



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-301-09



Kapla boîte

Commentaires sur le jeu

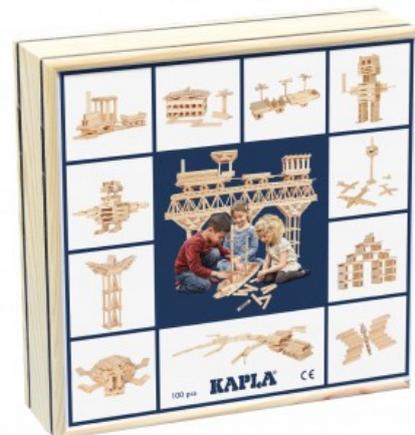
Kapla est un formidable jeu de construction pour développer et consolider la créativité et l'imaginaire, l'aptitude à organiser des éléments dans l'espace, la concentration, l'adresse et l'esprit d'équilibre. Ce coffret de 100 planchettes en bois Kapla des pins des landes est présenté dans un coffret en bois. Chacun pourra tenter de reproduire toutes les constructions en image sur le couvercle. A partir de 3 ans, les enfants auront plaisir à créer leurs premières tours et surtout à les voir s'écrouler. Puis ils vont développer leur créations à l'infini et souvent détourner les planchettes pour d'autres jeux

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: kapla
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de construction

Constructions - Dextérité (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-22



Mosaïques-mandala

Commentaires sur le jeu

La mosaïque est un excellent jeu d'assemblage qui permettra de s'amuser à reproduire des formes géométriques ou inventer de nouvelles formes, en jouant harmonieusement avec les couleurs.

De quoi développer le sens de l'observation, la coordination main-œil et la logique. Les pièces en bois colorées sont agréables au toucher.

De quoi laisser libre cours à son imagination !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 2
Difficulté:
Marque du jeu: kapla
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Agencer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-24



Chat Arc-en-ciel

Commentaires sur le jeu

Puzzle de 9 grandes pièces en hêtre, peint avec huiles dures et pigments naturels.

Dim. : 25 X 16 cm

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: kapla

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (familiers) - Couleurs



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-31



Magnetibook

Commentaires sur le jeu

Jeu magnétique pour jouer avec les formes.
Des cartes d'exemples permettent de recomposer les différents personnages, animaux et objets. Inventer ses propres formes permet d'exercer son imagination

Le coffret est en forme de livre.
Design réalisé en France.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Aimanter - Imaginer - Inventer

Couleurs - Formes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-02



Dominos tactiles des formes

Commentaires sur le jeu

Ces dominos sont constitués de 14 couleurs et 7 formes en relief.
On peut y jouer de plusieurs façons différentes : comme un jeu de dominos classiques ou bien en agencant les couleurs pour créer une harmonie.

Nb pièces: 28

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue: 10

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

DOMINOS TACTILES DES FORMES



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation

Nature (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-08



Mistigri des animaux

Commentaires sur le jeu

Attention! Un petit chat malicieux cherche à vous piéger... Tous les autres animaux s'assemblent par paires.
Il y a 16 paires d'animaux et 1 Mistigri. Distribuez toutes les cartes. Posez les paires sur la table. Puis à son tour, chaque joueur pioche une carte dans le jeu de son voisin. Lorsque toutes les paires ont été posées, le dernier détenteur du Mistigri perd la manche.

Convient aussi pour jouer au Mémo.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur: Emmanuelle Kergall



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-09



Voyage autour du monde

Commentaires sur le jeu

Reformez les véhicules du monde. Les illustrations poétiques invitent petits et grands au voyage.

Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. À tour de rôle, chacun pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur arrive à former une association (avant et arrière d'un véhicule), il dépose les deux cartes sur la table. Retrouvez la gondole, la jonque, l'éléphant, le bus londonien etc Le gagnant est celui qui a réalisé le plus de paires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 10
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: jeux FK
 Auteur:
 Illustrateur: Claire Daull

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Voyages - Monde (le) - Transports





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-10



Le jeu des contraires

Commentaires sur le jeu

Formez le maximum d'associations de cartes (chaud / froid, rapide / lent...)
Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. A tour de rôle, chacun pioche dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur parvient à former une association de contraires (chaud/froid, gros/maigre, en haut/en bas, jour/nuit...), il dépose ces deux cartes devant lui.
Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: jeux FK
Auteur:
Illustrateur: Laurent Siffert

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-13



Viva Montanya

Commentaires sur le jeu

Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde.

L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Dés - Coopérations - Observation/mémoire

Montagnes - Montagnes - Nature (la) - Neige (la)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-14



Playa playa

Commentaires sur le jeu

Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Dés - Observation/mémoire

Plages - Mers - Nature (la) - Animaux (marins)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-20



Mon premier mémo mots anglais

Commentaires sur le jeu

Ce jeu permet d'apprendre quelques mots d'anglais et leur correspondance en français.
Jeu permettant d'exercer sa mémoire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue: 15

Nombre de joueurs: 2 à 6

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Langues





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-21



Par & Par : mémo monuments

Commentaires sur le jeu

Mémo monuments est un jeu d'observation qui aide toutes les générations à exercer leur mémoire visuelle et spatiale.
Les fiches de jeu sont adaptées pour être plus facilement préhensibles

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: Cayro
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Monde (le) - Monuments





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-23



Mémo tactile des surfaces

Commentaires sur le jeu

32 pièces sont placées dans un grand sac en coton.
Il existe 16 paires de texture différentes reconnaissables au toucher.
Les joueurs plongent une main dans le sac pour tenter d'en ressortir deux pièces identiques .

Un jeu de mémo original qui développe le sens du toucher et convient aux personnes malvoyantes

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 et plus
Difficulté:
Marque du jeu: goki
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Toucher



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-31



Sac de noeuds

Commentaires sur le jeu

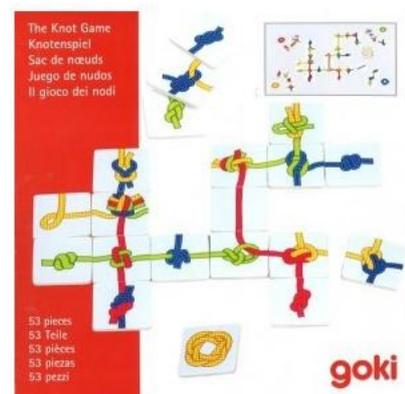
Les matelots du capitaine Koog veulent jeter l'ancre devant Taitukka. Le matelot qui rejoint le port avec la corde la plus longue qui gagne le jeu. Le capitaine Koog explique, en même temps, à ses matelots la signification des différents noeuds marins. Ce jeu d'association va développer le sens de l'observation, des stratégies et de la logique.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: goki
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Placement



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-36



Pentomemo

Commentaires sur le jeu

Jeu de mémoire permettant d'observer, mémoriser, reconnaître et nommer les couleurs.

Le dé 10 faces apporte une part de hasard pouvant parfois permettre une certaine équité.

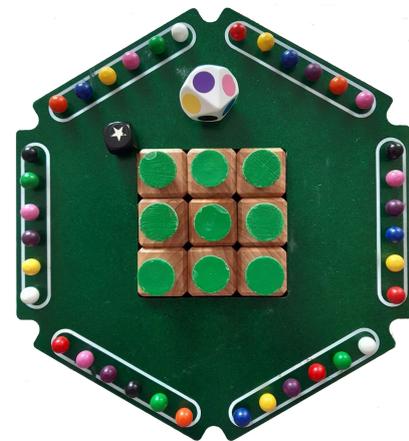
La préhension des cubes de couleur centraux est facilitée par une poignée.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

Couleurs



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-39



Chef d'orchestre

Commentaires sur le jeu

6 Violons, 4 Altos, 3 Violoncelles, 2 Contrebasses, 5 Instruments à vent, 5 Percussions, 4 Cuivres, et même 1 Harpe et 1 Piano sont à rassembler pour un concert harmonieux.

Tirez une carte, posez -là devant vous. Rejouez si vous piochez un instrument d'une famille déjà entamée. Le chef d'orchestre permet de prendre une carte à un autre joueur. Mais le téléphone et le réveil, ouille ouille, pas bon pour les oreilles, on perd une carte !

Au final, récoltez un maximum d'instruments, reformez des familles, et prenez plaisir à disposer l'orchestre philharmonique au grand complet.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	jeux FK
Auteur:	François Koch
Illustrateur:	Francesca Carabelli

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Musiques (instruments)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-42



Attrape rêves

Commentaires sur le jeu

Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Mais heureusement, les doudous existent pour les aider à affronter leurs pires cauchemars et les transformer en jolies histoires.

Attrape-rêves est un jeu qui permet de développer le sens de l'observation et l'estimation des formes, tout en repoussant de méchants cauchemars !

Une variante coopérative permettra de chasser ensemble les cauchemars chahuteurs.

La variante "nuit agitée" nécessitera de la réactivité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Laurent Escoffier, David F
Illustrateur:	Maud Chalmel

Classification, mécanismes, thématiques

Capture - Observation - Repérages visuels

Rêves - Monstres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-44



Pique plume

Commentaires sur le jeu

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer ! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné.

Gare à vos croupions et que le meilleur gagne !

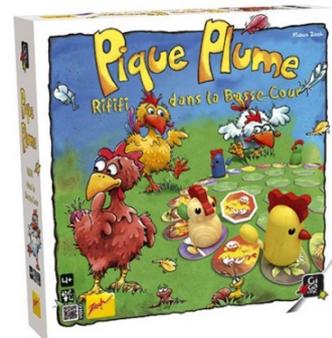
Jeu avec adaptation tactile des pièces et création d'un plateau pour le maintien des pièces.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Klaus Zoch
Illustrateur:	Doris Matthäus



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire - Parcours (jeu de)

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-45



Mini mémo Dora l'exploratrice

Commentaires sur le jeu

Petit jeu de mémoire en plongeant dans l'univers de Dora.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue:

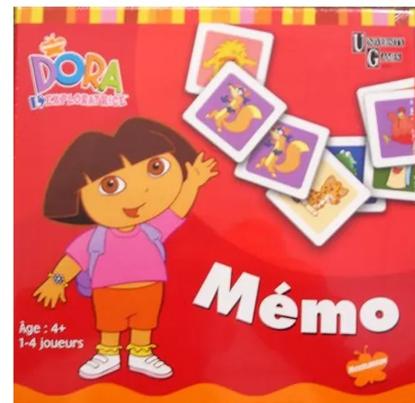
Nombre de joueurs: 1 à 3

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation/mémoire

héros et héroïnes



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-52



Jeu des 7 familles de Noël

Commentaires sur le jeu

Le père Noël... tout le monde le connaît !
Mais connaissez-vous toute la famille Noël et son entourage, les familles Fouettard, Lutin, Renne, Sapin, Sage et Pas Sage ?
Re-découvrez le traditionnel jeu des 7 familles Spécial Noël, joliment illustré, pour passer un moment convivial et ludique en famille.

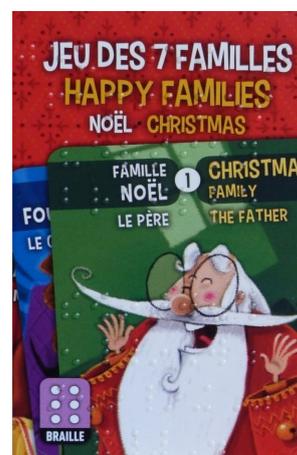
Le jeu, fabriqué en France, est imprimé avec une encre transparente en relief, qui permet aux non-voyants de jouer avec toute autre personne. Les cartes sont également écrites en français et en anglais.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Robin red games
Auteur:	Robin Red Games
Illustrateur:	Pascal Boucher



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Familles - Noël



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-53



Aristo'zzle

Commentaires sur le jeu

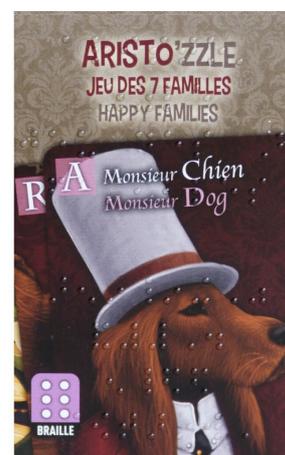
Monsieur Chien ne sait plus où donner de la tête.
 Monsieur lièvre a perdu ses pieds.
 Monsieur Furet est à la recherche de son corps...
 Bienvenue dans le monde de 7 aristocrates guindés, hautains et engoncés dans leurs costumes tirés à quatre épingles, à la mode victorienne.
 Chaque personnage, représenté par un animal (chien, chat, lièvre, hérisson, girafe, furet, loup), est découpé en 6 cartes à reconstituer pour former le mot A-R-I-S-T-O. a la fin de la partie, les 7 aristos réunis ensemble forment un puzzle représentant l'aristo'zzle.
 Cartes bilingues (français anglais) et en braille.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Robin red games
Auteur:	Robin red games
Illustrateur:	Pascal Boucher



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes

Familles - Animaux (divers) - Aristocraties



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-56



Monsieur Carrousel

Commentaires sur le jeu

L'heure est venue d'embarquer sur le manège pour un voyage mémorable qui viendra chatouiller votre mémoire... ainsi que votre chance !
Monsieur Carrousel vous accueille au coeur de la Fête Foraine pour un jeu dans lequel les joueurs doivent trouver une place sur le manège pour chaque enfant. Choisiront-ils le cheval de bois, le dauphin ou le petit avion ?
Monsieur Carrousel est un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: Loki
Auteur: Sara Zarian
Illustrateur: Apolline Etienne

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Mémoire - Hasard (jeu de)

Fêtes - Manèges





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-59



Le rallye des vers de terre

Commentaires sur le jeu

Participez à une surprenante course souterraine ! Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Carmen Kleinert
Illustrateur:	Pauline Détraz (couverture)



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

alignement - Pousser

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-74



Mistigri Jeu de paires

Commentaires sur le jeu

Retrouvez un classique des jeux de cartes avec ce jeu de mistigri. Les joueurs regardent s'ils peuvent constituer des paires et les éliminent. Puis chaque joueur à son tour présente son jeu, cartes cachées, à son voisin qui prend une carte. S'il peut former une nouvelle paire avec cette carte, il l'élimine de son jeu. Les uns après les autres les joueurs n'ont plus de cartes. Celui qui se retrouve avec le chat à perdu.

Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

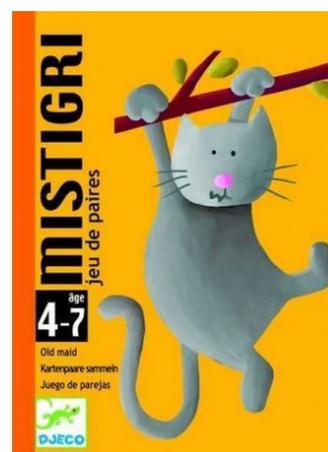
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	10
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	djeco
Auteur:	
Illustrateur:	Véronique Bulteau

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Cartes - Associer

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-402-08



Défis nature des petits

Commentaires sur le jeu

Défis Nature des Petits permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la savane. Pariez et comparez le poids de naissance ou le nombre de frères et sœurs pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

jeu écoconçu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 1 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: bioviva
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de séquence

Cartes - Comparaison

Animaux (savane)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-01



Viva Topo

Commentaires sur le jeu

Les petites souris sont tout excitées lorsqu'elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages.

Alors qu'elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d'arriver. Seulement, un problème se pose : le chat affamé a eu vent de leur projet et lui aussi s'est mis en route ! Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre sans dommage le Pays de Cocagne ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	matagot kids
Auteur:	Manfred Ludwig
Illustrateur:	Anne Pätzke



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Dés - Hasard (jeu de) - Observation - Parcours (jeu de)

Fromages - Animaux (familiers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-02



Roulapik

Commentaires sur le jeu

2 modes de jeux : coopératif ou compétitif.

Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin.

Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

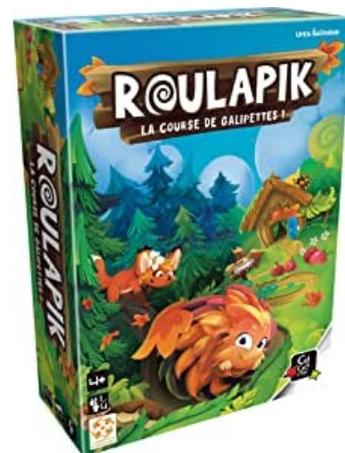
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Urtis Sulinkas
Illustrateur:	Irina Pechankina

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Rouler - Coopérations - Courses - Dextérité (la) - Parcours (jeu de)

Animaux (forêt) - Forêts





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-10



Le trésor des lutins

Commentaires sur le jeu

Le trésor des lutins est un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures. Il est nécessaire de s'unir pour ouvrir le coffre avant le dragon.

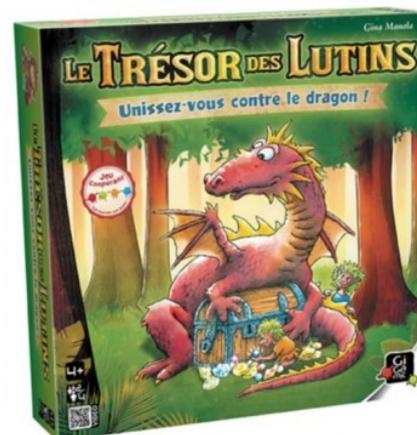
En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin!

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Gina Manola
Illustrateur:	Doris Matthäus



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Parcours (jeu de) - Coopérations

Dragons - Lutins - Trésors - Forêts



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-14



La forêt enchantée

Commentaires sur le jeu

Sauvons le magicien tous ensemble !

Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la composent. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite il sera trop tard !

La Forêt Enchantée, un jeu de coopération dans lequel les enfants s'entraident pour gagner tous ensemble.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 20
 Nombre de joueurs: 2 à 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: bioviva
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Observation/mémoire - Coopérations - Déplacement

Forêts - Magies - Animaux (forêt) - Cuisine



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R404-02



Kikou le coucou

Commentaires sur le jeu

Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir, à l'aide des baguettes, un nid pour couvrir ses œufs ? Mais faites bien attention : dès que le nid commence à prendre forme avec quelques branchages, il faut déjà poser un œuf de coucou. Dans un nid en construction, il n'est pas impossible qu'un œuf dégringole ! Kikou le coucou est un amusant jeu de construction de nid chancelant pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans où, avec du doigté et un peu de chance, il faut être le premier à placer tous ses œufs dans le nid. Mais la partie n'est pas gagnée, car Kikou le Coucou n'est pas encore sur son nid.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Viktor Bautista i Roca Jos
Illustrateur:	Gabriela Silveira



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Agencer - Constructions

Animaux (oiseau)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-15



Pêche à la ligne XXL

Commentaires sur le jeu

Tout est prêt pour la pêche !

Qui réussira en premier à attraper 3 poissons de la même couleur ?
Ou bien à réunir autant de poissons que possible, avant de regarder sur le bas du poisson pour savoir qui a gagné le plus de points !

Un jeu de pêche à la ligne polyvalent.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

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

PÊCHE À LA LIGNE



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Adresse - Ambiance, rigolade

Animaux (marins) - Poissons - Pêches



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-22



Pyramide d'animaux de Noël

Commentaires sur le jeu

Les animaux s'empilent en une pyramide de Noël toujours plus haute. Mais qui arrivera tout en haut ? Tout repose entre les mains des joueurs : ils empilent les écureuils, les lièvres des neiges, les pingouins et les élans les uns sur les autres. Avec beaucoup de doigté, ils sont posés sur les étoiles, les sapins et les luges. Le premier joueur qui réussira à empiler toutes ses figurines remporte la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	haba
Auteur:	Klaus Miltenberger
Illustrateur:	Richard Hoit

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Empiler

Noël - Animaux (divers) - Animaux (polaire)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-01



Le bal masqué des coccinelles

Commentaires sur le jeu

Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes. Chacune a peint ses taches d'une même couleur. Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs taches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 6
Difficulté:
Marque du jeu: matagot
Auteur: Peter-Paul Joopen
Illustrateur: Anne Pätzke



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Aimanter

Fêtes - Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-407-13



Attrape Monstres

Commentaires sur le jeu

Un pour tous, tous pour la tour !
Tous ensemble, repoussez les monstres qui surgissent et empêchez-les d'atteindre votre château !

En jouant des cartes de la même couleur ou forme du monstre visé, en demandant de l'aide à ses compagnons de jeu pour coordonner ses déplacements, le château sera préservé !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

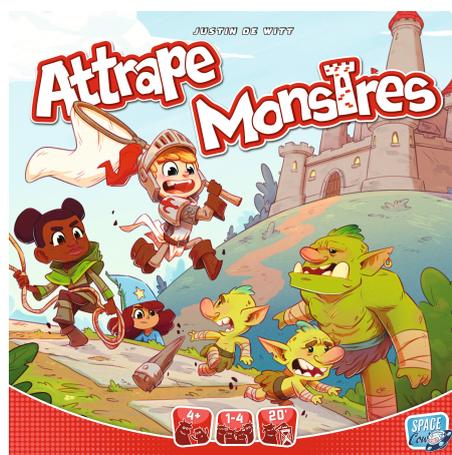
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	20
Nombre de joueurs:	1 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	Justin De Witt
Illustrateur:	Cam Kendell

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard

Cartes - Associer - Coopérations

Monstres - Châteaux forts - Couleurs/formes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-01



Time's up Kids

Commentaires sur le jeu

Time's up kids est une version coopération de Time's up. L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires pendant la durée du sablier. D'abord en le décrivant, puis en le mimant. Dans cette version, il n'est pas nécessaire de savoir lire, toutes les cartes sont des illustrations. Dans ce jeu de langage et d'expression corporelle tout le monde joue ensemble contre le temps. Le but commun est de terminer les 2 manches avant que le sablier ne s'écoule.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 20
Nombre de joueurs: 2 à 8
Difficulté:
Marque du jeu: repos production
Auteur: Peter Sarrett
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Cartes - Ambiance, rigolade - Communications - Mimes, devinettes - Rapidité



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-16



Mes jeux de mots

Commentaires sur le jeu

Jeu éducatif pour découvrir les premiers mots, jouer à composer es premières phrases avec le smots appris et distinguer les principaux sons.
Jeu vintage

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

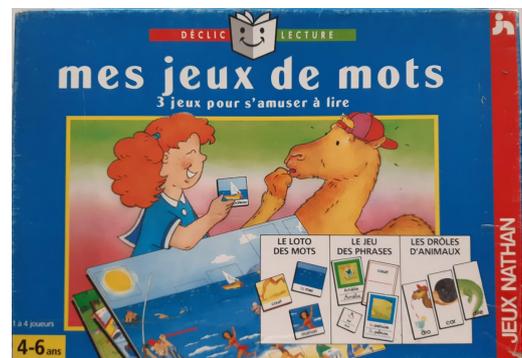
Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: nathan
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Lire

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-18



Le monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place.
 Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur.
 Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

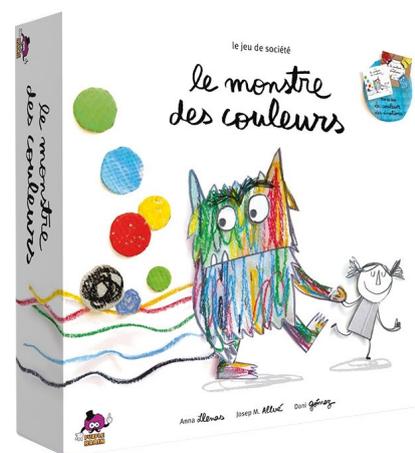
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Dés - Communications

émotions - Couleurs - Monstres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-19



Le monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur. Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

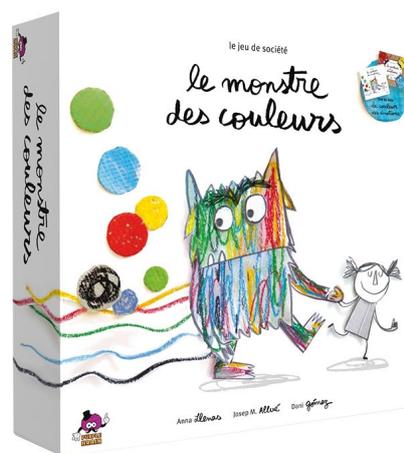
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Communications - Dés

Couleurs - Monstres - émotions





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-410-20



Le Monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Les joueurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. Pour cela il faudra penser à des choses qui rendent joyeux, triste, calme, qui mettent en colère ou qui font peur. Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

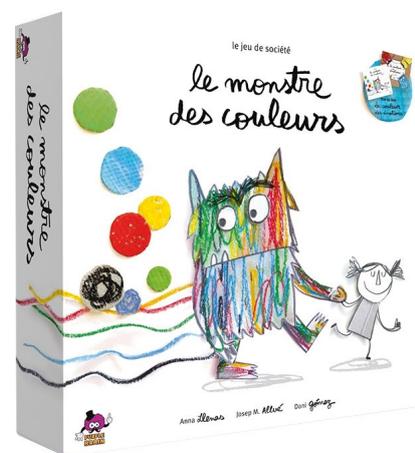
Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Purple brain
Auteur:	Josep M. Allué, Dani Gom
Illustrateur:	Anna Llenas

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue

Dés - Communications

émotions - Couleurs - Monstres





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-411-28



Oudordodo

Commentaires sur le jeu

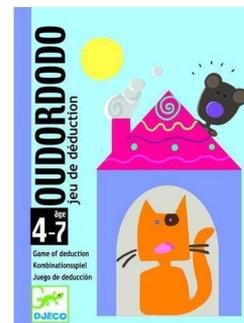
Dodo l'ourson s'est caché dans une maison, mais laquelle? Pour le deviner, tu dois faire preuve de perspicacité pour poser les bonnes questions et de mémoire pour te rappeler les maisons déjà fouillées. Oudordodo est un jeu d'enquête qui offre l'opportunité à l'enfant de réfléchir à des questions pertinentes et à les exprimer clairement. Les cartes de jeu sont très riches en indice et offrent beaucoup d'opportunités d'investigation pour les enfants.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

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



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme

Cartes - Questions

Doudous - Maisons



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-01



Ferme en bois

Commentaires sur le jeu

Jeu symbolique de mise en scène permettant de reproduire des scènes de la vie d'une ferme.
Le bâtiment entièrement en bois se compose de 2 étages pour pouvoir reproduire différents espaces de la vie d'une ferme.
Les animaux variés permettent de nombreux scénarios

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène

Imaginer

Ferme (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-06



Les petits poneys

Commentaires sur le jeu

Ces figurines font appel à l'imaginaire pour mettre en scène de nombreuses histoires.
Leur apparence guide vers un univers gentil et amical.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 et plus

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène



Animaux (fantastiques)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-20



Croque-carotte

Commentaires sur le jeu

C'est parti pour une course de lapins complètement folle ! Votre objectif : la succulente carotte au sommet de la colline. Mais attention, le chemin que mène jusqu'à elle est plein de surprises : de temps en temps, des trous s'ouvrent et boum, les lapins tombent dedans, ou une taupe sans-gêne les pousse sur le côté. Un pont-levis et une clôture peuvent aussi gêner le passage. Quel petit lapin s'en sortira le mieux avec les trous et les obstacles et atteindra le premier la carotte ?

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 15
Nombre de joueurs: 2 à 4
Difficulté:
Marque du jeu: ravenburger
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Parcours (jeu de) - Cartes

Animaux (de la ferme et des champs)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-406-59



Mon premier Carcassonne

Commentaires sur le jeu

Tous les ans, les habitants de Carcassonne célèbrent en grand leur fête nationale. Traditionnellement, à Carcassonne, les gens fêtent en remettant en liberté les moutons, les poules et les bœufs. De l'aurore au crépuscule, les enfants de Carcassonne ont un vilain plaisir à recapturer tous les animaux.

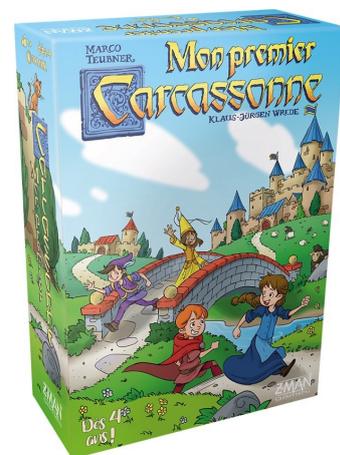
Comme dans le jeu original, il s'agit de poser des tuiles pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu. Néanmoins, prendre de premières décisions tactiques s'avère nécessaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 30
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Z-man games
 Auteur: Marco Teubner
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Placement

Histoire (Châteaux) - Histoire (Chevaliers) - Histoire (Moyen-âge)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-403-22



L'escalier hanté

Commentaires sur le jeu

Dans une contrée perdue, un très vieux fantôme hante un donjon en ruines. Quelques enfants téméraires montent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme avec un grand «BOUUUH !».

Mais le fantôme connaît ce jeu ancestral et a ensorcelé l'escalier : un à un les enfants se transforment eux-mêmes en petits fantômes !

Un jeu de cache-cache rigolo avec de sympathiques fantômes où il faudra faire preuve de malice pour arriver le premier en haut des marches.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Règles
Age préconisé :	4
Durée de jeu prévue:	15
Nombre de joueurs:	2 à 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	gigamic
Auteur:	Michelle Schanen
Illustrateur:	Johann Rüttinger

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Hasard (jeu de) - Mémoire

Fantômes - Châteaux hantés





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-47



Le monde Geopuzzle

Commentaires sur le jeu

Apprendre la géographie devient un plaisir !

Les pièces sont découpées à la forme réelle des pays ou des régions afin que l'enfant puisse apprendre à connaître le monde de façon ludique.

Idéal développement des capacités de motricité fine et cognitives, linguistiques...

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage

Age préconisé : 4

Durée de jeu prévue:

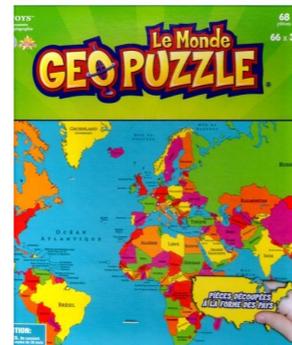
Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: Geotoys

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Monde (le) - Géographie



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-401-84



Dobble kids

Commentaires sur le jeu

Le jeu Dobble Kids, c'est 30 cartes, 30 animaux et un animal identique entre chaque carte de jeu. Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades. Comme son grand frère Dobble, Dobble Kids propose cinq mini-jeux utilisant ce principe de départ. Trois sont inspirés de Dobble, deux sont spécialement conçus pour cette version. Il y a également moins de symboles par carte afin de simplifier le jeu et de réduire sa durée... Idéal pour les parties qui réunissent des personnes d'âge très différent ! Avec le jeu Dobble Kids, tout le monde joue en même temps et les parties sont courtes.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: 10
Nombre de joueurs: 2 à 5
Difficulté:
Marque du jeu: asmodée
Auteur: Denis Blanchot, Jacques C
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association

Observation - Cartes - Associer

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-301-11



Circuit à billes Castle escape

Commentaires sur le jeu

Echappez-vous de la tour rotative du château avec ce set exaltant de Quadrilla, qui comprend 2 escaliers transparents. En descendant le rail, les billes font sonner trois cloches suspendues

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 4
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Hape
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de construction

Constructions - manipulation - Observation

Billes





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: R-404-27



Suspend junior

Commentaires sur le jeu

Suspend Junior est un jeu d'équilibre familial et plein de rebondissements accessible dès 4 ans.

Dans le jeu Suspend Junior, vous devez placer des tiges de formes, de longueurs et de couleurs différentes en suspension sur le support commun. Le gagnant est le premier joueur à avoir placé toutes les tiges de sa réserve.

Suspend Junior propose un mode solo pour jouer seul dans lequel il faut simplement construire la structure comme on en a envie, sans contrainte !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Règles
 Age préconisé : 4
 Durée de jeu prévue: 15
 Nombre de joueurs: 1 à 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Melissa & Doug
 Auteur:
 Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

Suspendre - Adresse - équilibre