger un bâtonnet, vous récupérez votre Tasso et allégez votre voisin de droite d'un des siens. Tasso fait partie d'une gamme de jeux inventés et édités par Philippe Proux, qui nous propose un packaging éco-responsable, en bois issu de nos forêts et de carton recyclé.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: ludarden
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-10



Dingo-disc

Commentaires sur le jeu

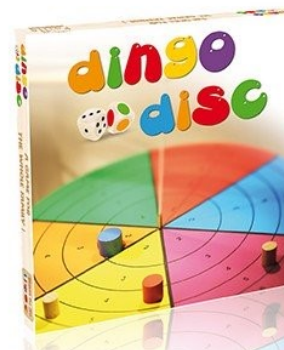
Défiiez les lois de la gravité et piègez vos adversaires !
Maîtrisez l'équilibre du plateau de Dingo Disc en plaçant vos pions avec malice et défis.
Dingo Disc est un plateau retenu en son centre par une corde est maintenu dans le vide en équilibre.
Une fois les deux dés lancés, un pour la couleur, l'autre pour le numéro du segment, placez l'un de vos pions à l'endroit indiqué sans faire basculer le plateau et sans faire tomber aucun autre pion.
Vous devrez être le premier à placer tous vos pions pour que l'on vous déclare maître incontesté de l'équilibre !
Dingo Disc est fabriqué à 100% en France

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: édition capucine
Auteur: Pierre Teissier
Illustrateur: Pierre Teissier



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-11



Soupe à la grenouille

Commentaires sur le jeu

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. À votre tour, vous avez 3 sauts pour faire tomber le plus d'objets magiques possible (de grandes figurines sur le table qui servent de cibles). Mais il faut les faire tomber dans l'ordre qui est indiqué sur le cercle magique. Entraidez-vous, car vous n'avez que 6 tours de table avant que la sorcière ne finisse sa recette et qu'elle vous attrape pour vous mettre dans sa soupe.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: tiki editions
 Auteur: Jean-Philippe Sahut
 Illustrateur: Camille Chaussy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Viser

Sorcières



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-16



Mikado maxi Shangai

Commentaires sur le jeu

Shanghai Sun est une adaptation contemporaine design et écolo du traditionnel jeu de mikado. Ce jeu de mikado géant devient un objet décoratif très original : Les bâtons en bois colorés se mettent dans l'anneau et les mikados s'ouvrent comme un bouquet de fleurs printanières. Shangai Sun, jeu de mikado géant aux couleurs de la mer, n'est pas destiné à rester dans un placard : il réinvente le jeu de mikado pour en faire un bel objet qui donne envie de jouer et de partager des moments ludiques avec la famille et les amis.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 5

Durée de jeu prévue:

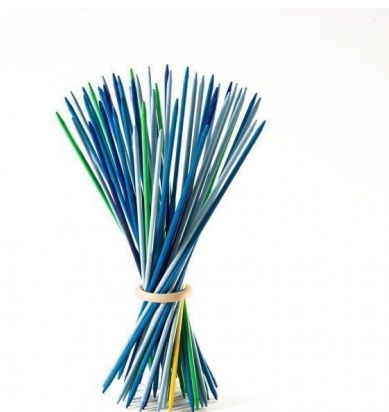
Nombre de joueurs: 2 à 4

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-21



Gabaky

Commentaires sur le jeu

Le Gabaky est un jeu influencé par plusieurs disciplines et facile à prendre en main. Familier de la pétanque, il en garde les mécanismes. À l'instar des jeux de palets, seuls les gabaky sur le plateau sont comptabilisés. Comme au Curling, un objectif : la cible ! Des règles simples, léger et pratique, amenez-le partout pour des parties endiablées ! Une dose d'adresse, une pointe de stratégie, mettez les bons ingrédients pour remporter la partie. Avec de l'entraînement, vous jouerez comme un expert et exploiterez toutes les possibilités des balles gabaky.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Gabaky
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Lancer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-34



Miaouf

Commentaires sur le jeu

Choisissez votre camp et soyez le plus rapide à aligner vos quatre pions (horizontalement, verticalement, en diagonale) pour gagner la partie.

Un variante du célèbre jeu de stratégie Puissance 4 avec, en lieu et place des pions rouges et jaunes, des cartes chats et chiens. La guerre des poils est déclarée !

Règle succite au dos de la malette de rangement

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement

Animaux (familiers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-35



Diamoniak

Commentaires sur le jeu

Prendre des risques ou faire preuve de prudence, dans Diamoniak à chacun.e sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne l'attaquent!

Un jeu de stop ou encore où il faut savoir prendre des risques... mais pas trop ! Pour gagner, il faut être le premier à reconstituer son château en rassemblant les 6 cartes "château" d'une même couleur !

Attention, les sorcières rôdent et pour conjurer un mauvais sort, il faudra se munir d'une carte "fée" ou bien vous séparer de 3 de ses cartes ou diamants...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	Grégory Kirszbaum,
Illustrateur:	Alex Sanders

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Cartes - Pioche

Sorcières - Châteaux (construction) - Fantastiques - Pierre Précieuse





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-14



Le cochon qui rit

Commentaires sur le jeu

La règle est ultra-simple, entièrement basée sur le hasard. On jette trois dés à tour de rôle. Un 6 permet de prendre le cochon, un 1 permet de placer une patte, une oreille ou un œil et il faut deux 1 pour placer la queue en tire-bouchon.

Le Cochon qui rit, inspiré d'un jeu de comptoir traditionnel lyonnais, a été créé par un épicier lyonnais, Joseph Michel, en 1932.

Le Cochon qui rit restera encore longtemps un classique incontournable et, pour les plus âgés, un souvenir agréable. Malgré la mondialisation, le jeu reste entièrement fabriqué dans la région Rhône-Alpes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Edition Michel
Auteur: Joseph Michel
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Dés - Constructions

Animaux (de la ferme et des champs) - corps (caractéristiques)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-15



Le jeu des mots

Commentaires sur le jeu

Le Jeu des mots est un jeu pédagogique pour apprendre à composer des mots à l'aide de syllabes.

4 niveaux de jeu sont possibles.

Ce jeu a été développé avec des instituteurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: 30
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: play bac
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Aligner, arranger - Combinaisons - Lire



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-31



Motamo junior

Commentaires sur le jeu

Matamo Junior est un jeu de langage par équipe, où il faudra associer un seul mot à une image pour faire essayer de faire deviner la bonne réponse à son équipier.

Il faudra être bien concentré et connecté pour réussir à tous les faire deviner à son coéquipier. Attention, on ne peut utiliser qu'un seul mot par image !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	4 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	Babayaga
Illustrateur:	Marion Billet

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Devinettes - Associer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-06



Nom d'un renard !

Commentaires sur le jeu

Nom d'un renard ! L'oeuf d'or a été dérobé par un renard mais lequel, il y en a tellement ? Dans ce jeu coopératif, les joueurs cherchent ensemble des indices et retournent des cartes renards pour déduire celui qui a volé l'oeuf d'or ! Une bonne communication sera nécessaire pour couvrir l'ensemble du poulailler et récupérer les indices le rapidement.. Il suffit de procéder par élimination pour écarter un par un les suspects et déduire progressivement qui est le coupable. Mais attention, Nom d'un renard est aussi une course contre la montre car le coupable avance vers sa tanière pour s'échapper avec son butin. Heureusement, la pouliche mène l'enquête !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Game factory
Auteur:	Marisa Peña, Shanon Lyo
Illustrateur:	Melanie Grandgirard



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Déduction, raisonnement - Enquêtes

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-39



Puzzle Silvergirl

Commentaires sur le jeu

Puzzle de 35 pièces classiques

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Masterline
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Princesses





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-58



Oursns taquins

Commentaires sur le jeu

Ensemble, créez le chemin le plus court pour faire traverser tous les oursns ! Faites glisser les tuiles de glace avec un soupçon de stratégie, comme au Taquin ! Un jeu tout mignon, à jouer en solo ou par équipes, facile à mettre en place et avec différents niveaux de difficulté, pour toujours s'amuser ! 6 mises en place différentes permettent d'augmenter la difficulté et de varier le plaisir du jeu... Mises en place aussi faciles que rapides : ouvrez la boîte et jouez !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Marie Fort, Wilfried Fort
Illustrateur:	Gaëlle Picard



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement - Déplacement

Banquises - Parentalité - Famille



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-23



Sheep Hop

Commentaires sur le jeu

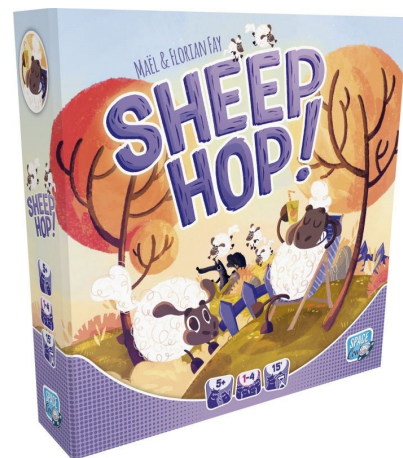
Saute qui peut, les loups rôdent! Ramenez le plus de moutons possible dans la bergerie sans qu'ils se fassent attraper par les loups! Inspiré du jeu de dames, Sheep Hop peut se pratiquer en solo ou en coopération. Franchissez les obstacles qui jalonnent le pré, et surtout prenez garde aux loups qui patrouillent ! Logique, réflexion et entraide permettront de ramener le plus de moutons possibles à l'abri ! Un jeu évolutif, à plusieurs niveaux de difficulté, basé sur un mécanique de jeu de dames, qui permet aux moutons d'enchaîner les déplacements épiques à travers le plateau et ses obstacles.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Florian Fay, Maël Fay,
Illustrateur:	Pauline Berdal,



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Déplacement - Dés - Coopérations

Animaux (de la ferme et des champs) - Animaux (forêt) -
Animaux (sauvages)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-86



Gorilla

Commentaires sur le jeu

Gorilla de Djeco est un jeu de tactique où réflexion et stratégie seront nécessaires pour déjouer les malices de ce jeu. Pour gagner, il faut associer les animaux ou les couleurs de bus, afin de ne plus avoir de cartes en main. Certaines cartes spéciales obligeront les joueurs à prendre des cartes supplémentaires, à changer de sens ou à passer leur tour. Attention, seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille! Un jeu de tactique mais aussi de rapidité quand le gorille apparaît! Une version colorée du 8 américain et du Uno avec des cartes illustrées d'animaux rigolos.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 5
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 3 à 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: djeco
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Défausse

Animaux (jungle)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-87



Bataflash

Commentaires sur le jeu

eu de bataille faisant appel à l'observation et à la rapidité. Le jeu est partagé entre les 2 joueurs qui retournent en même temps la carte du dessus de leur paquet. Le premier joueur à repérer un animal commun aux 2 cartes annonce le nom de l'animal. Si la réponse est juste le joueur ajoute les 2 cartes à son jeu. Quand les 2 joueurs répondent en même temps, il y a bataille. La partie s'arrête quand un joueur a remporté toutes les cartes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 2 à 5

Difficulté:

Marque du jeu: djeco

Auteur: Babayaga

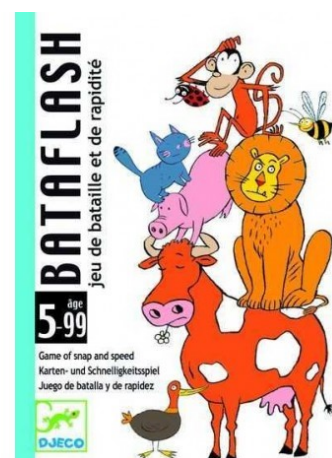
Illustrateur: Eric Héliot

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Observation - Rapidité

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-24



La course aux feux follets

Commentaires sur le jeu

De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt: Faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Jens-Peter Schliemann, B
Illustrateur:	Annette Nora Kara, Clem

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Coopérations - Déplacement - Courses

Magies - Sorcières - Sortilèges - Nature (la)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-25



La course farfelue des suris et des champs

Commentaires sur le jeu

Quelle ambiance dans cette course farfelue remplie d'inattendus avec un départ quatre arrivées différentes, des chats qui cherchent à attraper les souris, un petit chien qui cherche à faire peur au chat, des pièges et des bonus.

En début de partie, chaque personne tire au sort une tuile arrivée qu'elle garde secrète. Les arrivées sont différentes, plus ou moins éloignées du départ et peuvent changer de joueurs en cours de partie.

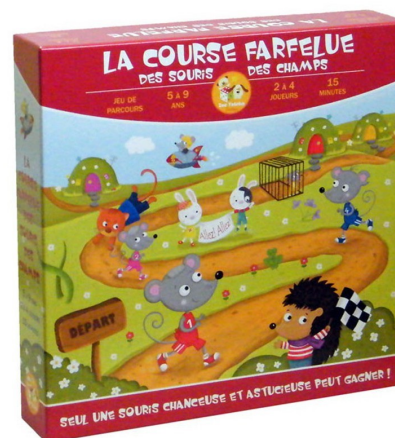
Un mécanisme de jeu original pour ce jeu interactif aux scénarios drôles et différents à chaque partie, donnant ainsi le plaisir d'y jouer et d'y rejouer !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	5
Durée de jeu prévue:	25
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Zoe Yateka creations
Auteur:	Jean-Luc Renaud
Illustrateur:	Panka Pásztohy



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Déplacement - Hasard (jeu de) - Interaction

Animaux (de la ferme et des champs) - course