

# CATALOGUE LUDOTHEQUE



Association d'Animation  
au Centre des Montagnes

Moùtiers - Aigueblanche

## JEUX DE SOCIETE

LISTE DES JEUX S et V (1)				
NOM DU JEU		NOM DU JEU		NOM DU JEU
Timeline (S1)		Jeu de dames (S151)		Twister moov (S214)
Richesses de France (S10)		Les trésors des cités perdues (S152)		La bataille navale (S215)
Pique Cerises (S100)		Mon premier Loto (S153)		Domino (S216)
Cluedo (S102)		Le nain jaune (S154)		Festival waltdisney domino (S217)
Piqu'Puces (S103)		Combat d'araignées (S155)		Domino des lettres (S218)
Hop Hop Hop!... (S104)		Risk (S156)		Klondike (S219)
Mon Premier Memory (S105)		Voyage en France (S157)		Scrabble classique (S22)
Topword (S106)		Composito (S159)		Loto des maths (S220)
Scrabble Junior (S107)		Make Five (S16)		Ninoconilo (S222)
Le Verger (S108)		Fadeline (S162)		Hamsterbacke (S223)
Othello (S109)		Burger Blast (S163)		Venga Venga (S224)
Margot L'Escargot (S110)		Je compte sans erreur (S166)		Mare Polar (S225)
No Panic (S111)		Jungle speed (S167)		Marrakesh (S226)
Rollit (S112)		Pictionnary (S168)		Le Loto des véhicule (S228)
La Dame Chinoise (S113)		La princesse au petit poi (S171)		L'heure et le temps (S23)
Fast Food (S114)		Cluedo (S175)		A vos carotte (S232)
Whatever Next (S116)		E=M6 (S176)		Triomino my first (S233)
Combien sont-ils ? (S117)		Démino (S178)		Le pendu (S236)
C'est pas Sorcier (S119)		Leapin lizars (S179)		Crazyblock (S238)
Les Mr, Madame(S12)		La grande roue (S18)		Domino jeu de nombres (S242)
Séquences (S123)		Pino Sortino (S183)		L'école buissonnière (S244)
Course Toutou (S124)		Le Rex (S184)		Croque carotte (S245)
6 jeux pour apprendre à lire (S126)		Mickey Yahtzee (S185)		Le sudoku (S247)
L'Autoroute (S127)		Scrabble junior (S186)		Le domino (S248)
Mille Bornes fun et speed (S128)		Jeu du destin (S187)		Les mémos images (S249)
La bonne Paire (S128 bis)		Jeu des 100 questions (S189)		Gage à Gogo (S25)
J'Apprends l'heure et le temps (S129)		Trépido (S190)		La famille de mr Patate (S251)
Le Lyns (S13)		Small World (S191)		Le jeu du loup (S252)
Devine qui je mime (S131)		Domino en bois (S194)		The Iceland (S253)
Le labyrinthe (S132)		Voyage olfactif (S195)		Mr Patate (S256)
La compagnie des taupes (S133)		Labyrinthe junior (S196)		Panic au Poulailier (S258)
Pique Plume (S134)		Loto des chaussures (S197)		Mastermind (S26)
Figure X (S135)		Rummikub lettre (S199)		Le blocus (S260)
Arriba (S137)		Babar loto (S2)		Crok Crok (S261)
Pippo (S138)		Les animaux et leur petit (S20)		Marrakesh (S262)
Bric à Brac (S139)		Le jeu du loto (S200)		Les enfants de Catane (S263)
Le petit bac (S14)		Terre des bêtes (S201)		Pictureka (S264)
Mon premier mille bornes (S140)		Le cochon qui rit (S202)		La course des tortues (S265)
Pique Pirate (S141)		X plus thème fruits (S205)		Devine têtes (S266)
Le Seigneur des Anneaux (S143)		Roulette (S206)		Rush House (S267)
Tintin Qui à enlevé ... (S144)		Monopoly fortnite (S207)		Il était une fois notre terre (S271)
Brainstorm (S145)		Far west (S208)		Aventuriers du rail (S272)
Jeu d'échec (S146)		Turbo Cochon (S209)		Mon petit poney (S273)
Enigmo (S147)		Passe Muraille (S21)		Tortie chenille (S275)
Les Monstres Farceurs (S148)		Piège (S210)		Mon premier scrabble (S27)
Morfale (S149)		Le petit bac (S211)		Huuuu ! (S268)
Singerie (S15)		C'est pas sorcier (S212)		Rummikube junior (S276)
Roxy (S150)		Dice Town (S213)		Blocus (S278)

LISTE DES JEUX S et V (2)				
NOM DU JEU		NOM DU JEU		NOM DU JEU
PacMan (S281)		Pingouins (S334)		Texto (S388)
Domino des animaux domest.. (S282)		Le roi des nains (S335)		Qwirkle (S389)
Domino en bois (S283)		Mikado (S336)		Sac de nœuds (S390)
SOS ouistiti (S284)		Fort comme un lion (S339)		Rapido Croco (S391)
Monopoly (S285)		Loto fleurs de France (S34)		Tic tac boom (S39)
Le jeu de dames (S288)		Dames chinoises (S341)		Reconnaitre (S39 bis)
Les premiers mots croisés (S290)		No panic (S344)		Apero disco (S393)
Mémoire routier (S292)		Devine ce que je mime (S345)		Monopoly (S395)
Boîte plusieurs jeux sociétés (S289)		Bang (S346)		Roll'cube (S396)
Domino Tom et Jerry (S29)		Différences (S347)		Monde de Dory (S397)
Mémoire nature (S293)		Clac Clac (S348)		Dobble sécurité routière (S398)
Les mots jumeaux (S294)		Cocotaki (S349)		Mastermind challenge (S4)
La lecture (S295)		Domino pour compter (S35)		Se rappeler (S40)
Domino du sport (S297)		Colories (S350)		Twin it (S400)
La course au fromage (S298)		Ballon (S351)		Spécific (S401)
Lifestyle (S299)		Serpentina (S352)		Cache tomate (S402)
Junior Memory (S3)		Panic Lab (S353)		Times Up family (S403)
Domino des lettre (S30)		Dobble marque (S354)		Dream On (S404)
Ni oui ni non (S300)		Poker des cafards (S355)		Blitz (S405)
Les devinettes (S302)		Mow (S356)		Double mot (S406)
Dora l'exploratrice (S303)		Wazabi (S357)		Globz (S407)
La course aux mots (S304)		Fruit Salade (S358)		La légende du cerisier (S408)
Memo dora (S305)		Mytho (S359)		Twister (S409)
Jeu mémorise (S306)		Scotlander (S36)		Bourrico (S41)
Cirkel Kids (S307)		Dobble kid (S360)		Camizado (S410)
Le takenoko (S308)		Imagine (S361)		Le labyrinthe magique (S411)
Les piliers de la terre (S309)		L'escalier hanté (S362)		Jeu de cochons ( S412)
Le solitaire 37 (S31)		Croque Carotte (S363)		Poc (S413)
7 Wonderz (S310)		Perd pas la boule (S364)		Gobelet gobeurs (S414)
La cité des voleurs (S311)		Les Nuls (S365)		Rhino Héro (S416)
Les chevaliers de la table ronde (S312)		Le mille bornes (S368)		Bananagram (S417)
Le petit dinosaure (S313)		Chasse taupes (S369)		Honecombs (S418)
Qui est ce ? (S314)		Domino puzzle auto (S37)		Catacastor (S419)
Coggle (S315)		Tutty Frutty (S370)		Loto des animaux familiais (S42)
Le loto bois et champs (S317)		Gorilla (S372)		Le dixit extension (S422)
Pit (S320)		Pipolo (S374)		Fealing (S423)
Timeline musiques et cinémas (S321)		Trouve le ! (S375)		Galerapagos (S424)
Cardline animaux (S322)		Pays d'Europe (S376)		Top face (S425)
Rythme and boulet (S324)		Cranium (S377)		Le monstre des couleurs (S426)
Coridors (S325)		Sardine (S378)		Bonjour Robert (S427)
Dixit (S326)		Chercher (S38)		La guerre des moutons (S428)
Le croa (S327)		Crazy Cups (S381)		Just one (S429)
Le ligreto (S328)		Tantrix (S382)		awale (S43)
Duplique (S329)		Bluff Party (S383)		Bandido (S430)
Bazar bizarre (S330)		Gang de castors (S384)		Le jeu de la bataille (S431)
Hands Up (S331)		Mondza (S385)		Premier verger (S432)
Hanabi (S332)		Pikomino (S386)		Saumon frétilant (S433)
Salade de cafards (S333)		Monster Mania (S387)		Affinity (S436)

LISTE DES JEUX S et V (3)					
NOM DU JEU		NOM DU JEU		NOM DU JEU	
Icecool (S438)		Cluedo Junior (S91)			
Tuki (S439)		La clef mots croisés (S92)			
Chut j'apprends (S44)		Les incolables (S93)			
Azul (S440)		Taboo (S94)			
The mind (S441)		Voyage en France (S96)			
Blagues Story (S442)		Sauver le grand livre de comtes (S97)			
Abella l'abeille (S443)		Cluedo Junior Gateau Choc (S99)			
Escargot pret partez (S444)		Le babycity le train (V9)			
Sushi Go (S445)					
Yugi (S446)					
Loto bingo tombola (S449)					
Trivial poursuit (S45)					
La chasse aux monstres (S46)					
Bazar Bizarre (S48)					
Initiation aux echecs (S49)					
Knowing me, knowing you (S5)					
Scattergories junior (S51)					
Snowtime (S52)					
Pictionnary (S53)					
Loto en roiate pour l'école (S54)					
Loto de la toilette (S55)					
Domino plastique (S56)					
Yahtzee (S57)					
Le labyrinthe (S58)					
Question pays de Savoie (S59)					
Picco (S6)					
Pyraos (S60)					
Quickso (S61)					
Rummicube des lettres (S62)					
Le menteur (S63)					
Le triomino de luxe (S64)					
Le traître mot (S66)					
Quarto (S67)					
Le buteur (S69)					
La ronde autour du monde (S70)					
A travers la France (S7)					
Le mémomime (S71)					
Le bal masqué des coccinelles (S73)					
Souris malines (S74)					
Mare Bella (S75)					
Le disney Yjatzee (S78)					
Uno (S79)					
Des chiffres et des lettres (S8)					
Solitaire de luxe (S81)					
Le dobbie (S82)					
Avalone (S83)					
Le dix de chute (S88)					
La maison des mots (S9)					

LISTE DES JEUX B, C, E, HM, I et P (1)				
NOM DU JEU		NOM DU JEU		NOM DU JEU
Le fermier te dit (B1)		Spirograph l'Atelier Magique (HM20)		Puzzle Chiffre en Bois (P44)
Clown (B101)		Formes et Couleurs (HM20 bis)		Puzzle en Bois (P45)
Babar (B112)		Building Bricks (HM21)		Loto (P46)
Safari Jungle (B12)		Chicky Boom (HM27)		Fuzzy (P47)
Duplo Voiture (B14)		Klickado (HM28)		La France (P49)
Guitare Surprise (B16)		Curli Kuller (HM29)		Monde des Lettres Les Mots (P50)
Cubes Tony (B17)		Gagne Ton Papa (HM3)		Où Vivent-ils (P51)
Cubes Formes (B2)		Tortuboom (HM30)		Fabolina (P52)
Arche de Noe (B25)		Magneti'Book (HM31)		Mon Petit Poney (P53)
Clipo (B3)		Goki Geo (HM34)		Blanche Neige et les Septs Nains (P54)
Clown Magique (B30)		Magnetic Mosaïque (HM4)		Winnie the Pooh (P55)
Le Calcul (B32)		Magnetic (HM43)		Cendrillon (P56)
La Maison Fantastique (B37)		Mika Bille (HM39)		2 Puzzles Spider-Man (P57)
Boucle d'Or et les Trois Ours (B4)		Fantastic Mosaics (HM35)		Puzzle en Bois (P6)
Réveil Orchestre (B41)		Ardoise Magique (HM45)		Château Fantastique (P62)
Pictolino (B5)		Casset O'Graph (HM47)		Boucle d'Or et les 3 Ours (P66)
Piano Princesse (B50)		Suspend (HM48)		Tom et Jerry les 3 Mousquetaires (P67)
Mon Premier Memo (B56)		Tangram (HM5)		Les Métiers (P68)
Les 4 Saisons Jeu de Découverte (B57)		Pallina (HM50)		Littlest Petshop (P69)
Boîte des Petits Ours en Bois (B63)		Ardoise Magique (HM6)		Disney Princesses Blanche Neige (P70)
Les Jeux des Tout Petits (B63 bis)		Le Panda Equilibriste (HM8)		Batman (P71)
1, 2, 3 mes Animaux (B70)		Le Loto des Odeurs (I82)		Beyblade (P72)
Les Pitchounes (B73)		Histoire Sous les Etoiles (I51)		Cars (P73)
Mon Livre d'Activités (B75)		Boggle Junior (I67)		Loto Jolies Saisons Hello Kitty (P76)
Domino Ferme (B81)		Mon Loto des Couleurs et Formes (I75)		Les Petits Incollables (P78)
Duplo Cirque (B9)		Hoppel-Poppel (I76)		Je Compte de 1 à 10 (P80)
Famille Ours en Bois (B91)		Kalimba (M15)		Le Jeu Fou de l'Avion (P81)
Mon Alphabet Educatif (B93)		9 Cubes Ferme (P100)		Loto de la Mer et des Rivières (P83)
Kapla (C37)		Varialand (P11)		Loto des Petites Bêtes (P84)
Kapla (C37 bis)		Mickey (P13)		Puzzle Sagomato Peppa (P85)
Pyramide (C43)		Asterix (P14)		Puzzle Alphabet (P87)
Domino (C48)		Puzzle les Animaux (P16)		Disney Princesse (P91)
Idéal Blox (C6)		Pocahontas (P17)		Wasgij N°21 - Footbal Fever ! (P92)
Magformers (C61)		Mes Premiers Puzzles (P19)		IQ Candy (P93)
Ordinateur (E2)		Mes Premiers Mots (P20)		L'Aventurier (P94)
Ordinateur Electronique (E3)		Pocahontas (P23)		Plus Plus (P95)
Petit Savant Franklin (E4)		Puzzle de Sol (P24)		Plus Plus ++ (P96)
Ordinateur Portable Bilingue (E5)		Puzzle Tableau Magnétique (P25)		Kubkid (P97)
Ordinateur Elec' "Top'souris" (E61)		Les Métiers (P26)		Baby Formes (P98)
Qui-Est-Ce Electronique (E86)		Golette Prince et Dragon (P28)		Premier Mots (P99)
Petit Savant Junior (E88)		Disney Dinosaures (P31)		
Abc Surprise (E9)		Snoopy (P33)		
Dingo Disco (HM49)		Mickey Mouse (P34)		
Jeu d'Osselets (HM9)		Apprends Moi les Animaux (P36)		
Luigi l'Acrobate (HM10)		Activités des Drôle de Bêtes (P38)		
Domino en Bois (HM11)		Les Livres Dominos (P39)		
Domino Rally (HM17)		Puzzle Ecole (P40)		
10 Cubes (HM18)		Butterflies of North America (P42)		



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** V39



### BABY CITY LE TRAIN

#### Commentaires sur le jeu

Train 1er âge animé sonore et lumineux

Contenu : 1 train - 3 personnages 1 maison forestière - 1 barrière Zoo - 1 barrière station - 1 barrière feu - 4 rails - 1 socle - 3 barrières blanches

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX D'éveil  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: BERCHET  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S99



### CLUEDO JUNIOR ( l'énigme du gâteau au chocolat )

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : Plateau de jeu, 6 pions personnage, 6 pions objet, 7 supports blancs, 7 supports jaunes, 1 bloc notes de détective 1 dé

But du jeu :

Quelqu'un à mangé une part de gâteau au chocolat avant l'heure du diner !  
Dans le rôle du détective, tente de découvrir le nom du coupable

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rôle  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S97



### Sauvez le grand livre de Contes

#### Commentaires sur le jeu

"Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ? Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château. Il va maintenant falloir faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de sauver les contes et de recomposer le livre. Risquez vous dans le jardin du château et réunissez les différentes parties du livre ! Mais comment les assembler ? Vous connaissez certainement chacun un conte ou l'autre, il ne fait pas de doute que vous serez en mesure d'y arriver à plusieurs ! Mais attention ! Il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ai fini sa promenade ... " (descriptif éditeur)

Matériel :

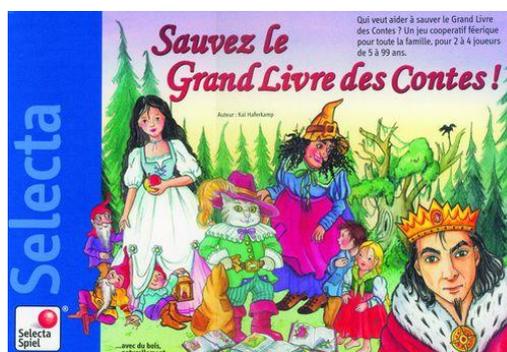
\* 1 plateau

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif  
 Age préconisé : 5+  
 Durée de jeu prévue: 30 min  
 Nombre de joueurs: 2-4  
 Difficulté: Moyenne  
 Marque du jeu: SELECTA SPIEL  
 Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S96



### VOYAGE EN FRANCE

#### **Commentaires sur le jeu**

Découvrir les trésors de la France en jouant  
Contenu : 1 dé, 1 drapeau d'arrivée, 204 cartes villes, 52 cartes chance 1  
règle de jeu, n 1 brochure d'information sur les villes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S94



### TABOO ( le jeu des mots interdits )

#### **Commentaires sur le jeu**

Tour à tour, chaque joueur d'une équipe va piocher une carte et tenter de faire deviner un mot, tout en évitant d'énoncer une liste de mots (5 au total) dit taboo.

Le joueur est surveillé par l'équipe adverse et s'il énonce un des mots tabous (ou des mots de même racine) alors on appuie sur le buzzer et le point passe à l'équipe adverse. Si le joueur réussit à faire deviner le mot, son équipe marque le point.

Une manche se termine quand tous les joueurs ont essayé de faire deviner une fois et on comptabilise le total des points de chaque équipe.

Exemple: Faire deviner "charcuterie" sans prononcer "boucherie", "sandwich" et "saucisse" (donc saucisson aussi)...

Contenu : 500 cartes 1 plateau de jeu 1 distributeur de cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 12 +

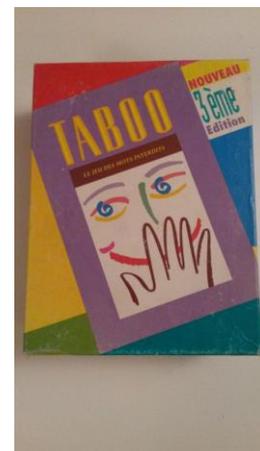
Durée de jeu prévue: 35 min

Nombre de joueurs: 4+

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S93



### LES INCOLLABLES

#### Commentaires sur le jeu

Description complète

Traditionnel dans sa forme, voilà un jeu de questions avec un parcours type « Jeu de l'Oie » dont chaque case, définira le thème de la question qui vous sera posée.

Les thèmes sont les suivants :

- Maths/science
- Divertissement
- Histoire/géographie
- Découvertes
- Nature
- Français

Quelques effets supplémentaires vous permettent de rejouer, ou au contraire vous oblige à stopper, voire à reculer.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S92



### LA CLE MOT CROISES

#### Commentaires sur le jeu

**CONTENU :**

1 plateau de jeu  
4 tablettes  
12 cartes,  
97 lettres

But du jeu : former des mots sur le principe des mots croisés, se débarrasser de ses lettres

le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses lettres.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : adultes  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MIRO  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S91



### CLUEDO JUNIOR l'affaire des jouets cachés

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 plateau de jeu  
5 supports orange  
5 supports vert  
1 carnet de détective  
1 dé

But : Découvrir quel animal à caché quel jouet

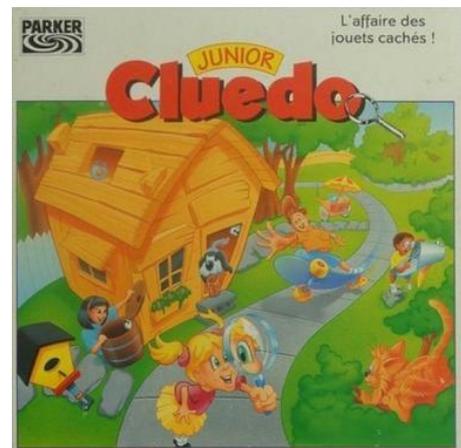
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rôle  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S9



### La maison des mots

#### Commentaires sur le jeu

Je joue avec des mots et je corrige tout seul !

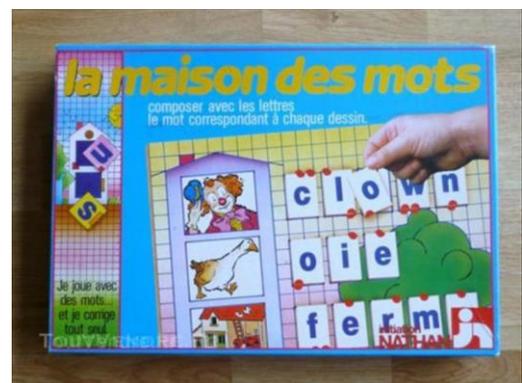
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-10  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S88



### DIX DE CHUTE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

20 jetons ( 4 couleurs différentes)  
1 base de jeu

**BUT DU JEU :** être le premier joueur à faire chuter ses 10 jetons dans l'ordre numérique en tournant une seule roue par tour

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Facile

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S83



### ABALONE

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU :

12 boules (6 noires - 6 blanches )

But : être le premier à éjecter 6 boules adverses hors del'héxagone boule après boule.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S82



### DOBBLE

#### **Commentaires sur le jeu**

Observation rapidité

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE REFLEXE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S81



### SOLITAIRE DE LUXE

#### **Commentaires sur le jeu**

But du jeu :

Réaliser 20 réussites proposées dans le livret.

Contenu :

Socle  
33 pions en bois (dont 4 rouges)

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu du monde

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DUJARDIN

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S8



### Des chiffres des lettres

#### Commentaires sur le jeu

Ce jeu regroupe les 2 célèbres jeux télévisés Des chiffres et des lettres.

22 chiffres et 109 lettres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S79



### UNO

#### **Commentaires sur le jeu**

Débarrassez-vous de vos cartes avant vos adversaires et faites leur regretter chaque carte qui leur reste en main.

Principe.

Uno est un jeu de défausse. Vous devez être le premier joueur à n'avoir plus aucune carte en main. Le jeu est composé de 108 cartes spécifiques réparties en quatre couleurs et 5 types "Action". En début de manche, celles-ci sont mélangées et chaque participant reçoit une main de 7 cartes. Le reste constituera la pioche. En début de manche, afin d'orienter le jeu, on retournera la première carte de la pioche qui formera alors le Talon. Le joueur à la gauche du donneur commencera avec pour base cette carte. Chaque joueur, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, devra couvrir la dernière carte du talon par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro, ou le même symbole. S'il ne peut recouvrir, il doit

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: Facile

Marque du jeu: MATTEL

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S78



### DISNEY YAHTZEE

#### **Commentaires sur le jeu**

But du jeu :

Marquer le maximum de points en obtenant le plus grand nombre de personnage Disney identique sur les dés.

Contenu :

5 dés  
20 jetons de marque  
1 gobelet  
1 plateau de marque

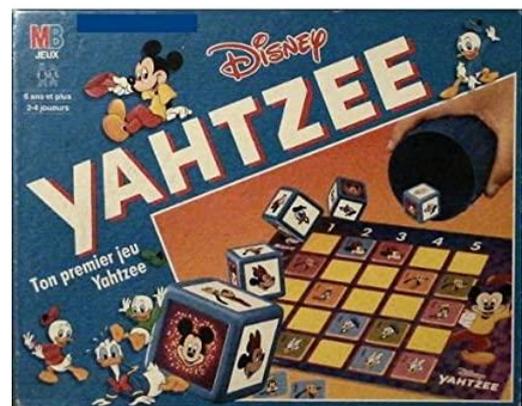
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S75



### MARE BELLA

#### **Commentaires sur le jeu**

J'aime la plage avec ses vagues et ses animaux.  
Pourtant, quelque chose me gêne beaucoup : la pollution que les hommes laissent à la nature qui en souffre.  
Aide-moi à nettoyer la plage et à retrouver mes amis les animaux à nouveau heureux !  
Le sac de plage passe de main en main, le joueur retrouve ses amis les animaux cachés sous les tuiles disposées sur la table et remplit son plateau à la façon d'un loto.  
S'il dépollue bien la plage il gagnera des occasions supplémentaires de retrouver tous ses amis et d'être ainsi le premier gagnant.  
Contenu:  
72 tuiles recto verso,  
12 jetons recto verso,

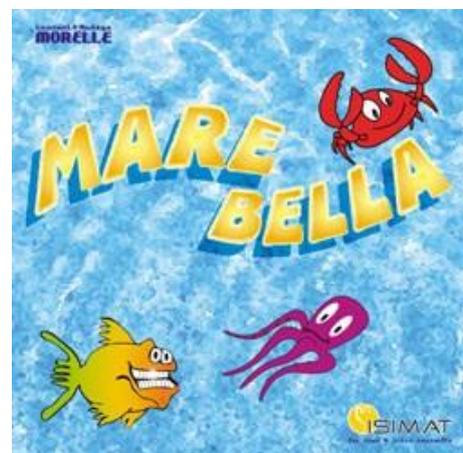
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Isimat  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S74



### SOURIS MALINE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

- . Une piste de jeu
- . 16 morceaux de fromage aimantés (4 morceaux ont une face verte)
- . 3 Souris (4)

Le but du jeu est de ramasser et de déposer dans sa réserve un maximum de morceaux de fromage à l'aide de sa souris, mais attention, les morceaux avec une face verte sont moisis.

Le jeu s'arrête lorsque tous les morceaux ont été ramassés.

Le gagnant est le joueur ayant récupéré le plus de morceaux (les moisis ne comptent pas).

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Facile

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S73



### LE BAL MASQUE DES COCCINELLES

#### Commentaires sur le jeu

Vite, on se déguise pour aller à la fête !  
Un jeu coopératif passionnant pour 2 "coccinelles" ou plus, à partir de 4 ans.  
Contenu :  
8 coccinelles avec des "points" de couleurs, 7 fourmis, plan de jeu, 1 table ronde en carton, règle du jeu  
Brève description : Les coccinelles se sont toutes retrouvées pour se faire belles en vue du bal costumé donné sur le grand pré ; elles ont décidé pour cette occasion de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles. Pour cela, il est important tout d'abord que la couleur de l'autre coccinelle lui plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention - il ne faut pas perdre trop de temps car les fourmis effrontées ont déjà

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Selecta  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S71



### Memo-Mîmes

#### Commentaires sur le jeu

Faites des grimaces, personne ne vous en voudra...  
Marcel Marceau.  
Les 56 cartes "mime" sont mélangées et posées, face cachées, au centre de la table. Chaque joueur reçoit un support qui lui permettra de poser ses cartes afin qu'elles soient visibles par ses adversaires, mais pas par lui. À son tour, le joueur actif pioche une carte, en prend connaissance et la pose sur son support. Il devra ensuite mimer l'enchaînement qui se trouve devant lui, sans regarder les cartes et sans se tromper. Il existe 2 cartes spéciales :  
1/ "Jette un coup d'oeil", qui permet de regarder les cartes de son propre support afin de se rafraîchir la mémoire.  
2/ "Fais deux fois la séquence de mimes" qui vous oblige à mimer deux fois, et dans le bon ordre, les carte de votre support.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S70



### LA RONDE AROUND DU MONDE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

Rond central  
8 dominos "paysage"  
16 dominos "sujet"

But :

Le jeu consiste à reconstituer la ronde en associant les dominos "sujet" au dominos "paysage"

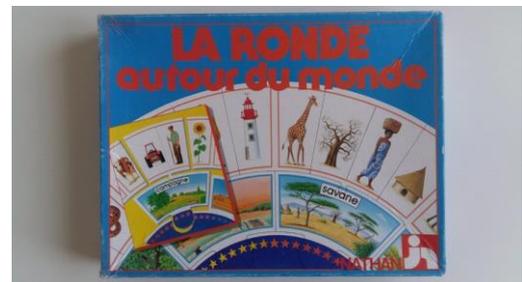
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S7



### A travers la France

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu sur la géographie...Différentes question sur des villes de France (nombre et nom des habitants, monuments à visiter, particularités, ...)Le premier problème est que si on connaît pas, on apprend...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S69



### BUTTEUR

#### **Commentaires sur le jeu**

But du jeu :

Avoir marqué le plus de buts à la fin de la partie.

Contenu :

1 planche de jeu

56 cartes

1 ballon

Règles du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S67



### QUARTO

#### Commentaires sur le jeu

16 pièces et un plateau, c'est tout ce qui compose Quarto, un jeu de pions de type abstrait, sans thème particulier.

Le plateau.

Composé de 16 cases, 4 sur 4, il est en début de partie vide de toutes pièces.

Les pièces.

Elles peuvent être claire ou foncée, haute ou basse, ronde ou carrée et pleine ou creuse, ce qui nous donne 16 pièces toutes différentes ayant un point commun avec 7 autres. Il y a donc une seule pièce haute et claire et ronde et creuse. Elle entrera dans le groupe des 8 pièces hautes, des 8 claires, des 8 rondes et des 8 creuses.

Principe.

À votre tour, votre adversaire choisie une des pièces qui n'a pas été joué et

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S66



### TRAITE MOTS

#### **Commentaires sur le jeu**

But

Inventer et rédiger une définition pour un mot donné.

Trouver la véritable définition en votant pour l'un des énoncés proposés.

Préparation

Chaque joueur prend une fiche, un dé de vote et un totem. Le premier maître du jeu est tiré au sort

Déroulement

Le maître du jeu choisit au hasard un mot dans « le dictionnaire des mots les moins usités de la langue française », il l'épèle en donnant le genre. Les joueurs notent ces informations sur leur fiche.

Le maître du jeu retourne le sablier.... Il recopie la définition et chaque joueur invente une définition.

À l'issue des trois minutes le maître du jeu ramasse l'ensemble des fiches,

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén

Age préconisé : 10+

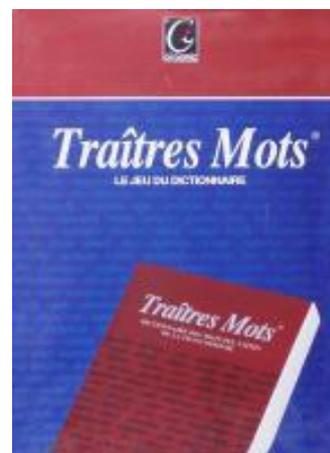
Durée de jeu prévue: 80 min

Nombre de joueurs: 3-8

Difficulté: Difficile

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S64



### TRIOMINO DE LUXE

#### **Commentaires sur le jeu**

Édition 2013 des Triominos  
Contenu :  
55 Triominos, 4 réglettes, la règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GOLIATH  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S63



### Le menteur

#### Commentaires sur le jeu

##### Le matériel

Le jeu se compose d'une "planche" de jeu représentant tous les membres de la famille (Pépé, Mémé, Papa, Maman, Frérot, Soeurette et Bébé), de 4 cartes par membres et enfin de 4 cartes "Tante Carabosse".

##### But du jeu

Chaque joueur cherche à être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

##### Le jeu

##### Le sens du jeu

Pour se faire, chacun joue à à son tour 1 ou 2 cartes, face cachée, sur la planche, en suivant impérativement l'ordre des flèches : le premier joueur pose 1 ou 2 cartes, sur Pépé, le deuxième joueur sur Mémé, le troisième sur Papa, etc. Lorsqu'un joueur a joué sur Bébé, le joueur suivant

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S62



### RUMMIKUB

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

100 plaques numérotées de 1 à 13 + 2 jokers  
4 règles  
8 pieds

Être le premier à poser toutes ses plaques en formant des combinaisons de chiffres de la manière la plus judicieuse.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 40 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S61



### QUIXO

#### **Commentaires sur le jeu**

Quixo est un jeu de pions abstrait dérivé du "Tic-Tac-Toc" (jeu d'alignement). Le matériel se compose d'un plateau et de 25 cubes.  
Le plateau  
Il comporte en son centre une large empreinte peu profonde permettant de maintenir les 25 cubes juxtaposés en un grand carré de 5x5.  
Les cubes  
Ils sont tous identiques : 4 faces vierges, 1 face marquée d'une "Croix" pointée, 1 face (opposée) marquée d'un "Rond" pointé.  
La position initiale  
Les 25 cubes sont placés sur le plateau en position neutre : leur face supérieure doit être vierge.  
Gain de la partie  
Est vainqueur, le premier joueur qui aligne horizontalement verticalement

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S60



### Pyraos

#### **Commentaires sur le jeu**

Ce jeu est identique au jeu Pylos.  
Les premières éditions étaient sorties sous le nom de Pyraos, pour après être rééditées sous le nom de Pylos.

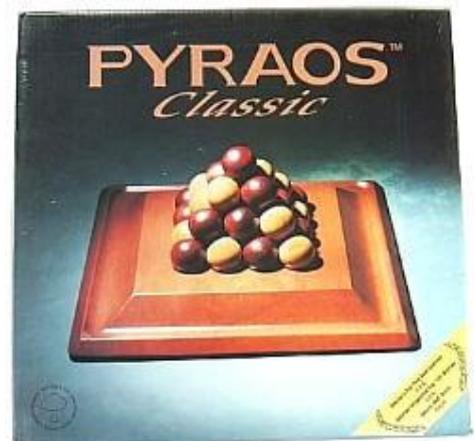
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S6



### Picco

#### Commentaires sur le jeu

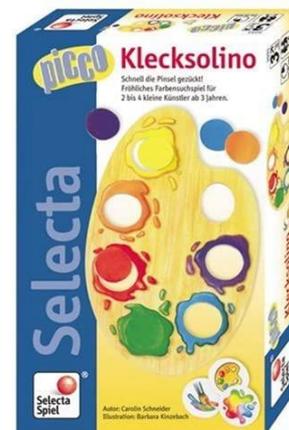
Jeu de société  
Oh ! Là là ! Le peintre Klecks a trébuché et toutes ses couleurs sont tombées par terre. Qui peut l'aider à remettre ses couleurs dans l'ordre sur sa palette ? Celui qui a trouvé en premier toutes les couleurs et crie bien fort « Klecksolino », a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Selecta  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S59



### QUESTIO Pays de Savoie

#### Commentaires sur le jeu

Créé par SAVOIEPOLIS  
Association sans but lucratif pour la promotion et la connaissance des pays de Savoie

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 60 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: GEMAP  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S58



### LABYRINTHE

#### Commentaires sur le jeu

« Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent...

Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir. »

Comme son nom nous l'indique très justement, Labyrinthe possède un plateau de jeu labyrinthe dont certaines rangées ou colonnes peuvent glisser.

Tout le jeu est basé sur ce procédé simple et génial.

Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu.

On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le passage est libre. Mais comme à chaque tour une rangée de cases est

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 min

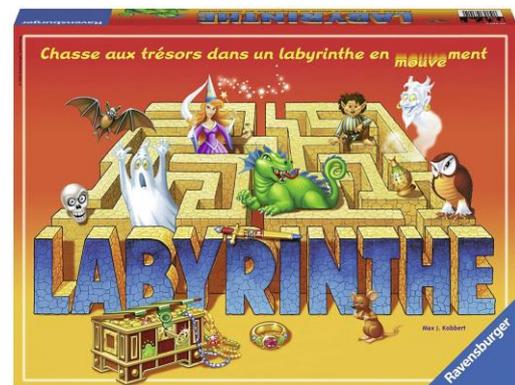
Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S57



### YAHTZEE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

1 règle de jeu  
5 dés, grille de jeux, 1 godet

But du jeu :

Obtenir le plus de points possible au terme d'un nombre de manches déterminé d'un commun accord par les joueurs.

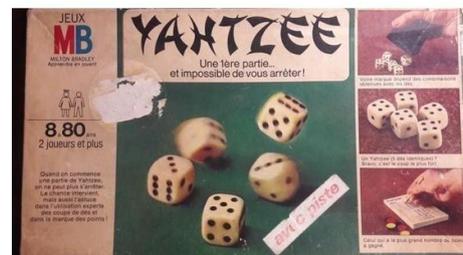
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S56



### DOMINO PLASTIQUE

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 4 - 8

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Facile

Marque du jeu: PLAYBOX

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S55



### LOTO LA TOILETTE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 55 planches et 30 images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S54



### LOTO EN ROUTE POUR L'ECOLE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 3 planches, 16 images  
petits lotos aux sujets familiers à découvrir avec l'enfants

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S53



### PICTIONARY EN FAMILLE

#### Commentaires sur le jeu

But du jeu : Identifier, grace à de rapide crayonnés autant de mots que nécessaire pour atteindre la dernière case du plateau de jeu ou il faudra encore relever un dernier défi pour gagner

Cobtenu :

1 plateau de jeu 350 thématiques soit 1750 mots à faire deviner, 4 pions, 4 blocs de papiers, 4 crayons, 1 sablier, 1 dé

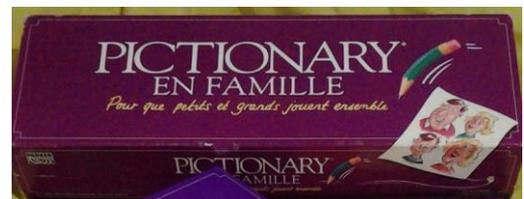
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 3-16  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S52



### SHOWTIME

#### Commentaires sur le jeu

But du jeu :  
Marquer le score le plus élevé en devinant le plus de mots mimés possible au cours d'un nombre de manches déterminé au préalable.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 4+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S51



### SCATTERGORIES JUNIOR

#### Commentaires sur le jeu

But du jeu :

Marquer le maximum de points en trouvant le plus rapidement possible 8 mots de catégories différentes commençant par la même lettre et en évitant d'avoir des réponses identiques à celle des autres joueurs

Contenu :

4 étuis, 4 blocs de marque, 12 cartes catégories différentes, 1 sablier, 1 dé

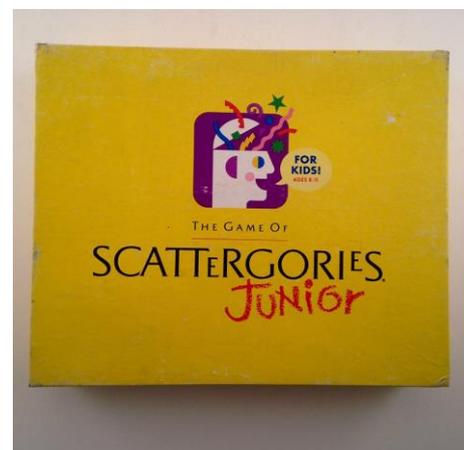
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S5



### Knowing me knowing you

#### Commentaires sur le jeu

Avec qui avez-vous le plus d'affinités ?  
Une série de questions est posée à l'un des participants sur ses goûts et ses attitudes dans la vie de tous les jours.  
Celui-ci note la réponse qui lui correspond le mieux parmi les réponses proposées.  
Chaque autre joueur fait de même en essayant de choisir les mêmes réponses que la personne concernée.  
Quand chaque participant a inscrit les réponses, celles-ci sont comparées.  
Pour chaque réponse identique à la personne interrogée vous marquez 2 points à sa couleur et elle 1 point à la votre.  
Vous marquez également 1 point pour chaque réponse identique à celle d'un autre participant même si ce n'est pas la personne interrogée.  
Au terme de la partie, vous pourrez découvrir les points que vous avez

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 35 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S49



### INITIATION aux ECHECS

#### Commentaires sur le jeu

Description  
Matériel :  
\* Un plateau d'échec  
\* Des pièces d'échecs  
\* Des fiches  
\* Un boîtier transparent pour insérer les fiches  
Méthode : (voir photo)  
Les fiches s'insèrent dans le boîtier avec le texte à gauche et l'échiquier illustré à droite.  
Cet échiquier se trouve sous une plaque transparente qui permet de poser dessus les pièces d'échecs.  
Le lecteur est convié à déplacer les pièces selon une suite de mouvements que lui indique le texte.

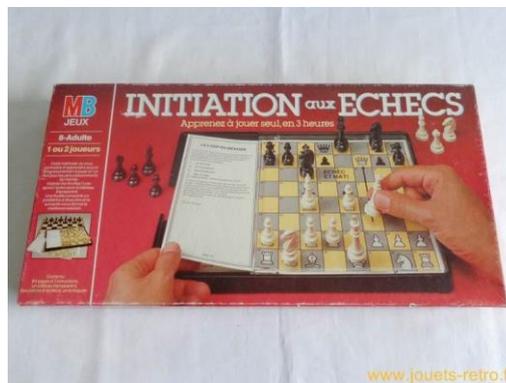
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S48



### BAZAR BIZARRE

#### Commentaires sur le jeu

Principe et but du jeu :

Franklin, le ôtnafme, a édcouvert un vieil appareil photo dans la cave du âhcteau. Il a émmidiatement éihpargotohtout ce qu'il aime faire îarapsidre... àcommencer par lui-êmm. Malheureusement, les couleurs des éhcilcs sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte îarappat ôtnatt blanche, ôtnatt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire îarapsidre.... Aidez-le àidentifier rapidement la bonne èipce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse.

Preparation :

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table. éMlanger les cartes et former une pile, faces éhcaces.  
éDroulement du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE REFLEXE  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S46



### LA CHASSE AUX MONTRES

#### **Commentaires sur le jeu**

La chasse aux monstres est jeu de mémoire coopératif où les joueurs unissent leurs forces pour enfermer dans le placard tous les monstres qui sortent de sous le lit

**Contenu**

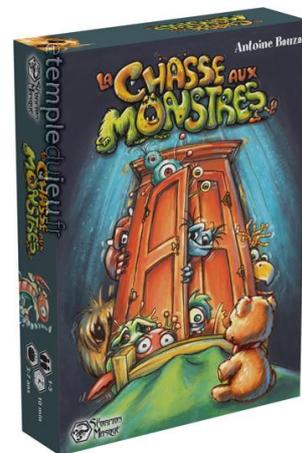
- 1 règle
- 20 cartes monstres
- 1 carte placard
- 10 Tuiles jouets
- 2 Tuiles pour chasseurs experts ( fond bleu)
  
- 1 livret

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

- Type de jeu: jeu Coopératif
- Age préconisé : 3+
- Durée de jeu prévue: 10min
- Nombre de joueurs: 1-5
- Difficulté: Moyenne
- Marque du jeu: ANTOINE BAUZA
- Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S45



### TRIVIAL POURSUITE

#### **Commentaires sur le jeu**

Etre le premier à remplir son camanbert

contenu :  
1 plateau  
1 dé  
4 boitiers  
6 camanberts  
24 triangles  
  
1 règle de jeu

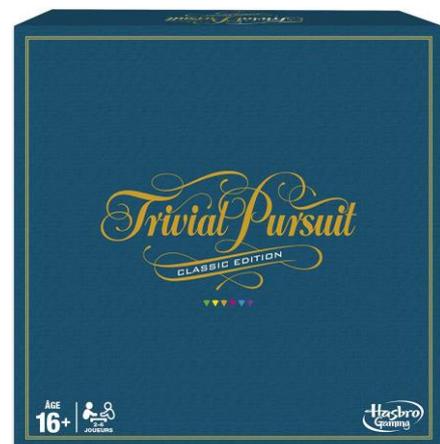
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-36  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S449



### LOTO BINGO TOMBOLA

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu de hasard

Contenu :

1 cage en métal - 90 billes - 48 cartons de jeu - 90 pions en bois

il faut-être le premier à aligner 5 numéros

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: LOTO  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JOUE CLUB  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S446



### YOGI

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 54 cartes - 2 portes cartes - 1 règle de jeu

Yogi est un jeu d'ambiance impliquant des défis physiques. A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête».

L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ?

Yogi inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une variante sadique où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires. L'essayer c'est l'adopter !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeu d'ambiance  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 3-10  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S445



### SUSHI

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 règle de jeu - 108 cartes

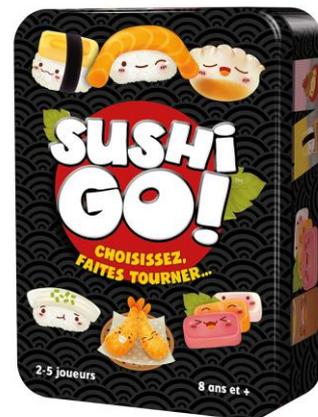
Sushi Go est un jeu de tactique et de prise de risques. Pendant que les cartes Sushi passent de mains en mains entre les joueurs, choisissez quelles cartes vous placez devant vous. Collectionnez-vous les raviolis ou tenterez-vous d'avoir le plus grand nombre de desserts ? À moins que vous ne préfériez..

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S444



### Escargots ...Prêt ? Partez !

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 plateau de jeu - 1 boîte de fond - 6 escargots aimantés - 1 podium - 2 dés - 12 cartes pari

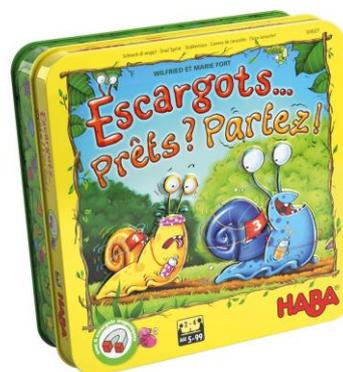
En avant pour une amusante course d'escargots dans le potager de Wilfried et Marie ! Si Esteban, Gloria et Cie avancent à vitesse d'escargot, cela ne les empêche pas de se dépasser en rampant les uns sur les autres ou de se doubler en glissant. Avec de la chance au dés et un peu de tactique pour déplacer les escargots, vous parviendrez à les faire avancer jusqu'au podium des vainqueurs et ainsi obtenir le plus de points et gagner la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S443



### ABELLA L'ABEILLE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 règle de jeu - 1 ruche ( plateau inséré au fond de la boîte - 1 abeille - 10 plaquettes de fleurs - 1 pot de miel - 1 dé

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré.

Le jeu Abella l'Abeille apprend la reconnaissance et la désignation des couleurs. Il développe l'esprit d'équipe et fait partie de la gamme Premiers Jeux.

Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S442



### BLACK STORIES

#### Commentaires sur le jeu

Les joueurs doivent rassembler toutes les cartes qu'ils ont en main dans l'ordre croissant au milieu de la table, une par une. MAIS, vous n'êtes pas autorisé à révéler quoi que ce soit à propos de vos propres cartes !

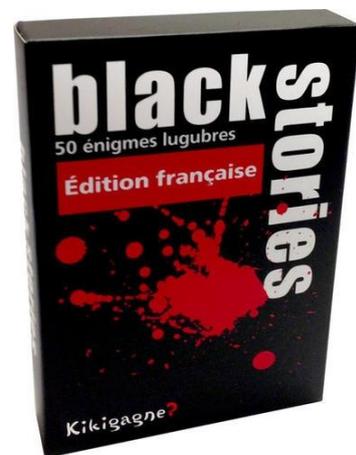
50 énigmes lugubres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'ambiance  
Age préconisé : 14-99  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-25  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: KIKI GAME  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S441



### THE MIND

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 120 cartes- 1 règle de jeu

Les joueurs doivent rassembler toutes les cartes qu'ils ont en main dans l'ordre croissant au milieu de la table, une par une. MAIS, vous n'êtes pas autorisé à révéler quoi que ce soit à propos de vos propres cartes !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: OYA  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S440



### AZUL

#### **Commentaires sur le jeu**

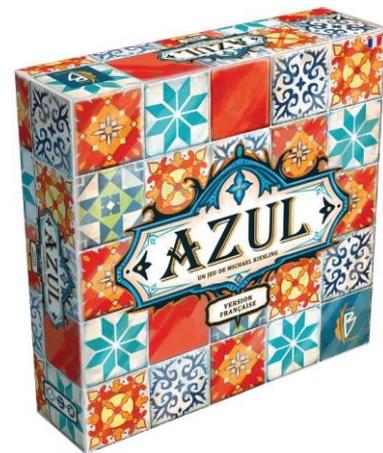
Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu du monde  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 35 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: NEXT MOVE  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S44



### CHUT ! J'APPRENDS

#### Commentaires sur le jeu

14 petits puzzles pour apprendre à compter en français et en anglais

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HABOURDIN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S439



### TUKI

#### **Commentaires sur le jeu**

Tukilik (pluriel tukiliit) en Inuktitut (langue inuite) se dit de tout objet ayant une signification..

Que ce soit pour désigner où passeront les caribous, pour montrer un fabuleux site de pêche ou pour indiquer le chemin vers le prochain village, ces objets sont autant de messages laissés dans les froids paysages du Nord. L'inukshuk étant sûrement le plus connu de tous.

Dans Tuki, vous tenterez de reproduire l'inukshuk désigné à l'aide de vos pierres et blocs de neige. Soyez vif et précis. Faites que vos pierres deviennent messagères!

Contenu :

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: NEXT MOVE  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S438



### ICECOOL

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 5 boîtes en cartons - 4 manchots en plastique - 53 cartes - 16 jetons de poisson en bois - les règles du jeu

Les pingouins de "Ice Cool" sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !

Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quand à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est ICE COOL !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: BRAIN GAMES  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S436



### Affinity

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 3x60 cartes phrase - début - milieu--fin  
1 jeton discorde  
totem  
1 jeton harmonie - 3 jetons joker - plateau émotion - 32 cartes émotions

C'est facile de connaître ses émotions, mais les transmettre aux autres, beaucoup moins !

"Une gentille Mamie" " part à l'aventure" "son doudou à la main"  
"Le Yéti" "observe le monde" "au sommet d'un gratte-ciel"

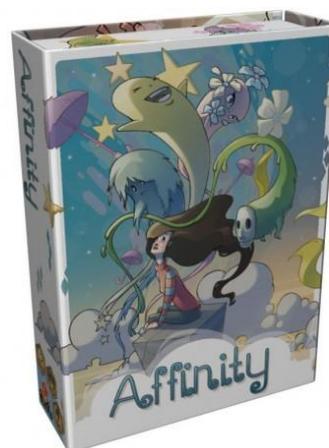
Est-ce beau ? Est-ce triste ? Est-ce fun ? Est-ce glauque ?

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu des émotions  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: game flow  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S433



### Saumon frétilant

#### Commentaires sur le jeu

Que font deux saumons lorsqu'ils se croisent ? Ils se saluent ! Et ça les fait frétiler !

Saumon Frétilant est un jeu de cartes simple et rapide qui mettra votre vivacité à l'épreuve. Serrez-vous les nageoires, claquez-vous les écailles, mais soyez le premier à avoir salué tous vos amis.

Principe du jeu :

Prenez en main, les 12 cartes de la couleur de votre choix. Mélangez-les et gardez-les face cachée dans votre main. Au signal, tous les joueurs retournent leur paquet de cartes et crient l'action inscrite sur la première carte. Si un autre joueur crie la même action que vous, réalisez cette action ensemble et débarrassez-vous de votre carte. Le premier à avoir défaussé toutes ses cartes remporte la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 2min  
Nombre de joueurs: 3-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: IELLO  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S432



### Premier verger

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 corbeau - 1 panier - 4 pommes vertes - 4 pommes rouges - 4 poires jaunes - 4 prunes bleues - 5 cartes de chemin - 4 arbres - 1 dé avec symboles couleurs - 1 règle de jeu

Il s'agit d'une variation sur le thème du Verger chez le même éditeur.

Il n'y a maintenant plus qu'une seule sorte de fruits à cueillir : des cerises, au nombre de 5. Le plateau de jeu a disparu et l'on joue maintenant directement dans la boîte, transformée pour l'occasion en pré, avec un arbre que l'on enfiche à la verticale. Le corbeau est quant à lui représenté sous la forme d'une mignonne statuette en bois placée à cinq cases du cerisier.

Quinze tuiles sont étalées faces cachées à côté du plateau de jeu, trois pour chacune des cinq fleurs du pré. Selon le même principe, chacun lance

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S431



### Le jeu de la bataille

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 36 cartes 1 règle

Le jeu de la bataille simple et rapide

Lion, Ours, Eléphant, Serpent, Sanglier ,Chien, Mangouste, chatons et  
Souris S'AFFRONTENT

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: ZOOBELLI  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S430



### BANDIDO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 Supercarte 69 cartes

But du jeu  
Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Jouez vos cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: WANTED  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S43



### AWELE

#### Commentaires sur le jeu

L'awélé est un jeu Africain

Pour gagner : semez, récoltez, et remplissez votre grenier.

48 Graines

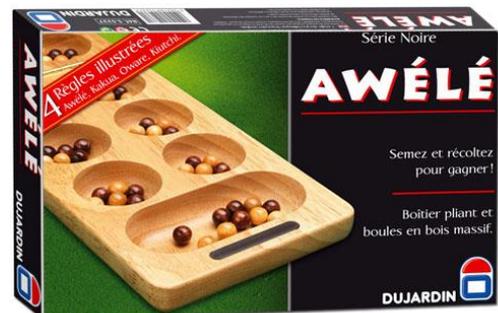
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu du monde  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S429



### JUST ONE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
110 cartes - 7 chevalets - 7 feutres effaçable - 1 livret de règle

Avec Just One, LE jeu d'ambiance coopératif, jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère!  
Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car tous les indices identiques seront annulés !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'ambiance  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 3-7  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S428



### La Guerre des Montons

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 sac et 78 tuiles 1 règle de jeu

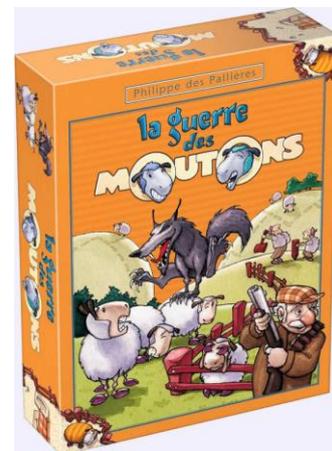
**BUT DU JEU :**  
Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons d'une même couleur et doit construire un enclos fermé contenant le plus grand nombre possible de moutons  
Cet enclos devra aussi être protégé des loups affamés...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S427



### BONJOUR ROBERT

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 54 cartes 1 règle

Bonjour Robert est un petit jeu de cartes  
C'est un jeu basique, aux mécanismes ultra-simples mais qu'est-ce que l'on rigole ! Chacun son tour, chaque joueur retourne une de ses cartes et la place face visible sur une pile au centre de la table. Selon la carte retournée tous les joueurs doivent simultanément dire quelque chose ou effectuer un geste ou une mimique. Si un joueur est un peu à la traîne ou se trompe, il récupère tout le talon de cartes situé au milieu de la table et les replace sous sa propre pioche. Bien évidemment le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.  
Attention car les cartes représentent des personnages qui très souvent se

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE REFLEXE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: FRANCOIS KOCH  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S426



### LE MONSTRE DES COULEURS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

1 règle de jeu 1 plateau de jeu - 1 pion monstre - 1 pion petite fille - 2 étagères pour les bocaux- 8 bocaux pour ranger les émotions - 5 jetons pour chacune des émotions

Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi.

Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ?

Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal.

Avec votre aide, et celle de sa jeune amie, ce gentil monstre pourra

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu des émotions  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: PUPPLE BRAIN  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S425



### TOP FACE !

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 62 cartes représentent les mêmes grimaces

Le but est de deviner et de faire devier le plus de cartes possible

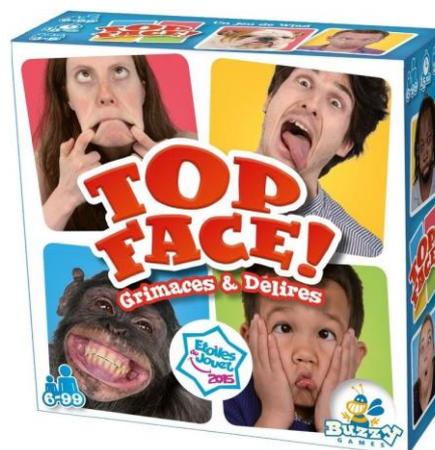
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Buzzy games  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S424



### GALERAPAGOS

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plateau de jeu  
91 cartes - boules en bois - 3 marqueurs en bis - 1 porte cartes 1 sac - 1 règle de jeu

Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner !  
Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

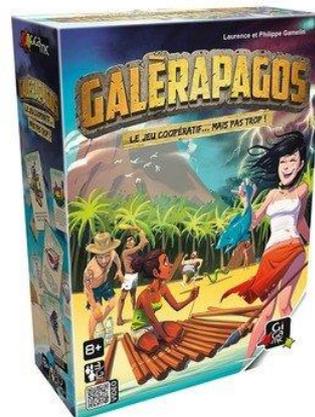
A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu Coopératif  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 3-12  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S423



### FEELINGS Le Jeu Des Emotions

#### Commentaires sur le jeu

Feelings est un jeu autour des émotions.  
Il s'agit d'une invitation à partager son ressenti par rapport à une situation donnée mais aussi de miser sur celle choisie par les autres.  
Feelings se place comme un excellent jeu de communication, de connaissances des autres et peut également servir de brise-glace.  
Très accessible et facile à prendre en main, il favorise le partage de ses propres émotions et l'écoute de celles des autres autour de la table.  
Avec 4 déclinaisons de situations adaptées, le jeu a été pensé pour être joué tant entre amis qu'en famille, à l'école ou dans un cadre professionnel.  
Tant de lieux où les émotions ont leur place.

Déroulement du jeu

1. Le/la joueur ·se actif·ve choisit une situation parmi trois proposées et la

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu des émotions  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: ACT IN GAMES  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S422



### DIXIT EXTENSION ( ORIGINE )

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 84 cartes images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeu d'imagination

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: LIBELLUD

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S42



### Loto les animaux familiers

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu de loto sur le thème des animaux.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S419



### CATACASTOR

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 support en trois parties ( le torrent et les deux berges ) 42 troncs d'arbre de trois couleurs 1 castor sonore 1 batonnet en bois

Quel est le but du jeu ?

Le principe du jeu est très proche du Mikado Avec un castor détecteur de mouvements !

La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs.

Mais ces chenapans d'enfants castors essaient sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage.

La tension monte !

Avec beaucoup de doigté et une portion de chance, ils réussissent à

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S418



### HONE COMBS

#### Commentaires sur le jeu

**BUT DU JEU**

Remporter le plus de points en connectant habilement ses tuiles à celles déjà en place

**MÉCANISME**

Chacun de son côté ou tous ensemble, il s'agit d'associer les côtés des tuiles en faisant correspondre les images. Sauf l'abeille qui sert de « joker » et peut permettre de gagner encore plus de points en finissant une « fleur » de 6 tuiles. Mais attention, certaines tuiles comptent double, et d'autres permettent de piquer le tour de l'adversaire... 3 variantes de jeux, pour des parties plus ou moins longues !

**CONTENU DU JEU**

52 tuiles à 6 côtés, 1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-8  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: GO GAME  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S417



### BANANAGRAMS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Oui, mais comment ça marche ?

Le jeu est composé de 144 lettres, façon "Scrabble" mais qualité "ivoire". Chaque joueur va en recevoir de 11 à 21 - en fonction du nombre de joueur. Le reste est posé, faces cachées, au centre de la table. Au signal (on dit "Banana split" pour commencer), chaque joueur va tenter de faire comme une espèce de genre mots croisés devant lui, en individuel. Il faut utiliser toutes ces lettres et on aura, au préalable, définie des conditions pour les mots. Par exemple, on a le droit au nom propre ou pas, aux acronymes ou pas, aux verbes conjugués ou pas... À vous de voir, mais pour une première partie, il me semble que être large est pas mal. Si on bloque, on a le droit de dire "change" et de remplacer une de ses lettres par 3 de la pioche. Quand on a utilisé toutes ses lettres, on dit "peau

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-7  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: BANANAGRAMS  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S416



### RHINO HERO

#### Commentaires sur le jeu

contenu :

1 règle de jeu

31 toits, 28 murs, 1 fondation 1 rhino figurine,

C'est formidable : Super Rhino est de nouveau en tournée. Le super héros escalade les plus grandes maisons et surveille escrocs et malfaiteurs. Il est fort comme un lion, rusé comme un renard, mais lourd comme un rhinocéros et les gratte-ciel les plus solides se mettent à trembler sous son poids. Pourrez-vous aider Super Rhino à remplir sa mission vacillante en assemblant le gratte-ciel le plus stable possible ? Un jeu héroïque de superposition en 3D.

En bref

En pratique on a des cartes pliantes que l'on empile pour faire monter Super Rhino un petit personnage en bois. A son tour chaque joueur rajoute

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse

Age préconisé : 5+

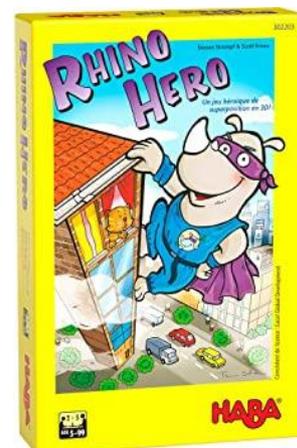
Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S414



### GOBLET GOBBLERS

#### Commentaires sur le jeu

Alignez trois de vos Gobblers pour gagner !  
Ces adorables petites ércatures ne pensent qu' à s'amuser et gober d'autres Gobblers. Tactique, émmoire et bonne humeur : Un premier jeu de éartsgie édiat !  
**CONTENU**  
4 barres pour construire le plateau de jeu.  
12 èipces : 6 Gobeurs bleus & 6 Gobeurs oranges  
**BUT DU JEU**  
Comme dans le jeu du morpion, sois le premier joueur à aligner trois de tes Gobeurs pour gagner.  
**PREPARATION**  
Construis une grille 3 x 3 avec les quatre barres. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les Gobblers correspondants.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: BLUE ORANGE  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S413



### POC !

#### Commentaires sur le jeu

CONTENU : 20 sous-bocks règle de jeu

On se retrouve chaque année pour une compétition de saut alors qu'on n'a pas franchement le physique adapté...  
Du coup, on compte sur vous pour faire des bonds précis et efficaces grâce à vos pattes et vos ailes délicates !  
Parce qu'on peut compter sur vous, hein ?

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JEUX OPLA  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S412



### JEU DE COCHONS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

- 2 cochons dans leur étui
- un carnet de comptage
- 2 crayons
- un jeu de cartes

But du jeu : arriver à 100 points en cumulant les scores des lancers de cochons.

Les cochons remplacent les dés. Lorsqu'on les lance, ils retombent dans n'importe quelle position (sur le dos, sur le groin, sur une oreille, sur 2 pattes, sur 4 pattes...). Chaque position rapporte un certain nombre de points. On accumule les points...mais certaines positions peuvent annuler les points acquis.

Un jeu de cartes est rajouté pour permettre une variante, qui se joue avec

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: WINNING MOVES  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S411



### Le LABYRINTHE MAGIQUE

#### Commentaires sur le jeu

Ne perdez pas la boule!  
Chaque joueur essaye de comprendre et de maîtriser le labyrinthe magique pour être le premier à y récolter 5 symboles.  
Boum! Aïe! Le jeune magicien se cogne, se frotte les yeux et n'en revient pas: y aurait-il un sortilège bloquant son chemin? Son maître est en fait un sacré farceur: il fait surgir des murs invisibles devant ses apprentis!  
Avant la partie, on construit le labyrinthe, puis on le cache dans la boîte en le couvrant avec le plateau de jeu. Un des joueurs tourne ensuite plusieurs fois le tout en prononçant la formule: "Tourne labyrinthe! Que tes murs disparaissent et que tes passages se brouillent!". Puis chacun choisit son pion-magicien, le place à un angle du plateau et glisse ensuite sous le plateau une bille métallique aimantée qui devient solidaire de son pion. Les déplacements peuvent maintenant commencer: chacun à son tour lance le

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S410



### KAMISADO

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu pour deux joueurs de type abstrait. C'est-à-dire que l'on ne vous raconte pas d'histoires de trolls, de conquêtes avec des héros militaires, des trucs à base d'entreprises pétrolières ou gestion de construction de ligne de chemin de fer au XIXe. Non. C'est abstrait quoi. Des cases sur un tablier et des pièces qui se déplacent. Remarquez que l'on pourrait raconter une histoire. Oui. Mais là non.

Donc, "Kamisado" est un vrai jeu de déplacement abstrait. Simple. Limpide. Vous avez des pièces de couleurs sur un tablier lui aussi coloré. La règle de base, la simple, est la suivante : à son tour un joueur bouge une pièce, en ligne droite, du nombre de case qu'il veut. Le truc, c'est que l'on bouge une pièce dont la couleur est celle de la case où la dernière pièce bougée s'est arrêtée. Est déclaré « Grand Vainqueur » le premier joueur à amener une de ses pièces sur la ligne adverse, celle en face quoi. Simple et zéro

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX ABSTRAIT  
 Age préconisé : 14-99  
 Durée de jeu prévue: 60 min  
 Nombre de joueurs: 2 +  
 Difficulté: Moyenne  
 Marque du jeu: HUCH !  
 Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S41



### Bourricot

#### Commentaires sur le jeu

L'âne le plus têtu du Far West !  
Rico est une vraie tête de mule ! Il va falloir qu'il accepte de porter sur son dos tous les objets dont vous avez besoin pour partir en expédition à travers le Far West, et c'est loin d'être gagné !  
Attention à la ruade !  
Chacun votre tour, posez un objet sur le dos de Rico : une guitare, une bouteille... Soyez précis et minutieux, car à n'importe quel moment, Rico peut tout envoyer promener et vous êtes éliminé ! Le moment tant redouté peut arriver n'importe quand, mettant ainsi vos nerfs à vif. Le vainqueur de ce rodéo effréné est le dernier à poser un objet sans faire ruer l'âne, ou le dernier à se faire éliminer.

CONTENU :

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S409



### TWISTER

#### Commentaires sur le jeu

Le plus acrobatique des jeux d'équilibre

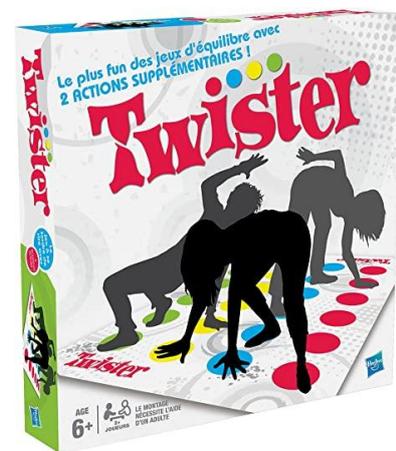
CONTENU :  
1 tapis TWISTER avec flèche - 1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'action  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S408



### LA LEGENDE DU CERISIER

#### Commentaires sur le jeu

Japon, dans des temps anciens. Une légende raconte, que par-delà les montagnes se trouve un cerisier dont les fleurs auraient le pouvoir d'exhausser n'importe quel vœu. Mais attention, pour profiter de cet arbre, il faut le mériter. Pour être digne d'utiliser la magie du Cerisier, cueillez le plus de fleurs possible, sans être trop avare au risque de tout perdre.

Points forts :

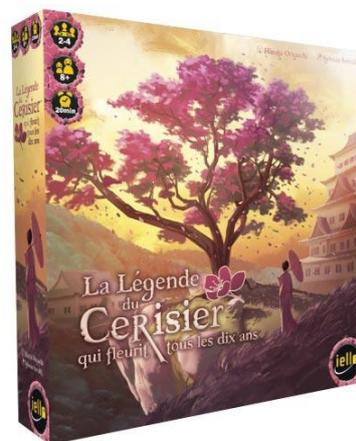
- Une mécanique qui mêle habilement stop ou encore et collection
- Un jeu dans lequel il faut affiner sa tactique au fur et à mesure des tours.
- Un jeu plein de poésie et de couleurs

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: IELLO  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S407



### GLOOBZ

#### **Commentaires sur le jeu**

Gloobz

Attrapez-les tous...ou pas ! Les Gloobz sont de curieuses bestioles qui adorent semer la pagaille ! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines forme et couleur les plus ou les moins étonnantes sur la carte en jeu. Chaque bonne figurine saisie vous fait gagner un point et vous rapproche du but...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE REFLEXE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S406



### DOUBLE MOT

#### Commentaires sur le jeu

Évaluez votre esprit et laissez libre cours à votre imagination pour développer votre créativité!  
Les joueurs observent attentivement les cartes au centre de la table. Le premier joueur qui parvient à faire un lien entre 2 cartes (nom, proverbe, citation, musique,...) l'annonce à ses adversaires et prend ces 2 cartes en récompense mais seulement si les autres joueurs valident ce lien !  
Double mot vous propose de sortir du cadre en allant au-delà de la première impression que peut vous donner un visuel. Un véritable outil éducatif mais surtout un jeu éduquant pour toute la famille.

Contenu :  
- 110 cartes,  
- règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S405



### BLITZ !

#### Commentaires sur le jeu

Dans "Blitz" déjà vous avez trois paquets de cartes aux dos colorés différemment. On en choisit un pour la partie. Chaque paquet est différent et travaillé de telle sorte qu'il donne une atmosphère différente pour des parties différentes pour que ça ne soit pas toujours pareil. Une fois cela fait, on divise le paquet en deux parties à peu près égales, ce sont les deux pioches. Au milieu on met le dé spécial pour les actions spéciales. On retourne une carte, la suivante ou le suivant fait de même. Vite ! Vite ! Sur les cartes des mots et des symboles. Deux joueurs ont devant eux des cartes comportant des symboles identiques ? C'est le... Faaaaace à Faaace ! Chacun doit alors s'efforcer d'être le premier à dire une chose en rapport avec le texte de la carte de son adversaire. Par exemple pour Style de

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 3-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S404



### DREAM ON !

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 156 cartes rêves 1 sablier

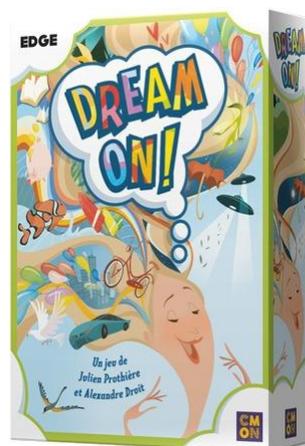
L'esprit est une étrange contrée. Vous réfléchissez à des choses si curieuses toute la journée. Mais c'est lorsque vous vous endormez que vous commencez vraiment à vous amuser. Les rêves sont si EXTRAORDINAIRES ! Des idées et des symboles incohérents qui s'assemblent pour créer les histoires les plus excentriques. C'est génial ! Malheureusement, vous oubliez vos chefs d'œuvres bien trop vite... mais pas cette fois ! Cette nuit, vous allez tenter de vivre le plus intense des rêves et de vous en rappeler dans les moindres détails. Peut-être réaliserez-vous alors le rêve parfait : celui qui transforme des destinées, qui a le pouvoir de changer le monde... ou pas. Maintenant, à vous de rêver !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: EDGE  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S403



### TIME'SUP ! Family

#### Commentaires sur le jeu

Time's Up Family devinez en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, mimez-les.  
Pour gagner, pas besoin d'être premier de la classe. Il suffit d'être vif, malin et inspiré.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 4-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: REPOS PRODUCTION  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S402



### CACHE TOMATE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

56 cartes 1 règle

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

Oui, mais comment ça marche ?

Le jeu est uniquement composé de cartes. 7 cartes catégorie (avec 7 couleurs différentes) et 49 cartes objet (7 par catégorie et en couleur, donc). En début de partie, les 7 cartes catégorie sont alignées face visible, puis une carte objet, prise aléatoirement dans chaque catégorie, est placée, face visible, sous chaque carte catégorie. Chaque joueur va essayer de mémoriser ces cartes objet. Une fois fait, les cartes objets sont retournées et sont donc faces cachées, du coup. Toutes les cartes objets sont mélangées et la partie peut commencer.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S401



### SPECIFIC

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
27 Tuiles  
1 règle  
3 dés

Le jeu malin comme un singe ! Connaissez-vous un animal omnivore qui a 2 pattes et qui vole ? Lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté..

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S400



### TWINIT !

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
55 Cartes 1 règle de jeu

Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée.  
Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! La plupart des motifs sont en double et certains sont même en triple !

3 modes de jeu :

- \* compétitif
- \* en équipes
- \* coopératif

Un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S40



### Se rappeler

#### Commentaires sur le jeu

Six jeux d'identification, d'observation et de mémoire.

Contenu :

4 planches  
1 planche encastrement  
32 cartes rouges  
46 cartes vertes  
20 jetons oranges  
8 grands sujets  
73 carrés jaunes  
3 sachets plastiques

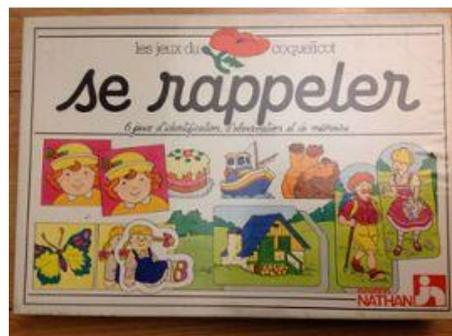
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S4



### Mastermind Challenge

#### Commentaires sur le jeu

Venez découvrir l'un des plus célèbres jeux de logique !

Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.

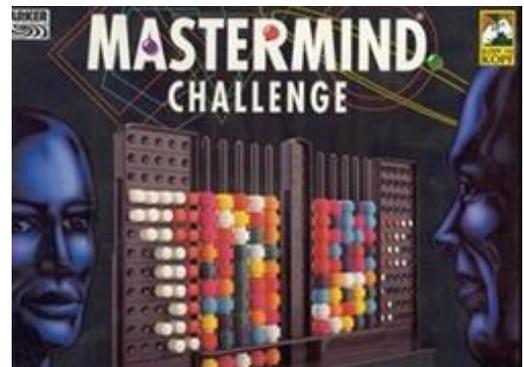
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S398



### DOBBLE Sécurité Routière

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 55 Cartes

Rapidité, observation, réflexes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S397



### DOBBLE LE MONDE DE DORY

#### Commentaires sur le jeu

Repérez plus vite que vos adversaires l'animal en commun entre deux cartes. Dobble, le succès du jeu de réflexes et d'observation, s'allie au Monde fantastique de Dory, pour le plaisir des jeunes joueurs... et de tous les autres !

Contenu  
30 cartes,  
la règle du jeu.

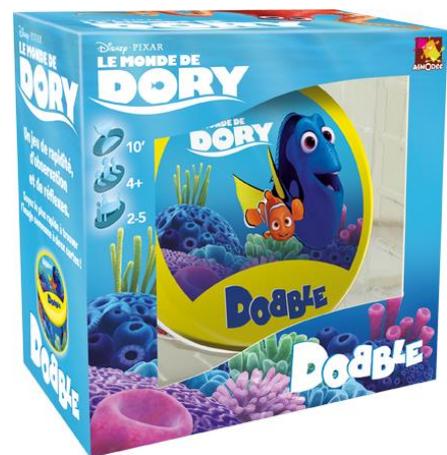
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S396



### ROLL' CUBE

#### Commentaires sur le jeu

400 blagues : 5 rubriques :  
Histoires drôles, comiques, devinettes, jeu de mots, farces et imitations

Contenu  
1 dé pour déterminer le thème

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : Tout âge  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: SOLOAR EDITION  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S395



### MONOPOLY

#### **Commentaires sur le jeu**

Materiel : 10 pions, 28 cartes de propriété, 16 cartes chance, 16 cartes caisse de communauté, 1 paquet de billet de banque, 32 maisons, 12 hotels, 2 dés, règle de jeu

Mélangez les cartes Chance et Caisse de communauté séparément et posez-les sur leurs emplacements face cachée.

Chaque joueur choisi un pion et le pose sur la case départ.

Comment jouer ?

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Parker

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S393



### APERODISCO

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

450 cartes questions/réponses sur l'univers du disco

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 14-99  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LAROUSSE  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S391



### RAPIDO CROCO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 32 Cartes "crocos" 4 cartes "hippos" 10 cartes "critères" 2 cartes "règle"

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocos sont suspects. L'ordinateur central de la police va vous donner des indices. Des cartes crocos et hippos vont être placés en carré sur la table, chacun pointant du doigt un suspect. En fonction de 5 critères (sexe, poids, couleur, lunettes, chapeau), on va chercher le croco de départ: par exemple, un gros croco mâle de couleur verte sans lunettes et avec un chapeau. De là on suit le fil des dénonciations (en sautant les trous éventuels de cartes), jusqu'à atteindre le coupable:

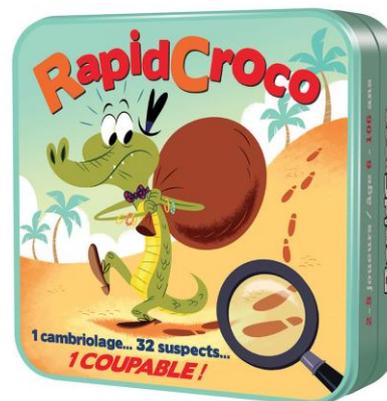
- Celui qui pointe vers l'extérieur du carré
- Celui qui désigne quelqu'un qui le désigne ou le premier à être désigné

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: ROBERTO FRAGA  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S390



### SAC DE NOEUDS

#### Commentaires sur le jeu

CONTENU :

53 Pièces - livret

BUT DU JEU :

Réaliser la corde de ta couleur la plus longue possible.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie

Age préconisé : 5+

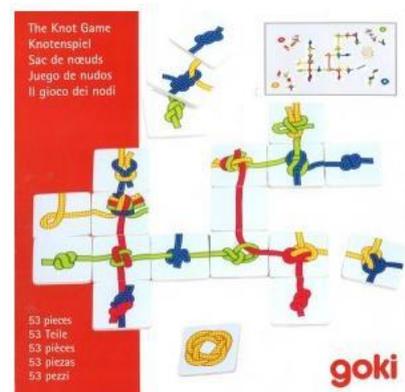
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: GOKI

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S39 BIS



### RECONNAITRE les couleurs et les formes

#### Commentaires sur le jeu

jeu évolutif sur le thème des formes et des couleurs  
contenu  
4 grandes planches  
4 Petites planches  
32 Silhouettes  
32 jetons couleurs  
40 jetons sujets  
24 jetons figures géométriques  
4 pions  
1 adhésif  
3 sachets pour ranger les jetons

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S39



### TIC TAC BOOM

#### Commentaires sur le jeu

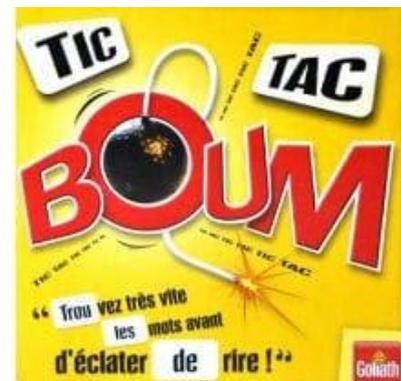
Trouvez un mot comportant un son écopmiavant l'explosion de la bombe !  
Pour jouer, lancez d'abord le éd. Sa face indique l'endroit du mot ùodevra être écalple son éritpar la suite : pas au édbut, pas à la fin ou n'importe ùo dans le mot évuort.  
Piochez alors une carte indiquant le son de la manche (ex. : char, éy, etc.). La bombe est ensuite éhcnelcéde.  
Chaque joueur doit trouver àson tour un mot érpondant aux deux étircres écopmis, avant de passer la bombe àson voisin.  
Proposer « centenaire » pour un mot commençant par le son « SAN » est acceptable puisque l'on prend en compte le son et non l'orthographe des mots.  
Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-12  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S389



### QWIRKLE

#### Commentaires sur le jeu

"Qwirkle" (ne pas s'étrangler en le disant à haute voix) est donc apparenté aux dominos même si les purs et durs argueront qu'ici, les pièces n'ont qu'une seule donnée. Le jeu est composé de pièces de six formes et six couleurs différentes, soit 36 pièces, toutes présentes en trois exemplaires pour un total de 108 pièces. Comme aux dominos, le principe est on ne peut plus simple. Il faut poser une pièce à la suite d'une autre, pourvu qu'elle ait en commun la forme ou la couleur. Comme dans "Genial" , le joueur marque alors autant de points qu'il y a maintenant dans la ligne complétée.

Bon, il y a tout de même quelques contraintes. Il n'est pas possible de poser un carré vert dans une ligne où il y a déjà un autre carré vert (et même chose pour les couleurs). Une ligne ne peut donc faire plus de six pièces de long. Par contre, il est tout à fait possible qu'une même pièce

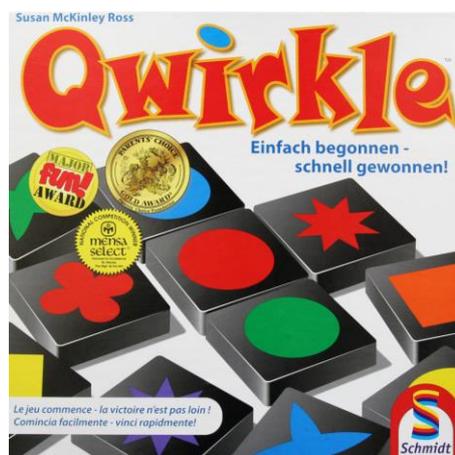
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
 Age préconisé : 6+  
 Durée de jeu prévue: 60 min  
 Nombre de joueurs: 2-4  
 Difficulté: Moyenne  
 Marque du jeu: IELLO  
 Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S388



### TEXTO

#### **Commentaires sur le jeu**

**CONTENU :**  
60 cartes une règle de jeu

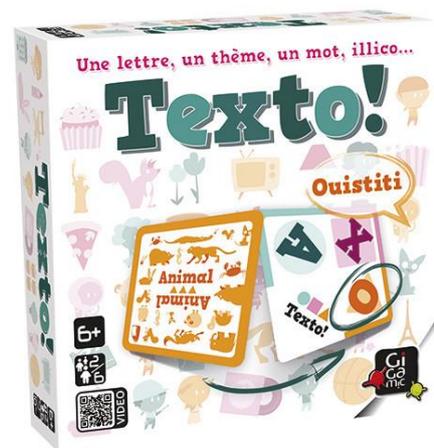
Une lettre, un thème, un mot, illico texto !  
Chacun leur tour les joueurs retournent une carte, révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour! Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. Texto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S387



### MONSTRES MANIA

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 40 cartes Monstres - 1 pion - une règle de jeu

But du jeu :

Trouver les meilleures combinaisons pour que les monstres se donnent la main.

Le but est de se débarrasser en premier de tous ses monstres.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: PIATNIK

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S386



### PICKOMINO

#### Commentaires sur le jeu

Si vous aimez le Yam alors vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité et rebondissements en tous genres. Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour ! Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires ! Allez-vous jouer la sécurité et récupérer un Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur ?  
Contenu : 8 dés et 16 dominos très spéciaux, règle du jeu.

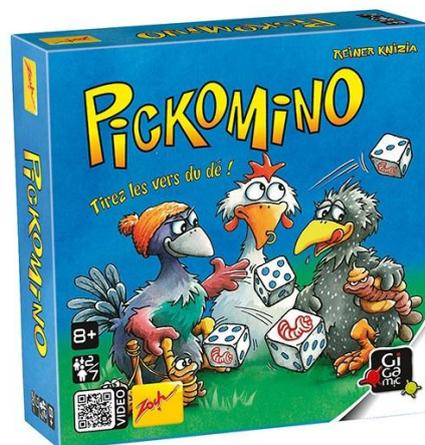
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu de dés  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-7  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S385



### MONZA

#### **Commentaires sur le jeu**

Monza pourrait être le formule dé des petits.

Le matériel :

- Des petites voitures
- Des dés à face colorée (6).
- Un circuit dont les cases reprennent la couleur des dés.

Le but :

Arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Comment ? :

Chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avance sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 5+

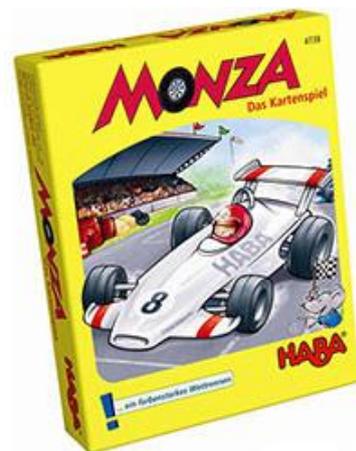
Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S384



### GANG DE CASTORS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 66 cartes 1 règle de jeu

Les castors construisent leur barrage, mais le rat d'eau a fait une brèche...  
Mémoire, bluff et coups-fourrés.

Les joueurs ont devant eux, faces cachées, quatre cartes d'une certaine valeur: seules deux d'entre elles leur sont dévoilées. À chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action ou échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

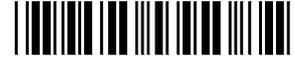


#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S383



### BLUFF PARTY

#### Commentaires sur le jeu

Relevez en temps étimiltrois édfigs inconnus de vos camarades (temps moyen élliesnoc: deux heures). Ces édfigs rapporteront au joueur qui les éralisera entre un et trois points chacun. éMfiez-vous, car les autres participants pourront àtout moment vous épmecher d'executer votre édfigi en s'écriant « Tu bluffes (Martoni) ! ». Si vous êtes démasqué, votre accusateur marque des points. Mais toute accusation à tort fait perdre un point ! Parviendrez-vous à tirer la langue ou dire du bien d'un catcheur sans être accusé ? Astuce et subtilité vous permettront peut-être de l'emporter !

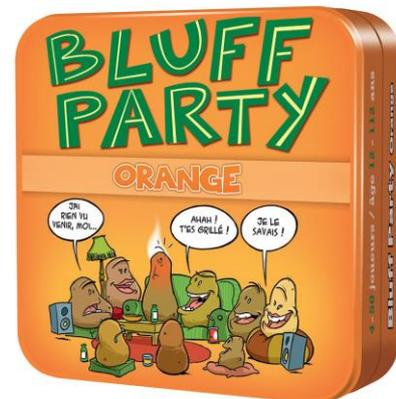
Contenu :  
- 50 cartes Défi  
- 2 cartes Règles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'ambiance  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 0-2 h  
Nombre de joueurs: 4-50  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S382



### TANTRIX

#### **Commentaires sur le jeu**

Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles. En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires!  
Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi?  
CONTENU: 56 tuiles numérotées, sac de transport, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: CASSE TÊTE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S381



### CRAZY CUPS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !  
Contenu : 24 cartes illustrées, 20 gobelets, sonnette, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S38



### CHERCHER

#### Commentaires sur le jeu

CHERCHER : les différences les opposés les anomalies les manquants

contenu:  
12 plaches  
164 jetons  
24 cartes  
4 sachets  
1 livret

13 niveaux de jeux différents

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S378



### SARDINES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu ! 40 cartes " Sardines "10 grandes cartes " boites sardines" 1 règle de jeu

Sardine est un jeu de rapidité et d'observation se déroulant dans l'univers fantasmagorique des sardines en boîte.

Chaque joueur dispose de 5 cartes sardines posées face cachée devant eux sur la table.

Puis une carte "boîte à sardine" est retournée face visible au centre de la table. Les joueurs disposent alors d'un temps limité (entre 3 et 10 secondes selon la difficulté" pour observer et mémoriser les sardines présentes dans la boîte.

À la fin du temps de jeu, la carte "Boîte à sardines" est retournée face cachée.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU RAPIDE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 min

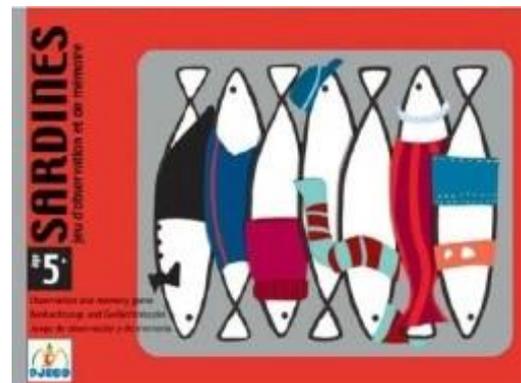
Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DJECO

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S377



### CRANIUM

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu qui réunit 8 activités (mimer, sculpter, dessiner, déchiffrer des messages secrets...) autour de 300 questions.

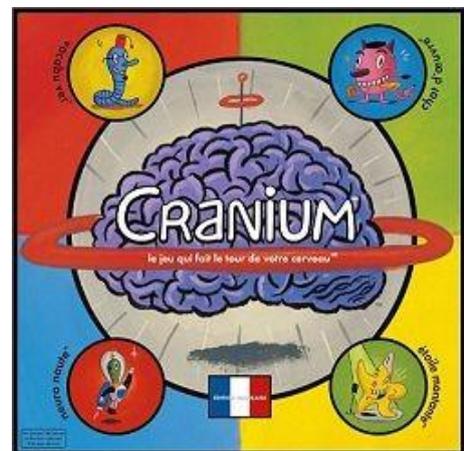
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S376



### LES PAYS D'EUROPE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 plateau de jeu - 4 touristes - 4 planches représentant chacune 51 drapeaux - 51 cartes de pays - 16 cartes de réponse - 8 cartes de risque - 1 carte interdiction de regarder 1 règle

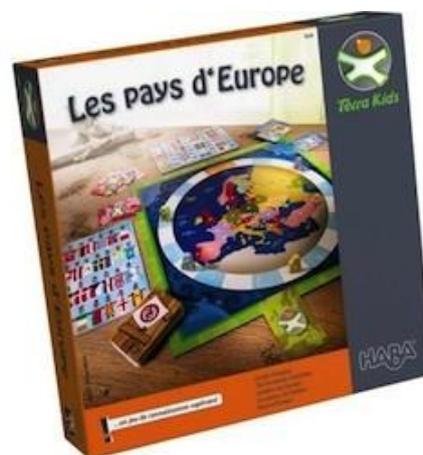
Quatre touristes qui ont des problèmes d'orientation sont en voyage en Europe. Leur bus se rend chaque jour dans un autre pays et les pauvres touristes ne savent plus où ils se trouvent. Venez-leur en aide ! Trouvez leur lieu de séjour à l'aide des renseignements qui sont donnés pour le pays respectif.  
Moins vous aurez besoin de renseignements et plus vous pourrez avancer votre touriste. Celui qui aura fait en premier le tour de l'Europe gagnera la partie ! (descriptif éditeur)

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: TERRA KIDS  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S375



### TROUVE LE !

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :191 cartes vercto-verso - bleues 4-5 ans rouges 6-8 ans

Un jeu de rapidité et d'observation à jouer en famille pour découvrir les animaux du monde.

Trouve l'animal caché sur les 6 continents, avant les autres joueurs.  
Découvre 191 animaux différents et repère leur lieu de vie sur la carte du monde.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S374



### PIPOLO

#### **Commentaires sur le jeu**

Le jeu du menteur.

Contenu : 44 cartes

. 40 cartes "animaux" (10 cartes "tout nu", 10 cartes "poilu", 10 cartes "vêtu" et 10 cartes "à plumes")

. 4 cartes "joker"

But du jeu :

Se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.

Le premier joueur abat une carte de son jeu, face visible, et annonce à voix haute de quel type de carte il s'agit ("poilu", "tout nu", "à plumes", "vêtu").

Chacun à leur tour, les autres joueurs jouent une carte par dessus la première, cette fois face cachée, en répétant à voix haute la même chose (exemple "poilu").

Ils peuvent "bluffer" ou dire la vérité.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 5+

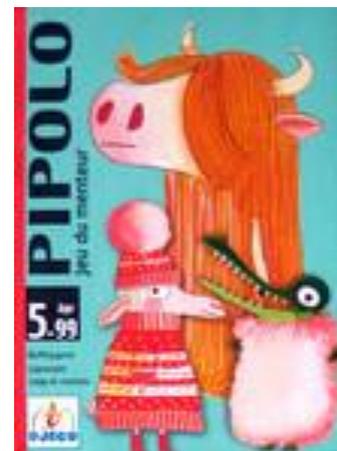
Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DJECO

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S372



### GORILLA

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 45 cartes 1 règle de jeu

Jeu de stratégie et de rapidité.

Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main.

Attention ! Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter les gorilles.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU RAPIDE

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 min

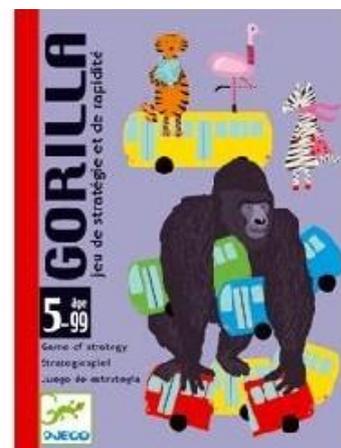
Nombre de joueurs: 3-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DJECO

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S370



### TUTTI FRUTTI

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu énimativrus.  
Devant vous des tuiles éversibles érpésentant des éitioms de fruits : chaque joueur en choisit une. Votre but est de ramasser un maximum de ces tuiles en empilant rapidement les faces de fruits identiques. Comme tout le monde joue en êmme temps, il faut observer vite et bien pour éraliser la plus haute pile ! Tutti frutti est un jeu ultra énimativpour éveiller vos érflexes et apporter de la bonne humeur àvotre table : un cocktail de fruits àconsommer sans édomration.  
Contenu : 48 tuiles, 1 règle.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S37



### DOMINO PUZZLE DES AUTOS

#### Commentaires sur le jeu

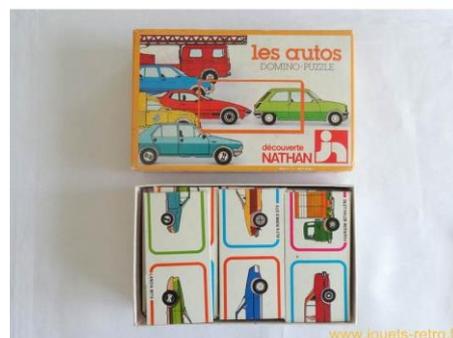
28 DOMINOS ( avec chacun deux moitiés de véhicules )

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S369



### CHASSE TAUPE

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Chass'Taupes est un jeu à base d'électronique. C'est un jeu pour enfants, mais qui peut aussi amuser et défouler les adultes. Le principe est simple : taper à l'aide d'un gourdin sur des taupes.

Le plateau représente un terrain herbeux parcouru par des trous de taupes. Les têtes de ces sympathiques mais indésirable bêtes sortent des trous et sont surmontées d'un voyant lumineux.

Les joueurs vont devoir taper sur les taupes dont le voyant s'allume.

Il existe plusieurs manières de jouer et plusieurs vitesses :

En solo : il faut reproduire une séquence donnée par "l'ordinateur". Les séquences sont de plus en plus longues et donc difficiles à reproduire.

A deux :

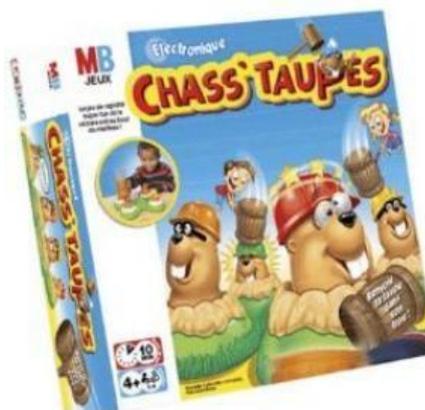
Il existe deux manières de jouer à deux. Dans la première, les joueurs

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S368



### MILLES BORNES

#### Commentaires sur le jeu

Le mille Bornes se joue chzcun pour soi  
Chaque joueur expose son jeu devant lui au fur et à mesure.

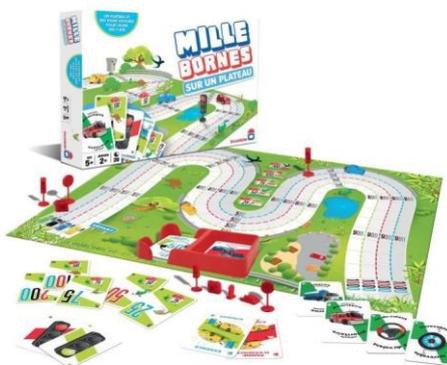
Règle du jeu dans la boîte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S365



### LE GRAND DEFI DE LA CULTURE GENERALE " Les NULS"

#### Commentaires sur le jeu

Relevez le grand défi de la culture générale (3 plateaux de jeu)  
2040 questions  
160 défis

Contenu :  
cartes, 1 dé, 6 pions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 14-99  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S364



### PERDS PAS LA BOULE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Il s'agit d'une version améliorée du petit bac. Un plateau préfigure les thèmes, au nombre de 25, allant des prénoms féminins aux héros des mythologies, en passant par les héros historiques, les fleuves, les pays, instruments de musique, corps humain, sports, etc.

Un joueur désigne un thème, et fait tourner une flèche qui désigne une lettre (on a un aperçu du matériel sur la photo du jeu). Ensuite, dès qu'un joueur a un mot relatif au thème avec pour initiale cette lettre, il lance une boule, à sa couleur. Si plusieurs joueurs ont trouvé, ils jettent tous leur boule. Celui qui se retrouve au fond d'un panier en plastique en cône renversé (une seule place au fond) peut dire son mot. S'il est accepté, il pose un jeton à sa couleur. Le thème ne peut plus être choisi pour le restant de la partie. Il devient le joueur choisissant un nouveau thème. Celui

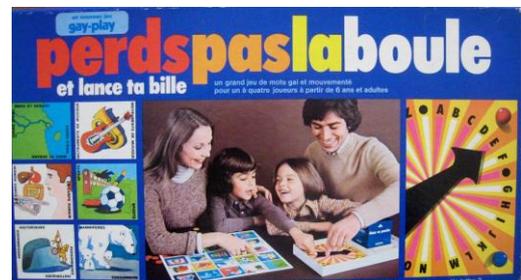
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GAY PLAY  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S363



### CROQUE CAROTTE

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Ce descriptif provient du site de l'éditeur Ravensburger.

Jeu de parcours et de suspense en volume Gravis la colline mais attention aux pièges !

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve des surprises : en tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous leurs pieds. Quel lapin parviendra le premier en haut ? Un jeu simple et amusant pour jouer avec les plus jeunes.

Nombre de joueurs 2-4

Environ 20 min

Contenu

1 colline avec une carotte tournante, 16 lapins, 24 cartes, 1 notice

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Jeux de société
Age préconisé :	4 - 8
Durée de jeu prévue:	20 min
Nombre de joueurs:	2-4
Difficulté:	Pas de niveau de difficulté
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S362



### L'ESCALIER HANTE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : plateau de jeu, 4 figurines fantôme, 4 jetons, 1 dé spécial, règle de jeu

##### Description

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 !

Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion d'autant de marches que de points indiqués. Mais si le dé représente un fantôme, le

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S361



### IMAGINE

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU :

60 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner l'une des enigms ( films, lieux, personnage ...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S360



### DOBBLE KIDS

#### **Commentaires sur le jeu**

La version pour les enfants très enfants

Magique ! Prouve que tu as l'oeil !

Contenu : 30 cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S36



### SCOTLAND YARD

#### **Commentaires sur le jeu**

Une course poursuite mouvementée à travers Londres, en taxi, en bus, et en métro.

Pour le descriptif complet cliquez [ici](#).

Cette version propose une visière permettant à Mister X de cacher son regard des autres joueurs.

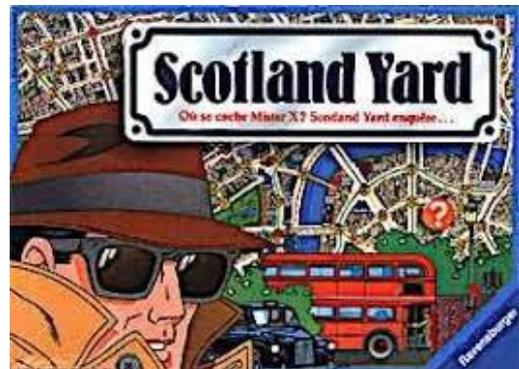
1 plan de jeu  
125 tickets  
2 cartons coups doubles  
18 cartons départ  
1 tableau de parcours  
6 pièces de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S359



### MITO

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

"Mito !" est un jeu de Emely Brand et Lukas Brand. Ils sont de la même famille, et pour cause, ils sont frères et sœur et ce sont des enfants. Oui. De vrais enfants qui vont à l'école ! Et ils ont eu l'idée d'un jeu et ils se sont fait éditer. Tout à fait. Comme ça. Mais c'est parce que leur jeu est bien. Imaginez un peu, c'est un jeu où la triche est autorisée ! Oui. Il fallait des enfants pour l'oser. C'est obligé.

Normalement, les plus au fait de la chose ludique savent de quoi il est question puisque nous avons fait une TiTiTiVi avec Madame Mathilde, avec explication de règle et partie. Avec Madame Mathilde de Gigamic puisque c'est chez Gigamic que le jeu sort en français.

En gros, "Mito !" est un jeu de défausse, il faut donc se débarrasser des cartes que l'on a en main, et essayer d'être le premier à ne plus en avoir. Il

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 3-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S358



### FRUIT SALAD

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU :  
2 dés, 1 règle de jeu, 60 cartes fruits

Jeu d'ambiance ou les fruits se mélangent et qui demande mémoire et rapidité et prise de risques.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S357



### WAZABI

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile !

Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !

Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

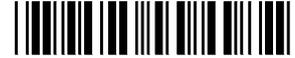


#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S356



### MOW

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 110 cartes 10 crayon 1 bloc-notes règle

##### Description

Vous voilà fermier, et il est grand temps de rassembler les vaches du troupeau. Sauf que certaines d'entre elles sont entourées d'un nuage de mouches, et que vous les évitez pour le bien-être de votre étable.

À votre tour, il s'agira pour vous d'ajouter une vache au troupeau en cours de regroupement, en respectant des règles TRÈS simples.

Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas ajouter de vache au troupeau en cours, vous serez obligés de l'accueillir tout entier dans votre étable, les mouches présentes sur les cartes représentant autant de points négatifs.

Ajoutez à cela 6 vaches aux capacités un peu particulières (permettant entre autres de changer le sens de jeu) et vous vous retrouvez avec un jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 7+

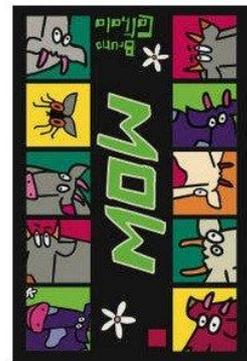
Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: Facile

Marque du jeu: BRUNO CATALA

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S355



### LE POKER DES CAFARDS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal, à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non.

Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui

Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu.  
Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !  
Les clefs du jeu : bluff, observation, et stratégie

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

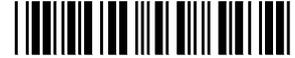
#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S354



### DOBBLE DES MARQUES

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Le n°1 du jeu d'observation et de rapidité revisite les marques ! Découvrez des symboles familiers : Teisseire, Kiri, BIC, Adidas, KFC...

Tout ces logos qu'on reconnait au premier coup d'œil rendent-il le jeu plus facile ? pas sûr...

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps.

55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti !

Quel que soit le jeu choisi, repérez plus vite que vos adversaires le seul et

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S353



### PANIC LAB

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper !

Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes ne se laissent pas attraper facilement: elles se cachent sous les grilles d'aération et peuvent subir des mutations! Sang froid, sens de l'observation et rapidité sont les clés d'un laboratoire bien ordonné.

##### Contenu :

- 25 cases illustrées;
- 4 dés très spéciaux;

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:

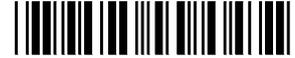
#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S352



### SERPENTINA

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Le jeu des serpents multicolores.

Les 50 plaques représentent la tête, le corps ou la queue de gentils serpents colorés. Tirez une plaque au hasard et tentez de reconstituer des serpents en respectant leurs couleurs. Celui qui complète entièrement un serpent le gagne. Qui aura la plus belle collection ?

Contenu : 50 plaquettes illustrées, règle du jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S351



### BALLON

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Ballons est un jeu de hasard pour les plus petits d'entre nous (à partir de 3 ans). Le thème utilisé est celui des ballons gonflables. Le but du jeu pour les joueurs, étant de sauver leurs ballons de certains accidents (griffe du chat, coup de vent, etc)

##### Matériel :

Le jeu est composé de 50 cartes : 25 cartes Ballon (5 par couleurs : rouge, vert, jaune, bleu et violet) et 25 cartes Action (5 cartes maman et 20 cartes représentant un ballon qui éclate ou qui s'envole).

##### Déroulement du jeu :

Les cartes Action forment une pioche face cachée.

Chaque joueur reçoit 5 cartes Ballon qu'il pose devant lui faces visibles.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur doit piocher une

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S350



### COLORI

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

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

##### Contenu du jeu :

- 15 planches illustrées
- règle du jeu.

Descriptif de l'éditeur.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S35



### DOMINO POUR COMPTER

#### Commentaires sur le jeu

28 CARTES

Des petits dominos aux dessins simples amusants et gais pour favoriser chez l'enfant l'acquisition des premières connaissances et l'aider à observer identifier et associer

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S349



### COCOTAKI

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Le jeu qui passe du coq à l'âne !

Dans Cocotaki, il y a des animaux de toutes les couleurs. À son tour il faut poser une carte, soit du même animal, soit de la même couleur que la carte précédente. Mais surtout, il ne faut pas oublier d'imiter le cri de l'animal représenté sur sa carte...sauf s'il est rouge ! Celui qui se défasse de toutes ses cartes en premier a gagné. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.

CONTENU : 112 cartes animal 1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



Gigamic



BILBOQUET.com



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S348



### CLAC CLAC

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés : «Clac! Clac ! » ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main ! Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités... Puis on entame un nouveau tour. Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur. Ayez l'oeil vif, l'esprit clair et la main habile !

CONTENU : 36 disques magnétiques, 1 dé Symbole, 1 dé Couleur, règle du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S347



### DIFFERENCE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Cherchez l'erreur...

Chaque joueur essaie de trouver une différence entre deux illustrations...du moins en apparence. À chaque tour, trouvez les deux différences entre votre carte et la carte commune servant de référence. Le plus rapide pourra se débarrasser d'une carte et se rapprocher de la victoire.

Servi par de superbes illustrations, "différence" vous promet des instants de jeu intenses où votre sens de l'observation sera mis à l'épreuve. Serez-vous plus perspicaces que vos adversaires ?

Contenu : 50 cartes, une règle de jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S346



### BANG

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West.

Alors que les hors-la-loi veulent éliminer le shérif, le renégat a pour objectif de tuer les hors-la-loi et de prendre la place du shérif.

Les rôles des joueurs sont secrets excepté celui du shérif, qui est dévoilé dès le début de la partie après la distribution aléatoire des cartes rôles.

Avant de s'affronter dans d'implacables duels, les joueurs reçoivent une carte personnage comprenant les caractéristiques et les points de vie de leur personnage.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 40 min  
Nombre de joueurs: 4+  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: DV GIOCHI  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S345



### DEVINE CE QUE JE MIME

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Devine qui je mime est un jeu éducatif proposé par Educa. Il met en oeuvre une roulette qui détermine le choix de la catégorie à mimer : quel animal suis je ?, qui suis je ? ...

Le principe de ce jeu est simple : un des joueurs pioche une carte, l'observe puis la mime. Aux autres joueurs de deviner !

C'est un jeu classique enrichissant qui fait intervenir le vocabulaire, le langage (il faut expliquer), l'expression corporelle...

Contenu de la boîte :

- 1 plateau de jeu + cadran avec flèche
- 1 distributeur de cartes rouge en plastique
- 100 cartes (25 rouges, 25 bleues, 25 jaunes, 25 vertes)
- règles du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Jeu d'imagination
Age préconisé :	5+
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	2-4
Difficulté:	Pas de niveau de difficulté
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S344



### NO PANIC

#### Commentaires sur le jeu

Description  
Contenu :  
36 cartes vertes (plus faciles)  
36 cartes rouges (moins faciles)  
1 sabot minuteur  
1 bloc de scores  
Principe du jeu :  
Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.  
But du jeu :  
Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives.  
Préparation :

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GOLIATH  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S341



### DAME CHINOISE

#### **Commentaires sur le jeu**

But du jeu

Chaque joueur doit faire sortir tous ses pions de son camp (10 au total) pour les faire parvenir dans le camp diamétralement opposé par rapport à l'hexagone central, qu'ils devront bien entendu traverser.

Marche des pions

A tour de rôle, les joueurs déplacent un pion vers une nouvelle case de différentes manières :

- Par simple progression d'une case : le pion est déplacé vers une case voisine, dans l'une des six directions possibles (Diagonale, Horizontalement ou Verticalement en avant ou en arrière), à condition qu'elle celle-ci soit libre ;
- Par saut simple : le pion saute par-dessus un pion voisin et retombe dans la case située juste derrière (si elle est libre). Le pion ainsi enjambé peut

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S34



### LOTO FLEURS DE FRANCE

#### Commentaires sur le jeu

Jeux de loto sur le thème des fleurs  
5 planches  
30 cartes fleurs

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S339



### FORT COMME UN LION

#### Commentaires sur le jeu

Description

But du jeu :

Faire parvenir son lion en premier au temple.

Mise en place :

Sur le plateau de jeu sont disposés les lions de chaque joueur sur la ligne de départ.

Chaque joueur dispose de 3 cartes lion de sa couleur.

Sur la table sont étalées les tuiles représentant 3 animaux de la savane.

C'est parti :

Le premier joueur lance les deux dés.

Les joueurs tentent de trouver les tuiles comprenant les deux animaux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S336



### MIKADO

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Essayez de récupérer le plus de baguettes et surtout, ne tremblez pas !

##### Matériel.

Le "Mikado" se pratique avec 41 baguettes de bois, d'une taille d'environ 20 cm, différenciées par des couleurs.

- 1 baguette noire, Mikado, qui rapporte 20 points
- 5 baguettes jaunes, Mandarin, qui rapportent 10 points.
- 5 baguettes bleues, qui rapportent 5 points.
- 15 baguettes vertes, qui rapportent 3 points.
- 15 baguettes rouges, qui rapportent 1 points.

En France, les baguettes sont souvent rayées et identifiables au nombre de rayures.

Avant de commencer, vous devez décider en commun du nombre de tours

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Facile

Marque du jeu:

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S335



### LE ROI DES NAINS

#### Commentaires sur le jeu

##### BUT DU JEU

Le joueur qui a le score total le plus élevé sept donnes est vainqueur. Pour chaque donne, une règle de score éffidente, éleppae êuQte, est choisie.

Cette condition édtermine comment gagner des points pour la donne en cours. En fonction de la êuQte, il faudra énégralement remporter OU éviter de remporter des plis, (chaque carte ou pli rapportant ou faisant perdre des points).

Mise en place

Une partie de Roi des Nains se joue en sept donnes.

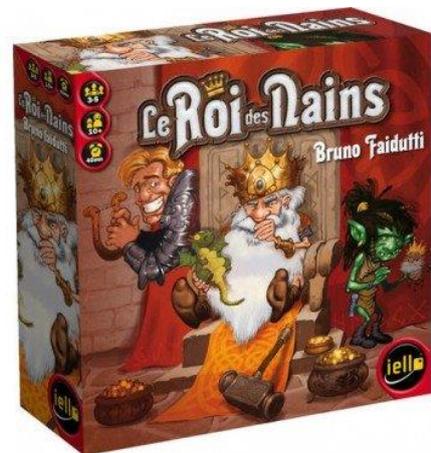
- 3 joueurs : le 2 Nain est retiré définitivement du jeu. Chaque donne se joue avec les 38 cartes restantes et une carte spéciale.
- 4 à 5 joueurs : Chaque donne se joue avec 40 cartes : les 39 cartes de

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-5  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: IELLO  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S334



### PINGOUINS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

La banquise se éuqarcle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous. C'est chaque famille de pingouins pour elle-ême édsormais.

Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour épcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste éuqolbsur un bout de banquise, c'en est énimretpour lui.

Votre objectif est simple mais il faudra compter avec les pingouins adverses sur un plateau toujours changeant et de plus en plus petit. Quelle éartsgie adopter pour remporter la épmoctition ?

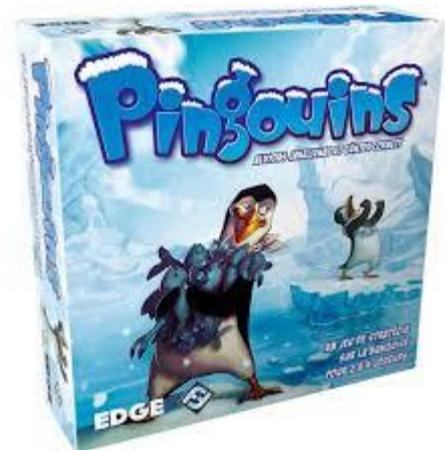
Dans Pingouins, de 2 4 àjoueurs édéplacent leurs pingouins sur les tuiles de banquise pour épucérer du poisson. Le joueur qui aura érépucérle plus

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SAGE  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S333



### SALADE DE CAFARD

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle.

Le problème c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils les posent, sans mettre les pieds dans le plat.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S332



### HANABI

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : Règle de jeu - 5 cartes HANABI - ( cartes règle - 8 jetons bleu - 3 jetons rouges - ( cartes multicolores pour l'extension )  
Dans "Hanabi" vous avez des cartes représentant des feux de différentes couleurs et de différentes valeurs.  
Chacun possède quelques cartes mais il les tient de telle sorte que seuls les autres joueurs puissent les voir. Ainsi chacun connaît tous les jeux des autres mais pas le sien comme à "Coyote".  
Il va désormais falloir constituer des piles de cartes de même couleur et dans un ordre croissant.  
À votre tour vous pouvez donner une indication précieuse à un de vos partenaire en l'informant sur une couleur OU une valeur. Par ex. Tu as 2 cartes vertes. Une ici et l'autre là.  
Chacun va ainsi en apprendre un peu plus sur son jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu Coopératif  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S331



### HANDS UP

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Hands Up est un jeu d'habileté, de rapidité et d'observation qui bouge beaucoup.

Il est composé d'un paquet de 55 cartes représentant une ou deux mains dans des positions différentes sur 4 images permettant à tous les participants de voir le dessin sous un bon angle, quelle que soit leur position autour de la table.

Je suis innocent monsieur le juge !

Un premier arbitre est déterminé, il tire la première carte du paquet et en prend connaissance tandis que les autres joueurs ne la voient pas.

Puis rapidement, il la pose face visible au centre de la table.

Chaque joueur doit alors reproduire le geste indiqué par cette carte.

Si personne ne se trompe, le juge donne la carte au joueur le plus lent.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 6+

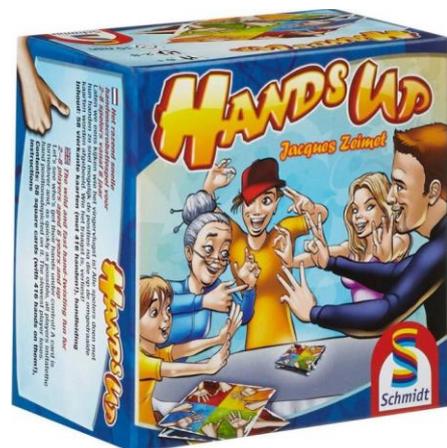
Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: SCHMIDT

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S330



### BAZAR BIZARRE 2

#### Commentaires sur le jeu

**CONTENU :**

fantomesse serviette rouge grenouille verte, brosse bleue, baignoire grise, 60 cartes

**Description**

Encore plus de Bazar pour ce jeu de réflexes réservé aux fantômes vifs d'esprit !

Bazar Bizarre 2.0 est un jeu complet qui peut être joué avec ou sans Bazar Bizarre. En effet, il est possible de réunir les deux versions pour encore plus de délire. Les règles pour combiner les deux Bazar Bizarre se trouvent en page 6 (« Quand Bazar Bizarre rencontre Bazar Bizarre 2.0 »). Amusez-vous et gardez votre sang-froid !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S329



### DUPLIK

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Dessinez et c'est peut-être gagné ! La nouvelle version d'Identik, mais en sac et avec un nouveau nom !

##### CONTENU :

feuilles à dessin, 1 feuille rouge magique  
1 dé noir triangle  
1 sablier  
60 cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 3  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S328



### LIGRETTO

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Ligretto est un jeu où l'objectif est de poser vos cartes juste au bon moment et surtout avant les autres. Facile !!! sauf que tout le monde joue en même temps. sur les même tas de cartes. il faut donc surveiller à la fois ses cartes en main, celles de son ligretto et le jeu qui se déroule devant vous à grande vitesse.

Le jeu peut se jouer jusqu'à 12 joueurs avec les boites verte et rouge.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SCHMIDT  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S327



### CROA!

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

"Crôa" est un jeu d'Igor Polouchine dans lequel vous devez prendre le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles.

Apprenez à utiliser au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques et les nénuphars pour vous déployer plus rapidement et les roseaux pour vous reposer. Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeau ! Cette nouvelle édition est superbement illustrée par Claire Wendling & David Cochard.

Dans ce nouveau Crôa édition 2012, le dos des dalles est différent pour vous offrir plus de tactique.

Langue :

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: HAZGAARD

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S326



### DIXIT

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
84 cartes grand format illustrées, un plateau de jeu, 6 pions en forme de lapin, 36 cartons de vote, 1 livret de règle

Plus extension : DIXIT Origins - 84 cartes images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeu d'imagination  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: LIBELLUD  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S325



### QUORIDOR

#### **Commentaires sur le jeu**

Description

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ !

Contenu

un plateau de jeu  
20 barrières  
4 pions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S324



### RYTHME AND BOULET

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une des 40 cartes Signe. Celle-ci représente le signe de reconnaissance qu'il devra faire durant la partie. En tapant sur leurs genoux puis dans leurs mains, les joueurs suivent le rythme de "We will rock you" de Queen, le célèbre Boum Boum Tac. Le joueur "actif" doit, lors du "Tac" faire son propre signe puis appeler un autre joueur en faisant le sien. Ce dernier prend alors la main, doit faire son signe et appeler un nouveau joueur. Lorsqu'un joueur se trompe, il donne sa carte à un autre joueur de son choix et en pioche une nouvelle, ajoutant un peu de confusion à la partie. Le perdant pioche aussi une carte Boulet avec un petit effet "sympathique". La partie s'arrête dès que 10 cartes Boulet ont été tirées. Le ou les joueurs avec le moins de cartes Boulet l'emporte alors.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 4+  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: cocktail games  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S322



### CARDLINE ANIMAUX

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Dans Cardline Animaux, le but est d'être le premier à avoir placé tous ses animaux dans la ligne de cartes en fonction d'un critère choisi en début de partie : taille, poids ou durée de vie.

110 Cartes sur le thème des animaux du monde

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S321



### TIMELINE Musique et cinéma

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu:  
110 cartes sur les thèmes du cinéma et de la musique

but du jeu : être le seul à ne plus avoir de carte

règle du jeu dans la boîte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S320



### PIT

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Des Cartes, une sonnette et c'est parti.

De la famille...

Chaque joueur va recevoir 9 cartes. Ses cartes appartiennent à une famille. De la famille Baby qui vaut 50 points à la famille Megaton qui en vaut 100 des points, en passant par la famille Tabasco qui en vaut 75 et qui a la particularité d'avoir en illustration nos compères éditeurs à cheval sur un taureau très énervé... Le truc, c'est qu'il y a 9 cartes par famille et qu'il va vous falloir les réunir pour marquer des points. Au signal, qui est un coup de sonnette, chaque joueur va faire une offre de cartes, faces cachées, allant de 1 à 4 cartes et étant de la même famille. Chaque joueur, simultanément, fait sa proposition à haute voix. "4.. 4 cartes, 4 !" ou "2, 2... 2, j'ai dit 2 !". Quand vous êtes sur la même longueur d'onde qu'un

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: WINNIING MOVES  
Auteur:

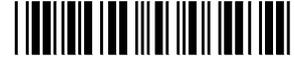


#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S317



### LOTO BOIS ET CHAMPS

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 5 planches, 30 images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S315



### COGGLE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Un jeu de dés.

6 dés "thèmes", et 10 dés "initiales".

Vous l'aurez compris, après avoir remué les dés dans une jolie boîte en plastique orange translucide, il s'agit de trouver au moins un nom de chaque thème, en utilisant les initiales disponibles. Plus les initiales sont des lettres qui valent cher, plus le mot trouvé rapporte de points. La fin de partie se décide un peu comme on veut. Et c'est celui qui a le plus de points qui gagne. On peut aussi décider que c'est un point par manche (mélange des dés), et dire que le vainqueur est le premier à 5 points. La règle donne pas mal de variantes, pour les plus jeunes, les vieux de la vieille, etc.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté:

Marque du jeu: CAPIEPA

Auteur:

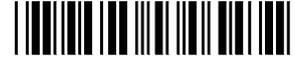
#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S314



### QUI EST-CE ?

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

- Il a des moustaches ?
- Non !
- Mais bon sang de bois, qui est-ce ?

L'objectif de "Qui est-ce ?" est de trouver le prénom du personnage choisi en cachette par son adversaire. Le gagnant est le premier à avoir remporté cinq parties ; vous pouvez très bien augmenter ou diminuer ce nombre.

Le jeu se compose de deux plateaux, un rouge et un bleu, avec des cadres se rabattant, et de 24 cartes personnages. Une fois assemblé (de manière définitive), chaque joueurs place devant lui son plateau, en mettant face visible les cadres, et prend, au hasard et sans la montrer à son adversaire, une carte jaune.

À ce niveau du jeu, vous avez donc devant vous tous les visages sur votre

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S313



### LE PETIT DINOSAURE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
5 pions personnages  
24 cartes événements, 1 rouleztte, 1 règle de jeu, 1 plateau

**BUT DU JEU :**  
tous les joueurs doivent atteindre la case arrivée avant Grande Machoire

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: TFOU GAME  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S312



### LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

#### Commentaires sur le jeu

Règle de jeu dans la boîte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 60 min  
Nombre de joueurs: 3-7  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: BRUNO CATALA  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S311



### LA CITE DES VOLEURS

#### **Commentaires sur le jeu**

scription

"Mon royaume pour un Ducat !

C'est bien plus qu'une devise pour les Voleurs de Cadwallon, c'est leur mode de vie. Vous avez rejoint les rangs de la mystérieuse Guilde des Voleurs à la recherche de gloire et de richesse. Votre petite bande a été choisie pour voler les marchands grassouilleux et les bourgeois vaniteux. Mais il existe de nombreuses bandes au sein de la Guilde et la vôtre n'est pas seule à « travailler » dans le quartier ce soir ! Vous devrez vous méfier des autres voleurs et éviter la milice qui patrouille dans les ruelles." Dans la Cité des Voleurs, chaque joueur dirige une bande de voleurs et de coupe-jarrets dans une ville fantastique, imprégnée de magie et de complots. Au rythme des missions, chaque bande lutte pour s'emparer des trésors dispersés sur le plateau de jeu. La loyauté n'est pas la qualité des

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 60 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: HAZGAARD  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S310



### WONDERS

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 2-7  
Nombre de joueurs: 2-7  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: ANTOINE BAUZA  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S31



### SOLITAIRE 37

#### **Commentaires sur le jeu**

Ce jeu est similaire à l'autre SOLITAIRE (l'Anglais), le SOLITAIRE Français à 4 billes supplémentaires sur le plateau.  
Plusieurs variantes existent.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S309



### LES PILIERS DE LA TERRE

#### Commentaires sur le jeu

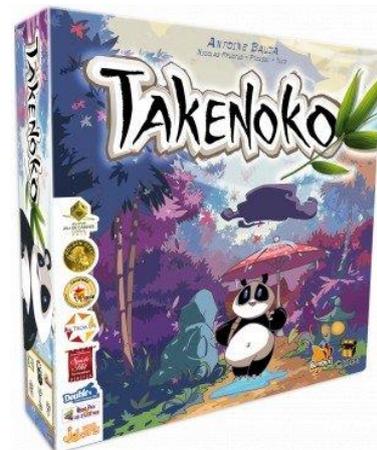
Un grand classique du jeu à l'allemande qui n'a pas pris une ride. Règles simples et intuitives, très beau plateau à l'iconographie claire et pas trop chargée, élégance de la mécanique, fluidité des tours,...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: FILOSOFIA  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S308



### TAKENOKO

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Ces cornichons de chinois tout juste réconciliés avec le japon ont eu l'idée d'offrir en cadeau un grand panda de chine. Cette charmante bestiole ne mange que du bambou et il faut donc d'urgence réorganiser les jardins impériaux pour subvenir à l'appétit féroce du plantigrade végétarien.

Et devinez qui doit s'en charger ?

Dans "Takenoko" vous allez donc endosser le rôle d'un jardinier japonais affairé à répondre au mieux aux requêtes du vénérable empereur, soleil des soleils et dieu vivant.

Pour ce faire, vous aurez, durant votre tour de jeu, deux choses à faire :  
Regarder quel temps il fait et effectuer deux actions différentes parmi les 5 possibles.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: BOMBYX

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S307



### CIRKLE KIDS

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Cirkle Kids se base sur la mémoire des formes et des couleurs.

À l'aide d'un dé, le but du jeu est d'amener les adversaires à «faire sortir du chapeau de magicien» la 4 ème forme ou la 4 ème couleur d'une même série.

Une série est composée soit de 4 formes, soit de 4 couleurs identiques.

L'acquisition des règles se fait rapidement grâce au visuel imprimé sur le plateau.

Matériel :

\* 16 plots

\* 16 chapeaux de magicien

\* 1 dé

\* 1 plateau de jeu.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Parker

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S306



### JE MEMORISE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 22 jetons

mémo animaux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE  
Age préconisé : 2 - 4  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S305



### MéMO DORA

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 60 cartes ( 30 paires °

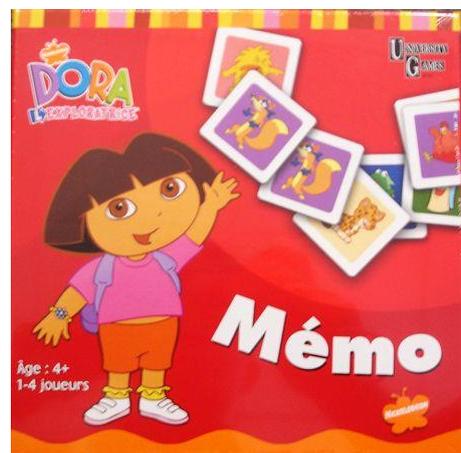
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Tuppertoys  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S304



### LA COURSE AUX MOTS

#### **Commentaires sur le jeu**

Lire autrement  
un jeu pour repérer des mots en s'amusant

Sois le premier à placer toutes tes cartes sur les mots correspondant

Contenu  
7 plateaux recto/verso 150 cartes vertes 120 cartes bleues 2 sacs 2 règles de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: EVEIL JEUX  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S303



### DORA L'EXPLORATRICE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 plateau de jeu - 1 règle - 1 roulette- 4 pions - 6 cartes rouges - 6 cartes bleues sac à dos - 2 cartes puzzle rouges - 2 cartes puzzle bleues et 2 cartes ( 1 rouge, 1 bleue) avec bordure jaune

Amuse-toi et explore le chemin qui te mène au cirque.  
Fait attention à Chipeur le renard

Si tu arrives au cirque le premier, tu as gagné !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S302



### RATEGARTEN les devinettes

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plan de jeu - 48 cartes images - 1 figurine en bois - 1 jeton en bois - 1 règle de jeu

But du jeu :

Deviner en posant des questions très judicieuses, l'illustration se trouvant sur les cartes-images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S300



### NI OUI NI NON

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Descriptif issu du site de l'éditeur :

Amusez-vous avec plus de 900 questions préparées sur des cartes, astucieusement présentées, avec un rythme calculé pour piéger toute la famille. Les questions, réparties en deux niveaux enfant et adulte, abordent de nombreux thèmes : histoire, géographie, musique, sport, télévision...

C'est l'occasion de tester ses connaissances sans dire « oui » ou « non » !

Tirez une carte, et lisez dans l'ordre les questions à votre adversaire. Le premier joueur qui repère un oui ou un non dans sa réponse et qui tape sur la sonnette avancera son pion d'une case vers l'arrivée au centre du plateau.

Un jeu simple pour réunir petits et grands où chacun devra faire preuve de réflexe et d'imagination.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MEGA BLEU  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S30



### DOMINO DES LETTRES

#### Commentaires sur le jeu

28 DOMINOS

La première lettre de chaque nom correspond toujours à la lettre du domino que l'on doit poser à la suite

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S3



### Junior memory

#### **Commentaires sur le jeu**

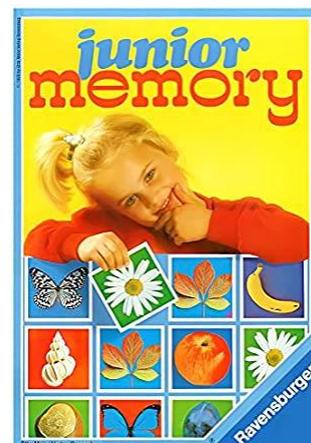
Jeux de mémoire pour enfants.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 2-5  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S299



### LIFE STYLE

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Quelques centaines de photos sur 7 thèmes : Vacances, sports, loisirs, environnement, habitats, situations, cuisine, métiers et techniques.

Le joueur dont c'est le tour prend une question sur un thème, par exemple : (situation)-Laquelle de ces situation n'aimeriez vous pas vivre ?

(sport et loisir)-Votre voisin ou voisine de gauche vous lance un défi : à laquelle de ces activités choisissez vous d'être confronté?

(vacances)-Amateurs d'insolite, vous êtes un globe trotter solitaire : quelle destination retenez vous ?

On tire 4 photos associées au thème.

Le joueur les classe secrètement en fonction de ce qu'il pense. Les autres joueurs les classent secrètement en fonction de ce qu'ils pensent que l'autre pense...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:

Age préconisé : 16 +

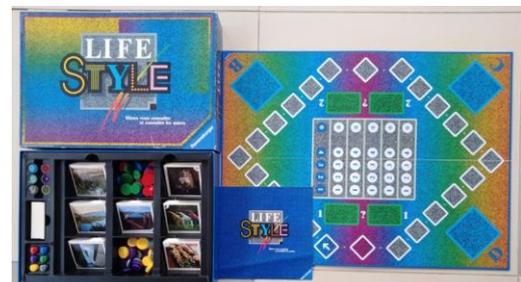
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 3-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S298



### LA COURSE AUX FROMAGES

#### Commentaires sur le jeu

Description

But du jeu :

Collectionner au plus vite 5 morceaux de fromage en évitant au possible Max, le chat.

Déroulement du jeu :

À son tour, un joueur lance le dé et déplace sa souris dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Il applique ensuite l'effet de la case sur laquelle il arrive (gagner ou perdre des morceaux de fromage, déplacer le chat, remonter dans le fromage géant et se laisser glisser sur une autre case au hasard...)

Après avoir déplacé sa souris et appliqué les effets de la case, le joueur déplace le chat d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque le chat se retrouve sur une case occupée par une souris, celle-ci

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S297



### DOMINO DU SPORT

#### Commentaires sur le jeu

Boitier comportant 28 domino ( images sport )

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Pas de niveau de difficulté

Marque du jeu:

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S295



### LA LECTURE

#### **Commentaires sur le jeu**

Coffret de 6 jeux progressifs

Le jeu de la chenille  
L'alphabet-  
Qui se ressemble s'assemble  
Les jolies petites histoires -  
Des images et des mots  
Le noms des animaux  
Livret pédagogique

Contenu : 7 planches illustrées - 26 jetons alphabet - 30 jetons  
abécédaire -26 cartes images - 26 jetons mots - 40 jetons lettre - 24 jetons

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S294



### MOTS JUMEAUX

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
108 cartes : 18 séries de 6 cartes

Jeu d'observation et de mémoire pour se familiariser avec les mots à prononciation identique mais orthographe différente.  
Une approche amusante et simple des h

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S293



### MEMORY NATURE

#### Commentaires sur le jeu

Description :  
jeu de mémoire, il s'agit de retrouver deux images identiques

Contenu :

104 cartes ( 52 paires d'images )  
1 bande marquée des lettres de A à Z  
1 bande marquée des chiffres 1 à 10

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-10  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S292



### MEMORY Panneau de signalisation routière

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 120 cartes - livret de règle

jeu de mémoire

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-10

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S290



### Premiers mots croisés

### Commentaires sur le jeu

Contenu : livret problème et solutions  
1 règle de jeu  
Contenu : 16 grille - 1 grille vierge - 167 lettres -

But du jeu : Composer avec les lettres des mots sur les grilles horizontales et verticales

Nb pièces: 1

Points: 1

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S29



### DOMINOS TOM ET JERRY

#### Commentaires sur le jeu

DOMINO sur le thème TOM et JERRY

28 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: VOLUMETRIX  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S289



### BOITE JEUX DE SOCIETE

#### Commentaires sur le jeu

Boîte de jeu en bois

plusieurs jeux : dada, roulette, dames, mikado,

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S288



### JEU DE DAMES

#### Commentaires sur le jeu

Le jeu de dames est probablement le plus simple et le plus pur de tous les jeux de réflexion.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S285



### MONOPOLY A la fête Foraine

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Le célèbre Monopoly en version simplifiée pour les plus jeunes.

##### CONTENU !

1 plateau de jeu  
1 paquet de 25 cartes chance  
48 stands, 1 liasse de billet  
1 dé, 4 voiture règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S284



### SOS OUISTITI

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU :  
1 arbre, 30 singes, 1 dé, 30 tiges

#### Description

SOS Ouistiti est un jeu d'adresse pour toute la famille.  
Le principe est très simple, il faut retirer les baguettes de la couleur indiquée par le dé, en évitant de faire dégringoler les singes. Le joueur qui a le moins fait tomber de singes en fin de partie est le grand vainqueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S283



### DOMINO BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Jeu de pioche et d'assemblage

28 pièces en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: DOMINO SPIEL

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S282



### DOMINO DES ANIMAUX DOMESTIQUES

#### Commentaires sur le jeu

Le joueur qui aligne toutes ses cartes gagne la partie

Contenu :  
29 cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S281



### PAC MAN

#### **Commentaires sur le jeu**

**Contenu :**

1 circuit, 6 billes blanches, 4 jaunes, 4 petits plateaux en plastique 2 fantomes, 4 pac mans 2 dés

**Description**

Le jeu de plateau est très proche du jeu vidéo.

Le plateau de jeu reproduit le célèbre écran, et chaque joueur dispose d'un Pac-Man afin de ramasser un maximum de billes en évitant les 2 Fantômes.

À son tour le joueur lance 2 dés. L'un sert pour la progression de son Pac-Man, et l'autre pour la progression de l'un des deux Fantômes de son choix.

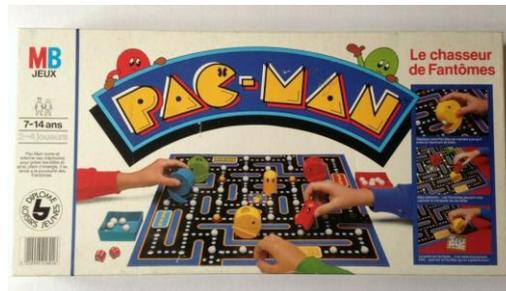
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S278



### BLOKUS

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Blokus est un jeu de réflexion passionnant pour toute la famille. Sa règle très simple offre un nombre infini de combinaisons qui passionnera les débutants comme les champions. Votre objectif est de poser vos 21 pièces sur le plateau en partant des angles. Toutes les pièces d'une même couleur doivent se toucher par un ou plusieurs coins et jamais par les côtés. En revanche, les pièces de couleurs peuvent se toucher par les côtés.

En fin de partie, chaque joueur compte le nombre de carrés qu'il n'a pas pu poser sur le plateau. Celui qui en a le moins gagne la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté:  
Marque du jeu: WINNIING MOVES  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S276



### RUMMIKUB junior

#### **Commentaires sur le jeu**

**CONTENU :**

40 plaques numérotées

4 plaques joker

des étoiles

4 réglettes

règle

**BUT DU JEU :**

Obtenir le maximum d'étoiles en réalisant des combinaisons ou /et en complétant celles déjà existantes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Parker

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S275



### TORTI CHENILLE

#### **Commentaires sur le jeu**

Torti chenille à envie de swinguer !  
Dêche-toi de mettre tutes les billes dans ses mains avant qu'elle ne se tortille de trop et fasse tout tomber

1 socle, 1 chenille

jeu à pile

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S273



### MON PETIT PONEY

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 7 pions Poney, 42 jetons ( 6 par Poney) une roulette - 1 plateau de jeu - 1 règle en fond de boîte

But du jeu :

Etre le premier à arriver au Château des Princesses après s'être arrêté sur chacune des cases Arc-en ciel et avoir collectionné les 6 jetons

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: PLAYSKOOL

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** s272



### LES AVENTURIERS D RAIL EUROPE

#### Commentaires sur le jeu

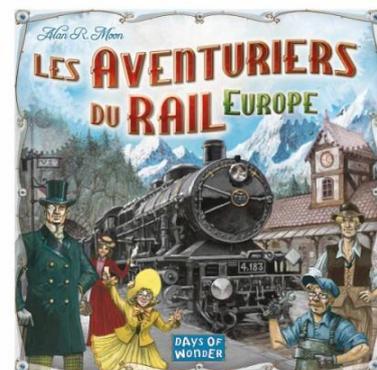
But du jeu :  
Obtenir le plus de points  
en capturant une route entre deux villes  
en reliant par une route en continu les deux villes d'une même carte  
Destination  
en reliant le chemin le plus long pour gagner la carte Bonus European  
Express  
Pour chaque gare non jouée et restée dans leur réserve en fin de partie  
des points sont enlevés et non gagnés si deux villes d'une carte Destination  
conservée par le joueurs ne sont pas reliées en continu par le les trains de  
celui-ci à la fin du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 60 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: DAYS OF WONDERS  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S271



### IL ETAIT UNE FOIS NOTRE TERRE

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Règle de jeu

Les joueurs doivent retrouver les 4 animaux de leur village enfouis sous les immondices qui recouvrent notre terre.

Pour cela il devront dépolluer la planète en répondant à des questions sur le développement durable.

Les joueurs jouent tous ensemble contre les catastrophes écologiques et humaines qui risquent de détruire leur village.

A la fin de la partie tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu Coopératif

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: AMIX

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S27



### MON PREMIER SCRABBLE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

- . 1 Support
- . 26 lettres (5 voyelles supplémentaires)
- . 15 cartes mot
- . 3 pions
- 5 Voyelles supplémentaires

Idéal pour faire ses premiers pas dans des mots et de l'alphabet (4 niveaux progressifs), les enfants peuvent se repérer à l'aide des illustrations et d'un code de couleur.

Ils doivent retrouver les mots désignés par les dessins des cartes-jeu avec des jetons-lettres (qui se clipsent, pour assurer un bon maintien sur le support).

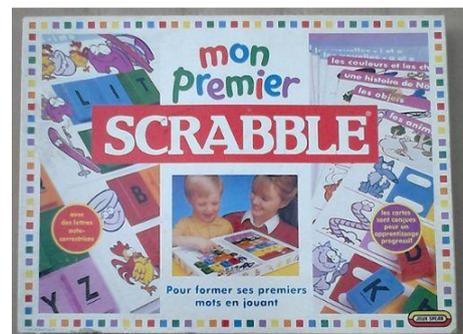
Retrouvez ci-dessous les fiches des produits dérivés en cliquant dessus.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S268



### HUUUE !

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

56 cartes 6 pions course, 1 carnet de paris 1 règle de jeu

**BUT DU JEU :**

Tous les joueurs sont des parieurs qui vont miser sur différentes courses afin d'être le 1er à gagner 6 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-7

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: BLACK ROCK

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S267



### RUSHHOUR JEU DE L'embouteillage

#### Commentaires sur le jeu

Principe du jeu :  
Sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage.

Contenu :  
1 plateau de jeu  
16 véhicules  
40 cartes défis  
1 sac de rangement  
1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: CASSE TETE  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: THINKFUN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S266



### DEVINE TETE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau.  
Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet !  
Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !  
En posant des questions aux autres joueurs (qui ne pourront répondre que par "oui", "non" ou "peut-être"), devinez en un temps limité ce qui est sur votre carte.  
Pour chaque carte devinée, vous éliminez un jeton.  
Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné.  
Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands où il faudra être rapide et perspicace pour gagner !  
CONTENU : 172 cartes, 24 jetons, 6 bandeaux, 1 sablier, 1 notice.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MEGA BLEU  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S265



### LA COURSE DES TORTUES

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Jeu de piste stratégique, original et astucieux. Chaque joueur reçoit une tuile secrète qui lui indique la couleur de sa tortue et 5 cartes qui permettront de faire avancer (+ ou ++) ou reculer (-) la tortue de la couleur indiquée. Quand une tortue arrive sur une case occupée elle s'installe sur les tortues présentes. Quand une tortue avance sur la piste, on déplace avec elle toutes les tortues qui se trouvent sur elle. Il faut jouer ses cartes de la manière la plus stratégique possible, avec un soupçon de bluff, afin d'être le premier à poser sa tortue sur le champ de salade. Pour les plus jeunes la stratégie vient au fil des parties!

Contenu: 1 plateau de jeu en carton rigide (21 x 42 cm), 5 tortues en bois (L 4,8 cm), 5 tuiles tortue, 12 plaquettes salade, 52 cartes de déplacement

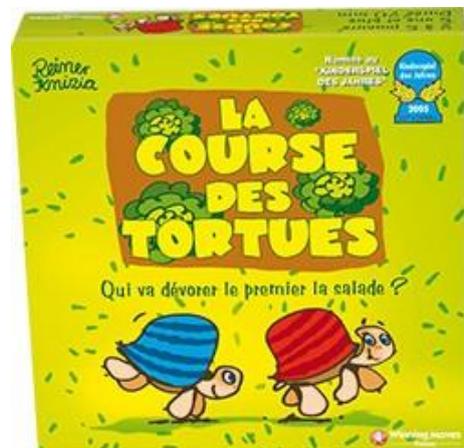
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie  
 Age préconisé : 5+  
 Durée de jeu prévue: 20 min  
 Nombre de joueurs: 2-5  
 Difficulté: Moyenne  
 Marque du jeu: WINNING MOVES  
 Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S264



### PICTUREKA !

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
35 cartes bleues  
10 cartes rouges  
10 cartes vertes  
1 règle de jeu, 1 sablier, 9 plaques de jeu

Description  
Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie !  
Les joueurs doivent remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques disposées devant eux. Chaque épreuve gagnée rapporte un point. Le premier à atteindre les 6 points

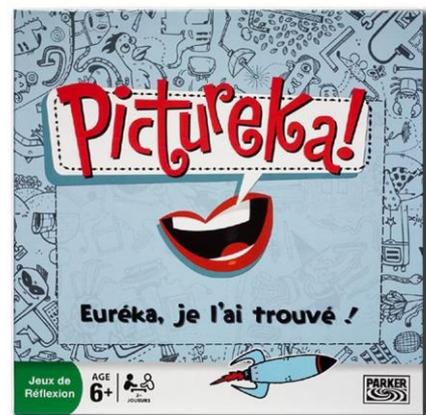
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S263



### LES ENFANTS DE CATANE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

1 église

1 manoir, 1 boulangerie, 1 boucherie, 1 école, 1 mairie, 1 tour, 6 maisons,  
matières premières : 5 bois vert, 5 briques marrons, 5 blés jaunes, 5  
figurines 1 fontaine, 1 dé, plan de jeu, plateau tournant

LE JEU :

Les enfants et leurs charettes font le tour du village

C'est le dé qui détermine la distance qu'elles parcourent. Si les figurines s'arrêtent devant une matière première, les enfants peuvent la charger sur leur charrette.

Celui qui parvient à rassembler trois matières premières différents ( bois, briques, blé) peut construire l'un de ses bâtiments le poser sur la place du

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: KLAUS TEUBER

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S262



### MARRAKECH

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
plateau de jeu  
57 tapis ( séries de 15 et 1 série de 12)  
20 pièces de 1, 20 pièces de 5, Assam, 1 dé en bois

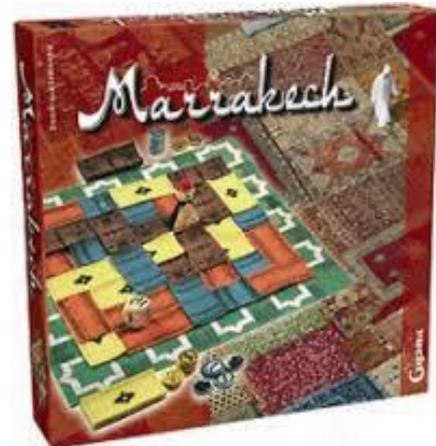
Idée de jeu:  
Chacun marchand va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S261



### CROK CROK

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 livret pédagogique  
1 règle de jeu  
6 éléments en bois  
30 jetons  
1 dé  
1 chevalet-mémo

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE REFLEXE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: BIOVIVA  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S260



### BLOKUS DUO

#### Commentaires sur le jeu

Le but du jeu est de placer le plus de pièces possible sur le plateau

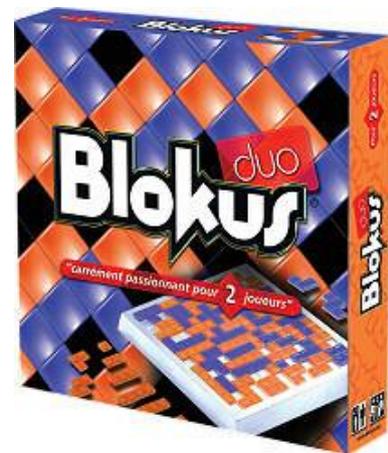
Contenu :  
1 plateau  
42 pièces de jeu en 2 couleurs  
2 range-pièces  
1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: WINNING MOVES  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S26



### MASTER MIND

#### **Commentaires sur le jeu**

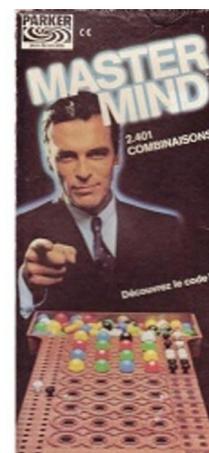
Découvrez le code choisir secretement une combinaison de 4 pions par les 6 couleurs proposées

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S258



### PANIC O POULAILLER

#### Commentaires sur le jeu

**Description complète**

PanicO Poulailler est un jeu qui combine beaucoup de hasard et un peu d'adresse.

**But du jeu :**

Avec une de tes poules, il faudra esquiver les œufs et être le premier en haut !

**Idée du jeu :**

C'est la panique dans le poulailler, le coq s'est installé tout en haut dans le nid, et ne veut pas bouger ! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire et décident de grimper pour le déloger ! Sois le plus malin pour déplacer tes poules et arriver le premier au nid ; protège-toi derrière le tonneau, le seau, le pot à lait pour éviter les œufs pourris que te lance le coq !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S256



### MONSIEUR PATATE

#### **Commentaires sur le jeu**

Mr Patate et ses accessoires

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S253



### THE ISLAND

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

Début du XXe siècle. Une île mystérieuse au cœur de l'océan. La besace pleine de trésors, des explorateurs s'apprêtent à quitter les lieux, lorsque l'île commence peu à peu à couler. Pris de panique, les aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceux feront le voyage en barque, alors que les infortunés devront partir à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins, requins et baleines qui peuplent les mers environnantes ! Qui parviendra à regagner la terre ferme ?

##### Contenu :

- 1 plateau de jeu;
- 40 tuiles de Terrain;
- 40 pions Explorateur;
- 5 pions Serpent de mer;

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S252



### LE JEU DU LOUP

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

1 plateau, 1 loup, 5 vêtements, 30 petits jetons, 14 jetons ronds

4 feuilles

1 sac 1 règle de jeu

Description complète

Dans le Jeu du Loup, les enfants essayent de ramasser des éléments de la forêt (Champignons, fleurs, fraises, etc.) avant que le loup ne soit entièrement habillé.

Trois façons différentes de jouer sont proposées :

- En coopération, tous contre le loup
- Les uns contre les autres mais toujours contre le loup

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Jeux Nathan

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S251



### LA FAMILLE DE Mr PATATEc

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu:  
4 cartes pour reproduire son personnage  
1 un tourniquet  
4 personnages différents

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S25



### Gages à gogo

#### **Commentaires sur le jeu**

Comme vous l'aurez tous deviné, le principe de Gages à Gogo repose sur le principe de "je prends un gage ou je le refuse". Si je le refuse, un autre peut l'accepter et donc en tirer les bénéfices.  
Ce jeu ne se trouve plus que sur la marché de l'occasion.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 60 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S249



### MEMO IMAGES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :108 cartes illustrées d'objets de la vie quotidienne

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MIRO  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S248



### DOMINO

#### **Commentaires sur le jeu**

Boitier de domino chiffres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1-6  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S247



### SU DOKU

#### **Commentaires sur le jeu**

100 GRILLES et solutions incluses

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE

Age préconisé : adultes

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1-2

Difficulté: Difficile

Marque du jeu: Parker

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S245



### CROQUE CARROTES

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
plateau de jeu  
8 lapins de 4 couleurs  
1 roue munie d'une flèche et d'un rivet  
2 planches  
1 pont suspendu  
1 règle

But :  
Atteindre le premier la case d'arrivée, à la carotte avec l'un des ses deux lapins

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S244



### L'ECOLE BUISSONNIERE

#### **Commentaires sur le jeu**

plusieurs jeux :  
l'heure de la récréation  
je sais compter  
addition et soustraction  
jeu de l'alphabet  
deux cartes pour 1 dé  
plumes et poils

Contenu :  
dé, 6 pions de couleur, plan de jeu illustré

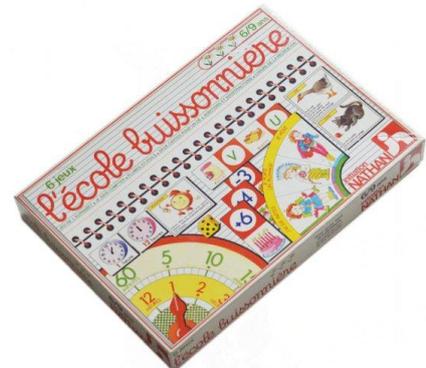
But du jeu :  
Selon les points sortis au dé déplacer son pion d'une case lettre à la case

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S242



### DOMINO JEU DE NOMBRES

#### Commentaires sur le jeu

20 PIÈCES EN BOIS

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S238



### CRAZIBLOC

#### **Commentaires sur le jeu**

**CONTENU :**

régle au dos de la boîte  
support de jeu

25 blocs

**BUT DU JEU :**

réussir à collecter le moins de blocs "extra terrestres" de son côté et la partie est gagnée

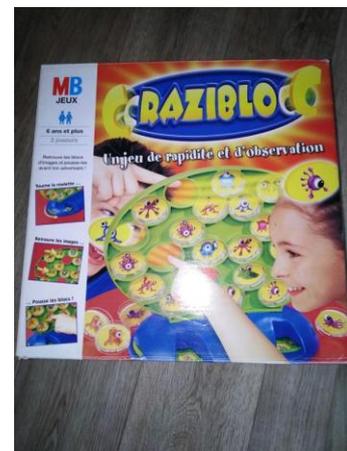
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S236



### LE PENDU

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 potence  
67 lettres

but :  
propose une lettre  
devine le mot ou tu seras pendu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S233



### TRIOMINOS MA FIRTS

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

My first Triominos est la déclinaison pour les enfants du jeu de domino, Triominos.

##### Contenu :

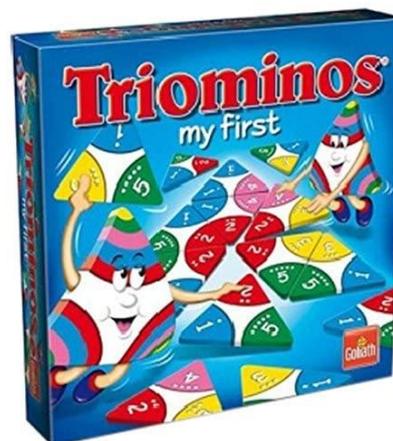
36 cartes triangulaires dont un joker  
55 jetons de récompenses  
4 portes cartes  
1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GOLIATH  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S232



### A VOS CAROTTES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 plateau de jeu  
4 lapins  
10 carottes  
1 grand dé  
12 cartes salade  
10 cartes carotte

**BUT DU JEU :**

Comme chacun sait les lapins aiment les carottes ils tentent de se contituer des réservoirs. Mais ici les carottes ne sont pas toutes bonnes et les lapins s'en rendent compte qu'au retour dans leur terrier

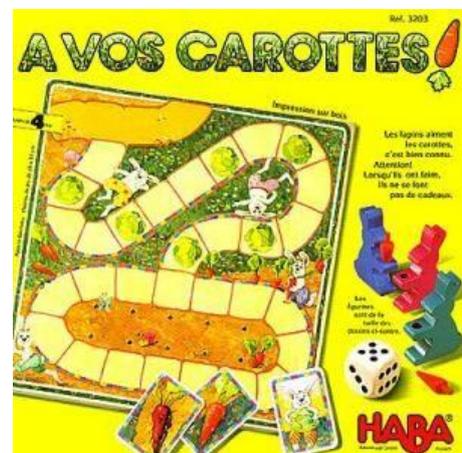
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S23



### L'heure et le temps

#### Commentaires sur le jeu

Ravensburger, c'est le choix !

Vous trouverez dans les nombreuses gammes de produits le jeu ou le puzzle qui fera le plaisir des petits comme des grands.

La gamme Ravensburger :

- Le plaisir de créer, peindre avec Numéro d'Art, dessiner, modeler, réaliser des objets originaux : c'est facile avec Ravensburger!
- Le plaisir de jouer... avec des jeux ludiques en 3D, des jeux d'adresse, amusants, tactique ou qui font rêver. Des jeux pour tous les âges avec Ravensburger!
- Le plaisir d'apprendre en s'amusant... avec les incontournables memory®, les lotos et dominos, les jeux en bois. C'est drôlement instructif avec Ravensburger!
- Entrez dans l'univers des puzzles Nathan et partagez notre passion avec

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S228



### LOTO LES VEHICULES

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
4 cartes  
24 images

le jeu /  
Apprendre à observer et à associer

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S226



### MARRAKESH

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Un chameau (et non une voiture) va vous amener au bazar. Les marchands conduisent leurs chameaux à travers le désert et collectent les marchandises intéressantes. Dérangés par de féroces tempêtes des sables et autres dunes mouvantes, ils essaient d'ammener leur caravane jusqu'au marché.

Le premier à arriver avec la meilleure cargaison gagne cette course tactique.

avec un plateau modulaire.

##### Matériel

16 chameaux (4 coloris)

10 cartes "pistes"

1 carte arrivée

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 6+

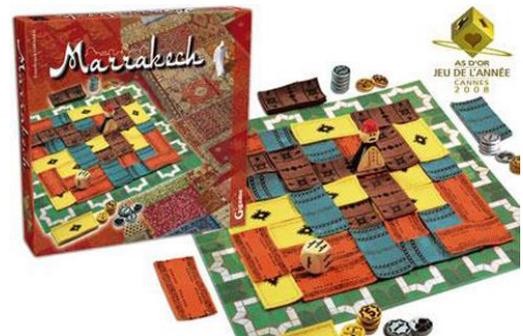
Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S225



### MARE POLARE

#### Commentaires sur le jeu

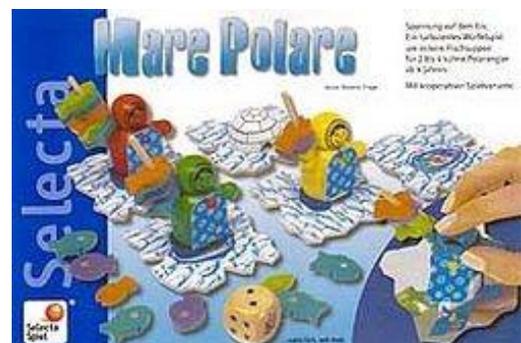
Description complète  
texte issu du site de l'éditeur)  
Les habitants de l'Arctique se déplacent d'un bloc de glace flottant à un autre pour pêcher des poissons frais. La recette est jalousement gardée, et chaque Inuit ne jure que par la sienne. Au début de la partie, les joueurs prennent connaissance de la recette et des ingrédients nécessaires. Si l'un des joueurs a oublié ses ingrédients, il doit vite se rendre à la montagne de l'oracle, où il pourra voir le reflet de la recette dans la glace  
Matériel :  
14 morceaux de glace,  
1 avec un miroir,  
1 igloo,  
1 iceberg,

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SELECTA SPIEL  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S224



### VENGA-VENGA !

#### Commentaires sur le jeu

But du jeu :

Le joueur qui parvient en premier à obtenir quatre tampons du vétérinaire dans son carnet de santé a gagné la partie.

C'est le chaos à la ferme ! Pour que les vaches, les chevaux et le petit chien surmontent l'hiver en bonne santé, ils doivent passer à la visite médicale.

Le vétérinaire arrive ! Aïe, aïe, aïe, les animaux s'enfuient tout de suite !

Aidez les paysans à attraper les animaux enfuis ! Une folle poursuite commence avec les animaux pour les emmener chez le vétérinaire.

Un jeu de dé qui demande de la ruse, de la tactique et de la chance.

Contenu :

1 plateau de jeu en carton (44 x 33 cm)

6 animaux de la ferme avec tampon et quatre paysans en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 25 min

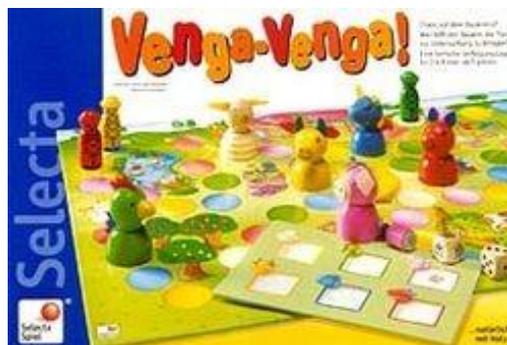
Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: SELECTA SPIEL

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S223



### HAMSTERBACKE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

"Hamsterbacke" ou "A pleines joues" en français est un jeu d'accumulation pour les plus jeunes. Ce jeu Haba est indiqué "4 ans et plus". Les parties sont de l'ordre d'un quart d'heure. La chance tient une place très importante dans ce jeu.

Dans ce jeu, chaque joueur (2 à 4) est un hamster devant faire ses provisions pour l'hiver. Le jeu est composé d'une série de cases sur un parcours circulaire. Au départ, sur chacune des cases se trouve une noix ou une carotte.

A son tour, le joueur lance le dé (dé 3: 1-1-2-2-3-3) et avance son hamster du nombre de case indiqué. On regarde d'abord si la case contient une carotte ou une noix. Si c'est le cas, le joueur la prend dans sa réserve. Si la case est vide, le joueur regarde la couleur de la case. Si elle de la même

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 +

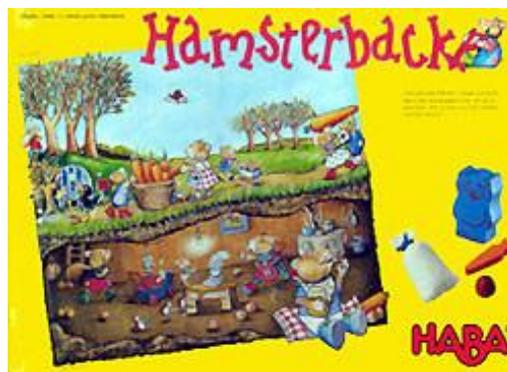
Durée de jeu prévue: 25 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S222



### NINO CONILLO

#### Commentaires sur le jeu

Description complète

Descriptif issu du site de l'éditeur Selecta :

Les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux-tu les aider à se mettre au sec ? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les petits lapins. Comme le terrier est intégré dans l'emballage du jeu, Nino Conillo t'accompagnera partout !

Contenu :

1 plateau de jeu en carton intégré dans la boîte

20 lapins en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Facile

Marque du jeu: SELECTA SPIEL

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S220



### LOTO DES MATHS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
18 fiches cartons  
162 fiches d'opérations mathématique  
1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: Nc  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DISET  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S22



### SCRABBLE CLASSIQUE

#### Commentaires sur le jeu

##### Description

Le Scrrable est un jeu de lettres pour 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots posés. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points.

Les joueurs tirent au sort leurs lettres dans un sac, puis les posent chacun leur tour sur le plateau de jeu. Chaque mot doit coïncider avec ceux déjà posés horizontalement ou verticalement. Le joueur qui arrivera à placer les 7 lettres de son support se verra faire un Scrrable et obtenir ainsi un bonus de 50 points supplémentaires.

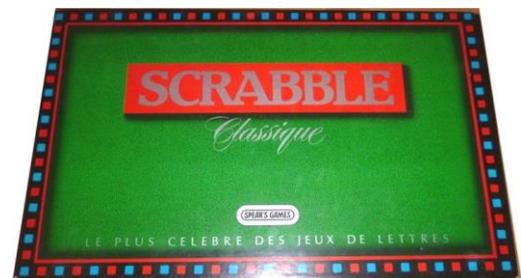
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SPEAR'S GAMES  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S219



### KLONDIKE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plateau, 1 anneau de délimitation, 1 raton laveur, 4 coupelles, 4 gobelets, 12 cartes de pari, 8 petites cartes terrain, 50 billes jaunes ( pépites) 13 billes noirs, 7 billes grises ( cailloux )

#### Description complète

Klondike est jeu d'habileté et de paris. Les joueurs incarnent des chercheurs d'or, qui vont devoir être des as du tamis mais aussi savoir déjouer les paris de leurs concurrents et tirer profit du petit raton laveur. C'est un jeu pour enfants mais qui peut aussi fort bien amuser le public adulte.

#### Principe du jeu :

Le matériel est composé d'un grand plateau métallique et de billes représentant des pépites d'or ou des cailloux.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S218



### DOMINO LETTRES

#### Commentaires sur le jeu

CONTENU :  
26 dominos 1 règle  
  
Découvrir les lettres de l'alphabet

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S217



### FESTIVAL WALT DISNEY

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 4 planches 23 jetons

Domino aux images vivantes et colorées  
plusieurs personnages : NIF-NIF - PETIT-LOUP - LA BELLE ...)

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S216



### DOMINO

#### **Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE HASARD

Age préconisé : 4 - 8

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: FLORIMON

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S215



### LA BATAILLE NAVALE DES 3 MERS

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu évolutif

Les aimants ne tiennent pas beaucoup sur le support

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: EVEIL JEUX

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S214



### TWISTER MOVES

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Twister Moves est directement issu du jeu Twister dont il reprend le principe mais en musique cette fois.

A l'intérieur de la boîte : 4 tapis de danse vous attendent et une fois dépliés sur le sol, on a déjà tout compris ou presque.

Des ronds colorés, des traces de pieds (une de main) voilà les emplacements où vous allez devoir vous déplacer en suivant les instructions qui vous seront données sur les 2 CDs fournis dans la boîte. Vous aurez deux interlocuteurs : Le garçon pour la moitié gauche et la fille pour la droite.

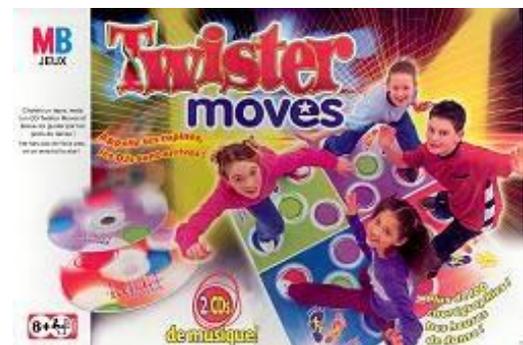
Avec une difficulté progressive les exercices s'enchaînent sur des rythmes de danse. Si vous ratez, vous risquez d'être éliminée. Mais ce n'est pas grave puisque vous devenez juge des danseuses (rs) qui restent en lice.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX d'équilibre  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S213



### DICE TOWN

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

plateau de jeu, 19 cartes général store, 25 cartes titres de propriété, 5 gobelets, 25 dés de poker, 43 billets, 30 pépites, une carte étoile sheriff, 1 règle de jeu

Description complète

Quelque part dans l'ouest sauvage américain...

Une mine d'or, des terrains particulièrement propices à l'élevage du bétail, il n'en fallait pas plus pour attirer des aventuriers de tous poils.

Une petite ville s'est vite constituée à proximité de ces lieux attractifs. Mais qui va être suffisamment malin pour en prendre le contrôle ?

Étranger, si tu n'es pas un pied tendre, tente ta chance ou passe ton chemin !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 45 min

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: BRUNO CATALA

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S212



### C 'EST PAS SORCIER

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 plateau  
4 pions camions  
5 paquets de 500 cartes thématiques recto-verso

biologies et médecine  
géologies et géographie  
monde animal  
transports  
astronomie et espace  
36 cartes coup de bol  
18 cartes coup de bol  
18 cartes pas de bol

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: equipe  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: POWER GAMES  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S211



### LE PETIT BAC

#### Commentaires sur le jeu

Contenu 13 cartes et un bloc de marque\*

but du jeu :

Totaliser le maximum de points en totalisant le plus grand nombre de mots dont les premières lettres correspondent aux lettres indiquées sur le dés

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S210



### PIEGES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu  
plateau de jeu  
5 billes noires, 5 bleues, 5 rouges, 5 vertes  
Description complète  
"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !"  
Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adverses tout en essayant de conserver les siennes.  
En effet, les tirettes rouges et bleues sont percées, ce qui, lorsque deux perforations se croisent, fait glisser les billes dans les "Pièges!". Le

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S21



### Le Passe-muraille

#### **Commentaires sur le jeu**

Le but du jeu est de marquer le plus de points en faisant tomber ses jetons dans des cases (chacune rapportant un certain nombre de points).

Chaque joueur à son tour effectue une seule de ces actions :

- introduire un jeton en haut
- déplacer une languette d'un cran
- déplacer les casiers d'un cran.

Quand tous les jetons sont tombés, on compte les points.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Facile

Marque du jeu:

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S209



### TURBO COCHON

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

1 plateau, 5 figurines cochon, 30 jetons turbo energie, 1 dé pyramidal à 10 faces, 1 dé des pouvoirs à 6 faces, 1 règle de jeu.

But du jeu :

Rester le dernier cochon en piste dans l'arène. Il vous faut donc éliminer tous vos adversaires.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-5

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: BAN DAI

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S208



### FARWEST

#### **Commentaires sur le jeu**

BUT DU JEU :

Etre le premier à toucher 7 fois son cowboy-cible

règle de jeu  
un paquet de 55 cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S207



### MONOPOLY FORTNITE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu

:

plateau de jeu, 27 costumes en carton avec socle, 15 cartes tempête 16 cartes lieu, 16 cartes coffre, 8 cartes mur, 1 dé 1 dé d'action 110 jetons point de vie, règle de jeu

But du jeu :

Emparez vous de lieux, combattez vos adversaires et évitez la tempête pour survivre et gagner

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-7  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S206



### ROULETTE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 roulette, 40 pommes, 1 planche trouée, 4 petites planches pour cueillir les pommes

But du jeu :  
cueillir avant les autres joueurs 10 pommes et remplir la petite planche

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S205



### XPLUS en bois thème des fruits

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description

Allez vous être le premier à aligner 5 cubes identiques ?

Le jeu se compose d'un support en bois qui, posé verticalement, présente 25 cases ouvertes dans lesquelles sont rangés 25 cubes, eux aussi en bois. Chacun des cubes présente sur ses 6 faces fruit

Les joueurs prennent place de chaque côté du support, en face à face, afin d'avoir devant eux leur grille. Ainsi il ne voit pas la grille de leur adversaire, composée par les faces opposées des cubes de leur propre grille.

En début de partie, les cubes sont "mélangés" afin de n'avoir, pour chaque joueur, pas plus de 2 cubes présentant les mêmes figures dans une ligne.

Pour mélanger les cubes, on les sort de leur case et on les fait tourner...

Le plus

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S202



### LE COCHON QUI RIT

#### **Commentaires sur le jeu**

Description complète

Contenu :

- . 3 dés
- . 4 corps de Cochon
- . 8 yeux
- . 8 oreilles
- . 4 queues
- . 16 pattes
- . 1 gobelet

Déroulement du jeu :

A l'aide des 3 dés les joueurs vont devoir reconstituer leur cochon.  
En premier lieu un joueur doit faire un 6 pour prendre le corps du Cochon  
(les as amenés auparavant ne comptent pas).

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S201



### Terre des bêtes

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

1 plateau de jeu  
21 cartes animaux, 8 pions photographes 4 appareils photographiques une  
planche animaux à découvrir un pion Allain Bougrain Dubourg un dé 10  
supports 50 jetons.

Un jeu de la chasse photographique

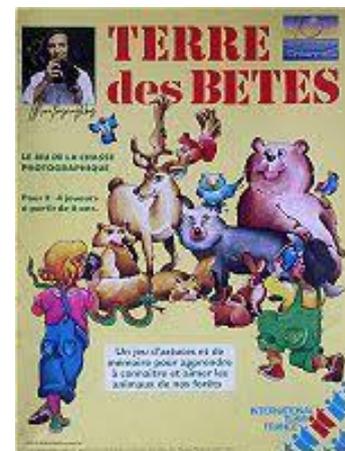
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: INTERNATIONAL TEAM  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S200



### LE JEU DE LOTO

#### **Commentaires sur le jeu**

Ce jeu viendrait d'Italie où il apparut au XVIème siècle. Il consiste à recouvrir tous les chiffres inscrits sur un carton. Le premier qui réussit annonce Loto et, après vérification, s'il n'y a pas d'erreur, il est proclamé vainqueur.

#### **PRÉPARATION DU JEU :**

Se procurer des petits objets (boutons, haricots secs, coquillettes...) pour servir de jetons de marque et un sac pour y placer les pions de loto. Les joueurs prennent, en général, 3 cartons chacun et des jetons de marque.

#### **LE JEU :**

L'un des joueurs tire, au hasard, un pion du sac et annonce aux joueurs le chiffre qui y est inscrit. Les joueurs examinent les numéros qui figurent sur leurs cartons. S'ils trouvent le chiffre annoncé par le banquier, ils posent un jeton de marque sur le chiffre. Le pion de loto est mis de côté, un autre pion

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 0-2 h  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: RACHEZ  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S20



### Les animaux et leurs petits

#### Commentaires sur le jeu

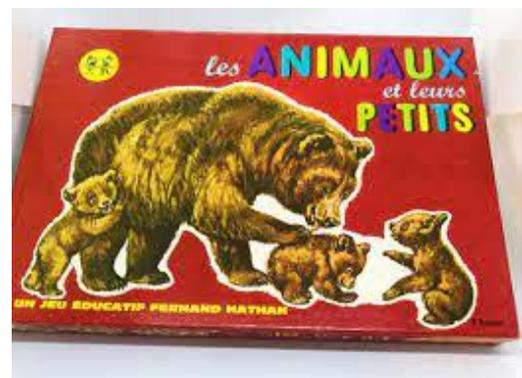
Des questions pour éveiller la curiosité des enfants ! Quel père met au monde ses petits ? Quand le petit tigre quitte-t-il sa mère ?

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S2



### BABAR LOTO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
4 grandes planches - 24 cartes images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S199



### RUMMIKUB LETTRES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu:  
110 lettres  
20jokers  
4 réglettes

#### **BUT DU JEU**

Créer des mots les plus longs possible en utilisant un maximum de lettres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S197



### Le loto des chaussures

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu  
2 plateaux  
24 pions  
1 sac

Regle :  
il manque une chaussure à chacun des personnages  
Sois le premier à retrouver toutes celles de ton plateau

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: POMME D'Api  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S196



### LABYRINTHE JUNIOR

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

« Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent...

Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou... de plaisir. »

Comme son nom nous l'indique très justement, Labyrinthe possède un plateau de jeu labyrinthe dont certaines rangées ou colonnes peuvent glisser.

Tout le jeu est basé sur ce procédé simple et génial.

Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu.

On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S195



### VOYAGE DANS LES VIGNOBLES

#### Commentaires sur le jeu

Le monde du vin

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : adultes

Durée de jeu prévue:

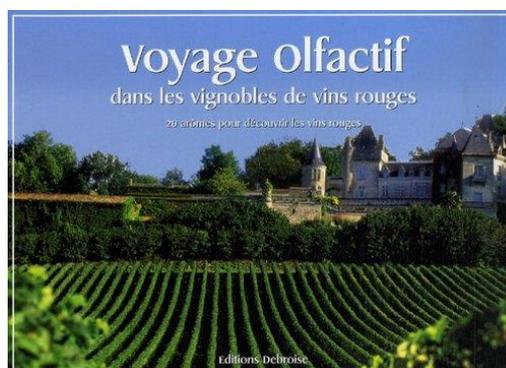
Nombre de joueurs: Nc

Difficulté:

Marque du jeu: OLFACTIF

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S194



### DOMINO EN BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Description complète

"Mais boude pas, c'est qu'un jeu !"

Le principe de base

Les pièces du Domino (les dominos) sont des morceaux de bois ou de plastique, de forme rectangulaire, divisés en 2 parties, chacune indiquant un chiffre représenté par des points (semblable à la face d'un dé). Le jeu est composé de 28 dominos différents (les chiffres vont de 0 à 6), le but du jeu étant de poser tous ses dominos en main, en les "combinant" avec ceux joués sur la table.

Comment ça se passe ?

Au départ, les dominos sont mélangés face cachée sur la table et les joueurs en choisissent 7 s'ils sont 2 ; 6 s'ils sont 3 ou 4. Le joueur ayant le domino le plus fort commence (dans l'absolu, le plus fort est le double 6).

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE HASARD

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S191



### SMALL WORLD

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

Conçu par Philippe Keyaerts dans la droite ligne du jeu Vinci, primé à plusieurs reprises, Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World !

En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire.

À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: DAYS OF WONDER  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S190



### TREPIDO

#### **Commentaires sur le jeu**

"Pierre, feuille, ciseaux" , vous connaissez ? Vous allez devoir, vous débarrasser de vos cartes en utilisant cette formule.

Matériel

110 cartes, dont 105 pour le jeu et 5 explicatives. 93, des 105, comportent un symbole Pierre, feuille ou ciseaux et possèdent une couleur, rouge, orange ou verte.

Principe

Chaque joueur va recevoir une main de 7 cartes. L'objectif étant de se vider la main, vous allez, à tour de rôle, jouer une carte plus "forte" que celle jouée précédemment. Si vous ne pouvez jouer, vous piochez. Si vous pouvez jouer la carte piochée, vous le faites, sinon, c'est au suivant...

Mais c'est quoi une carte plus forte ?

D'abord et avant tout, les ciseaux sont plus forts que la feuille, qui elle-même

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S189



### JEU DE 100 QUESTIONS/REPNSES

#### Commentaires sur le jeu

Mers, rivières et leur faune

50 cartes 100 questions passionnantes et 100 réponses instructives sur le thème des mers des rivières et de leur faune

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs

Age préconisé : 10+

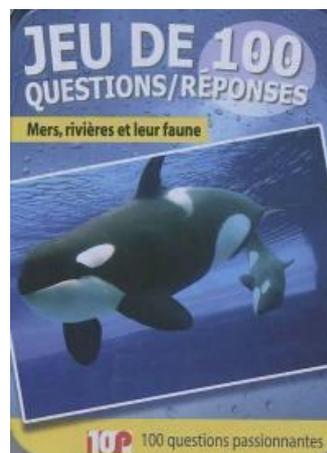
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2 +

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S187



### DESTIN le jeu de la vie Electronique

#### Commentaires sur le jeu

Mille façon de vivre votre vie

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

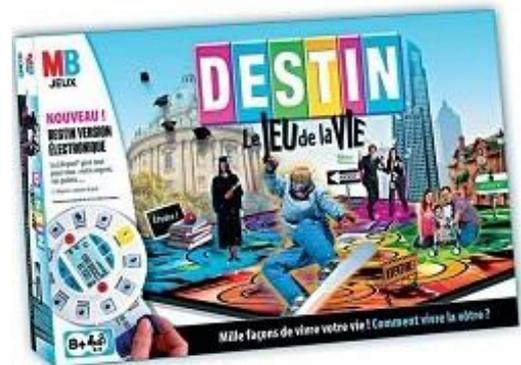
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S186



### SCRABBLE JUNIOR

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Le très célèbre Scrabble a été décliné en de multiples versions. Voici donc le modèle "Junior" qui contient 84 lettres en plastique, 32 pions rouges, 1 carnet de scores, 1 crayon, 1 sac en tissu et un plateau de jeu à deux faces qui permet deux jeux différents.

Jeu 1 : "Les mots et les dessins"

Pour 2 à 4 joueurs et essentiellement pour les petits, ce jeu permet d'appréhender l'alphabet de manière ludique. À tour de rôle, les joueurs vont placer leurs lettres sur un plateau où les mots sont préimprimés et illustrés par un dessin (voir image). Les lettres de chaque mot doivent être recouvertes dans l'ordre et les poses, 2 lettres par tour, sont obligatoires si elles sont possible. Une fois son tour terminé, on recompose sa main en piochant 2 lettres dans le sac. Lorsqu'un joueur termine un mot, il prend un

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
 Age préconisé : 5+  
 Durée de jeu prévue: Nc  
 Nombre de joueurs: 2-4  
 Difficulté: Moyenne  
 Marque du jeu: HABOURDIN  
 Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S185



### MICKY YAHTZEE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
5 dés 20 jetons 1 gobelet 1 plateau de marque 1 livret

But du jeu :  
Mélanger les dés pour essayer d'obtenir le plus de personnages identiques possible : Minnie, Pluto, Donald, Saisy

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu de dés  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S184



### TYRANNOSAURUS REX

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

Une aventure palpitante dans le monde des dinosaures.

Chaque joueur possède quatre dinosaures. Le but est de les déplacer du désert à leur maison le plus vite possible.

Mais attention... Le féroce Tyrannosaurus Rex rôde pour croquer les dinosaures qui seront sur son chemin !

Pour lui échapper, il faudra un peu de stratégie et aussi de la chance !

Un jeu amusant et instructif pour connaître 17 espèces de dinosaures répertoriés sur la règle du jeu (nom, époque, taille, origine...).

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu

- 4 dinosaures rouges, 4 dinosaures bleus, 4 dinosaures jaunes, 4 dinosaures verts

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MEGA BLEU

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S183



### PINO SORTINO

#### Commentaires sur le jeu

Description complète

Tout est sans dessus dessous !

Chaque chose à sa place, une place pour chaque chose. Le pull doit être rangé dans l'armoire, le tampon sur le bureau et les bottes dans l'armoire à chaussures. Et pourtant, le désordre revient toujours ! Et si le lutin Pino nous aidait à remettre les choses en ordre, qu'en pensez-vous ?

Contenu de la boîte :

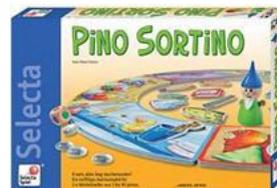
- 1 plateau de jeu (composé de 6 pièces)
- 18 objets
- 1 lutin en bois
- 6 pions en verre
- 1 dé à points

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SELECTA SPIEL  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S18



### La grande roue

#### **Commentaires sur le jeu**

Sous une apparence de jouet, la grosse boîte de La Grande Roue contient de quoi faire jouer deux à quatre enfants, à cinq règles de jeux élémentaires :

- Tout en haut (3 ½ ans)
- Monter et descendre (3 ½ ans)
- Souris gourmandes (4 ans)
- Souris gourmandes (5 ans)
- La roue secrète (5 ans)

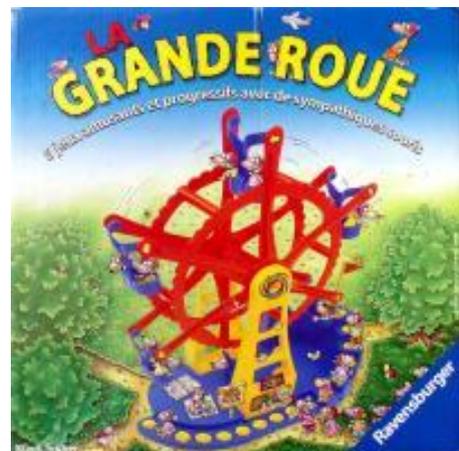
Les jeux vont de la simple manipulation au jeu de mémoire ou de réflexes.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 2-5  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S179



### LEAPIN'LIZARS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Leapin' Lizards est un petit jeu casse-tête où vous devez aider des lézards à retourner sur leur rocher préféré.

Le jeu propose 40 situations casse-tête.

Le plateau circulaire comporte 6 picots sur lesquels viendront se ficher les 5 lézards mais aussi chaque carte de "challenge".

Chaque carte montre :

- le rocher de départ de chaque lézard
- le rocher d'arrivée de chaque lézard
- les chemins possibles entre les rochers.

Il n'est donc pas possible d'emmener n'importe quel lézard sur n'importe quel rocher, les déplacements sont très limités : un mouvement possible à la fois car il n'y a qu'un rocher libre (rappel : 6 rochers, 5 lézards = 1 seule

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX DE LOGIQUE

Age préconisé : 1

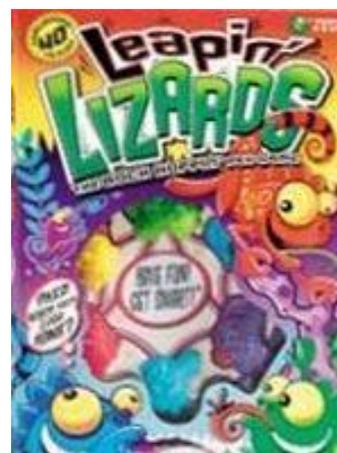
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: SMART

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S178



### DEMINO

#### **Commentaires sur le jeu**

Mtériel :  
10 dés par couleur ( 40 dés ) 1 règle

But du jeu :  
Débarassez vous le premier de tous vos dés

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeu de dés  
Age préconisé : 1  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: COULEUR VOYELLE  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S176



**E = M6**

### **Commentaires sur le jeu**

Description complète

S'appuyant sur le succès mérité de la célèbre émission télévisée présentée par Mac Lesggy et ses lunettes à rétrofusées, E=M6, le jeu, vous permettra de tester en famille vos connaissances sur les sciences.

En famille, la célèbre émission...

Voilà les deux concepts que l'on peut voir en gras en accroche de la boîte. Ce nouveau jeu de questions reprend le classique déplacement sur un parcours.

Les questions sont réparties dans les disciplines suivantes :

- Nature et animaux
- Corps humain
- Espace et aéronautique
- Découvertes

Nb pièces: 1

Points: 1

### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Difficile

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S175



### CLUEDO

#### **Commentaires sur le jeu**

contenu :  
plateau de jeu 6 pions 6 armes ( corde, matraque,poignard, clé anglaise,  
chandelier, révolver) 21 cartes  
Feuilles de détectives

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs:  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S171



### LA PRINCESSE AUX PETITS POIS

#### Commentaires sur le jeu

Description complète  
Préparez le lit de la Princesse sans tout faire tomber !  
La règle comporte 2 niveaux.  
Va faire ton lit !  
Jeux pour débutant  
Le lit est monté et placé au milieu de la table et le plateau est posé coté bleu. À son tour, le joueur jette le des et avance la princesse sur le plateau. Si elle atterrit sur une case "lit", il pioche un élément (matelas, couverture, oreiller...) dans la réserve et la pose sur le lit. S'il tombe sur la "Machine à laver", il prend un des éléments posés sur le lit et le remet dans la réserve. Oui, d'accord, mais comment je gagne ?  
Si un élément se casse la figure avant que le lit soit tout bien fait, tout le monde a perdu. Si tous les éléments sont posés, tous les joueurs sont

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S168



### PICTIONARY

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

Avec Pictionary, c'est votre crayon qui s'exprime ! Vous devez faire deviner à votre équipe des mots ou des expressions en les dessinant. Un sablier limite le temps imparti pour essayer de dessiner des personnes, des lieux, des animaux, des objets ou des actions. L'équipe qui arrive au bout du parcours, en ayant remportée le plus de défis, gagne la partie.

##### But du jeu

Deviner suffisamment de mots pour atteindre la case arrivée. La 1ère équipe qui atteint la case finale et trouve un dernier mot gagne la partie.

##### Pour commencer

Après avoir retiré les cartes Catégorie du paquet, mettez toutes les cartes dans le sabot. Placez le sablier et le sabot sur la table.

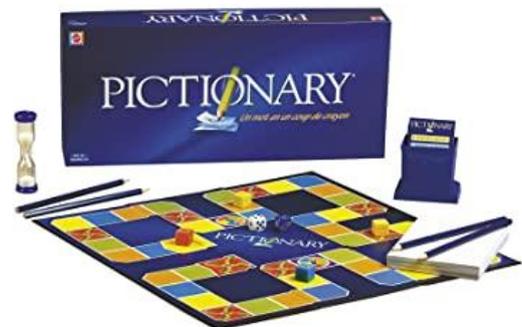
Faites des équipes avec, si possible, le même nombre de joueurs. Chaque

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: equipe  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S167



### JUNGLE SPEED

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Directement inspiré du jeu de carte pour enfant appelé «le cri des animaux », Jungle Speed en reprend les mêmes mécanismes à destination des plus grands.

Chaque joueur possédant en face de lui une pioche face cachée, va devoir retourner rapidement la première carte de celle-ci pour la rendre visible à tous.

Oui je sais ça se ressemble! Mais c'est pas la même carte ! Lache le Totem ! Lache !

Sur ces cartes apparaissent des motifs géométriques colorés et étranges venus d'ailleurs.

Dès que deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont devant eux le même signe, ils doivent se saisir d'un «bitoniau» en bois (nommé Totem par les gourous

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-12  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S166



### JE COMPTE SANS ERREUR

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 support en plastique  
20 cartes illustrées  
52 jetons

Jeu compte sans erreur est un jeu éducatif destiné aux enfants rentrant en école primaire.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: JEUX SPEAR  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S163



### BURGER BLAST

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé :

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S162



### FADELINE Jeu en bois

#### Commentaires sur le jeu

contenu :  
1 plateau de jeu  
1 pomme  
4 têtes de chenille  
20 perles de couleur ( 5 d'une même couleur )  
4 lacets  
1 dé multicolore avec différents symboles

**BUT DU JEU :**  
Celui qui aura enfilé cinq perles en ayant la bonne couleur au déé arrivera en premier à la pomme

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S16



### Make five

#### Commentaires sur le jeu

**But du jeu**

Il faut essayer horizontalement de classer les disques si possible dans un même ordre de couleurs.

**Déroulement du jeu**

Un joueur fait rouler un disque dans une rainure quelconque (il tente de créer du désordre), son adversaire peut ensuite le déplacer de façon à former un assemblage de couleurs (il essaie d'apporter de l'ordre). Quand tous les disques ont été posés, on compte les points du joueur "ordonné" en fonction des alignements créés.

Les joueurs changent ensuite de rôle. On joue trois manches successives. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

**Matériel**

25 disques en bois de 5 couleurs différentes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 15 min

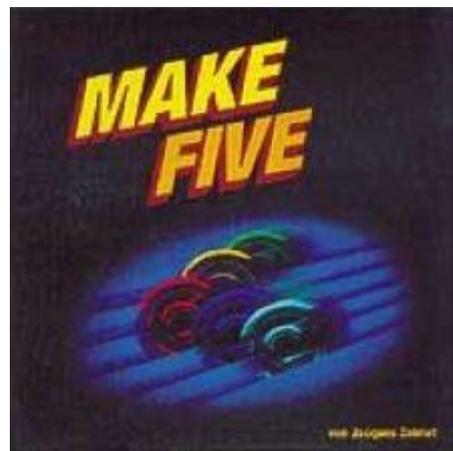
Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Zoch

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S159



### COMPOSIO

#### Commentaires sur le jeu

Entrez dans l'esprit de vos adversaires, et contrez-les en trouvant un mot différent.

Le matériel :

1 plateau de jeu avec toute les lettres de l'alphabet (donc de A à Z) de chaque coté du plateau. Et sur la verticale de ses lettres 6 creux où l'on pourra poser des petits pierres.

4 blocs mémo pour chacun des joueurs.

1 blocs de comptage des points.

1 sablier d'1 minute.

Un petit sac de pierre de quatre couleur différente pour chaque joueur.

100 cartes " précepte ".

La joute de mots commencent Un premier joueur pensent à un mot qu'il dévoile à personne. En fait, il se le garde pour lui (il peut le noter pour ne

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs

Age préconisé : 10+

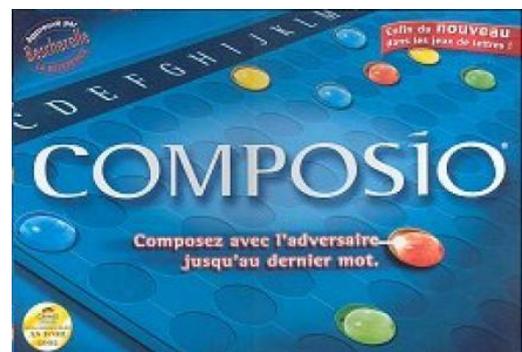
Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: TOMY

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S157



### VOYAGE EN FRANCE

#### Commentaires sur le jeu

Description complète

Prélude

Voyage en France est un jeu ludo éducatif. Sur une base de jeu de l'oie amélioré les auteurs vous font découvrir notre patrimoine régional.

Préparation

On distribue à chaque joueur un même nombre de cartes de villes. Chaque joueur tire au hasard une ville qui sera son point de départ et d'arrivée. En général, les joueurs s'accordent un délai de quelques minutes afin de planifier leur trajet.

Déroulement

Chaque joueur doit s'arrêter sur les villes-étapes correspondant à ses cartes. Chaque fois que l'une des étapes est atteinte, il doit respecter les consignes au dos de la carte ( s'il y en a ), puis il se défait de la carte.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén

Age préconisé : 9+

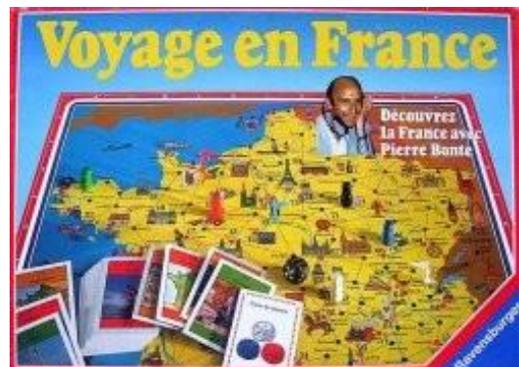
Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Difficile

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S156



### RISK

#### **Commentaires sur le jeu**

Résumé :

LE RISK se joue sur un planisphère divisé en 42 territoires d'action sur ce terrain à l'échelle du monde, chaque joueur essaie d'atteindre le premier son objectif avant l'affrontement général

Sa première stratégie est de bien répartir ses armées sur les territoires qu'il occupe.

Quand c'est à lui de jouer il a les possibilités suivantes:

acquérir de nouvelles armées

disposer ses armées

combattre l'ennemi

déplacer ses armées

tirer une carte au talon

former avec ses cartes des combinaisons de trois pour obtenir de nouvelles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de stratégie

Age préconisé : 10+

Durée de jeu prévue: Nc

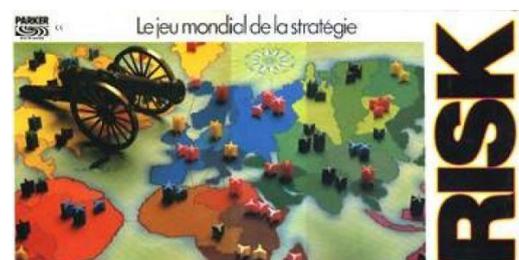
Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Difficile

Marque du jeu: Parker

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S155



### Combat d'Araignée

#### Commentaires sur le jeu

**But du jeu**

Il faut être le premier à faire tomber les araignées adverses ou à atteindre le repaire de son adversaire.

**Déroulement du jeu**

Chaque joueur dispose ses araignées de son côté du support, aux endroits indiqués.

Le premier joueur déplace 1 patte d'une petite araignée.

Ensuite, chaque joueur déplace soit 2 pattes d'une même araignée, soit 1 patte de 2 araignées différentes.

Les pattes des petites araignées ne peuvent se déplacer que d'un espace ; celles des grandes araignées peuvent se déplacer de 2 espaces à la fois.

Pour éliminer une araignée adverse, il faut déplacer les pattes de ses araignées dans les emplacements qu'elle utilise.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S154



### NAIN JAUNE

#### Commentaires sur le jeu

Nain jaune se joue avec un jeu de 52 cartes normales et plusieurs jetons pour tenir le pointage.  
Chaque joueur reçoit un nombre égal de jetons en début de partie. Environ une cinquantaine pour une partie courte et plus pour une partie plus longue. Cinq cartes sont dessinées sur le plateau de jeu: le dix de carreau, le valet de trèfle, la dame de cœur, le roi de pique et le sept de carreau.  
Au début de chaque donne tous les joueurs mettent 15 jetons sur le plateau de jeu, si un joueur en est incapable la partie est terminée. Un jeton par joueur est mis sur le dix de carreau, deux sur le valet de trèfle, trois sur la dame de cœur, quatre sur le roi de pique et cinq sur sept de carreau, le nain jaune.  
Les cartes sont mélangées et distribuées une à une aux joueurs en commençant à la gauche du donneur.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 3-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S153



### MON PREMIER LOTO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

6 planches 36 cartes 1 règle de jeu

premier lot permet à l'enfant de développer son vocabulaire en jouant.  
6 thèmes différents pour classer des objets selon les groupes ou familles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S152



### Les trésors des cités perdues

#### **Commentaires sur le jeu**

**Matériel :**

1 plateau de jeu 1 distributeur de cartes 16 pions trésor 110 cartes : 15 cartes " énigmes - 12 cartes événement - 16 cartes document 5 cartes visa international 2 cartes aide mémoire 1 flèche tournante 1 notice 1 guide archéologue mini dico

**Description complète**

En vous déplaçant sur la carte du monde à l'aide d'une roue de hasard, vous tomberez sur différents types de cases.

Certaines vous permettent de rejouer, d'autres de répondre à des questions ou énigmes qui permettent de disposer des pions trésors sur la carte.

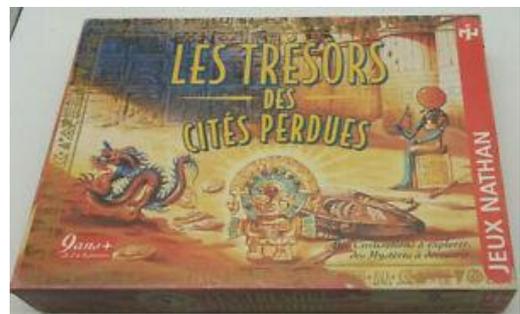
Le but est ensuite de capturer ses trésors avant les autres joueurs.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 9+  
Durée de jeu prévue: 40 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S151



### JEU DE DAMES classique

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
20 pions blancs  
20 pions noirs  
  
plateau je jeu en bois

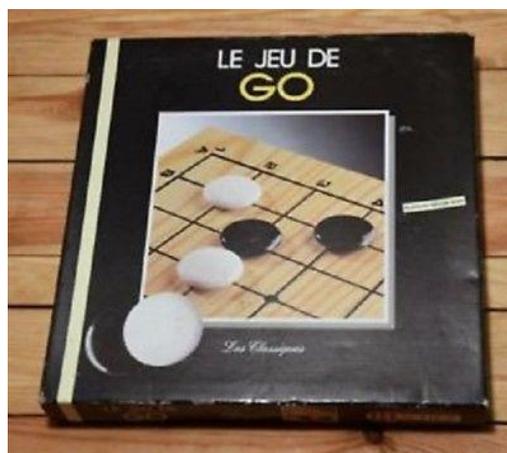
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: RACHEZ  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S150



### ROXY

#### **Commentaires sur le jeu**

12 cartes à associer à ROXY

4 niveaux de jeu pour développer l'agilité de la mémoire des couleurs et des dimensions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté:

Marque du jeu: PLAYSKOOL

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S15



### SINGERIE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 grand singe - 1 petit singe - 10 bananes - 1 poutre - 1 dé - 32 jetons de la jungle

Les 2 singes présentent leur jeu d'acrobatie

Un jeu d'empilage

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S149



### MORFALS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Les Jusqualos et les Sang-Zarète sont des peuples cannibales. Vous allez diriger un des deux clans afin de contrôler un petit coin tranquille au bord d'une rivière. Et si vous pouvez manger quelques-uns de vos adversaires au passage, ne vous privez pas...

Un jeu de pions, non abstrait, mais avec Dédé.

Morfals est un jeu de pions, vous allez placer 12 figurines (24 au total), aux morphologies différentes mais sans distinction stratégique, sur un plateau de 49 cases (7 x 7). Pour ce faire, vous allez lancer des dés. Le hasard va donc guider votre réflexion.

Les Jusqualos et les Sang-Zarète.

Chaque joueur choisit la tribu qu'il va jouer. Mis à part la couleur, il n'y a aucune différence entre les deux camps composés de 12 figurines. Même

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie

Age préconisé : 12 +

Durée de jeu prévue: 15 min

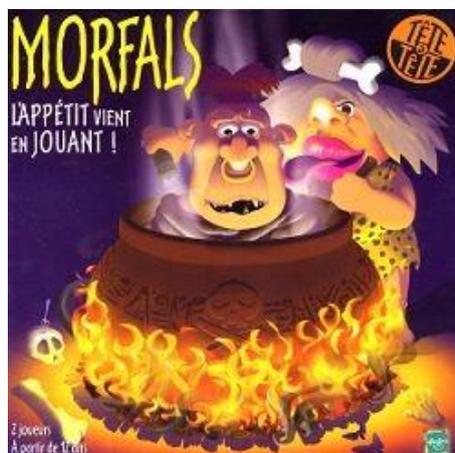
Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: HASBRO MB

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S148



### LES MONSTRES FARCEURS

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

C'est la fête de la citrouille, les monstres vont de maison en maison. Serez-vous le premier à récupérer les bonbecs ?

C'est le bazar dans les rues !

Le plateau de jeu est constitué de cases contenant une illustration.

Chacune de ces illustrations est associée à un des 7 personnages et représente à ce qu'il déteste :

- Frankenstein et les éclairs.
- La Momie et les ciseaux.
- Le Robot et la clef à molette.
- Le Squelette et le chien.
- Le vampire et la gousse d'ail
- La sorcière et le feu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 5+

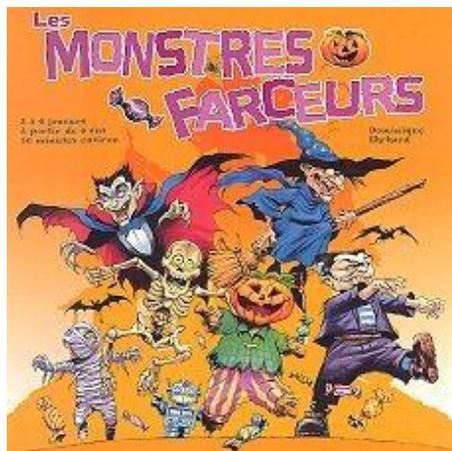
Durée de jeu prévue: 30 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S147



### ENIGMO

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

Ce descriptif provient du site de l'éditeur Ravensburger.

Découvrez le mot mystère!

Quel mot se cache derrière les volets du boîtier? Un jeu de déduction tactique où il s'agit de découvrir le premier l'un des 308 mystérieux mots qui se cachent derrière les volets du boîtier. Moins il y a de volets ouverts, plus il y a de points à gagner. Mais attention aux fenêtres vides et aux traits d'union! Des mots simples ou beaucoup plus difficiles pour un jeu familial qui réserve bien des surprises à ceux qui sont trop pressés!

##### Contenu

1 boîtier avec 10 volets et une roulette, 77 cartes recto-verso, 2 dés, 1 bloc, 1 crayon, 1 notice

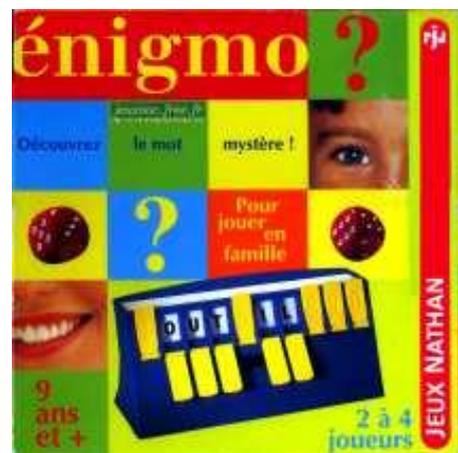
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 9+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S146



### LE JEU D'ECHECS

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 plateau en bois règle Au dos de la boîte  
16 pièces de 2 couleurs différentes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 12 +

Durée de jeu prévue: 35 min

Nombre de joueurs: 2

Difficulté: Difficile

Marque du jeu:

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S145



### **BRAINSTORM !**

#### **Commentaires sur le jeu**

Description complète  
Deux équipes s'affrontent.  
Le but du jeu est de dire en une minute tous les mots ou expressions qui vous passent par la tête sur un thème défini.  
Une fiche contient les dix mots à découvrir, qu'il s'agit de prononcer pour marquer des points.

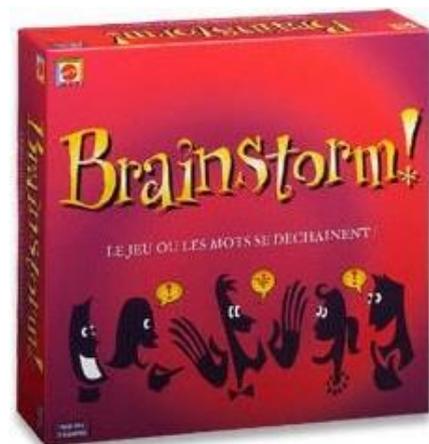
Contenu :  
300 cartes recto-verso  
1 filtre à cartes  
1 enveloppe défi  
1 plateau de jeu 2 pions  
1 sablier

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: equipe  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S144



### TINTIN qui à enlevé le professeur Tournesol

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plan de jeu - 6 figurines - 6 supports - 13 cartes maison - 13 cartes poursuites - 5 cartes preuves 1 dé 1 enveloppe

On a enlevé le professeur Tournesol !!

Paris. On vient d'apprendre que le célèbre professeur Tournesol a été enlevé, alors qu'il était sur le point d'aboutir à une invention qui allait sans doute faire sensation. Tintin et ses amis, comptant sur le flair de Milou, décident de mener l'enquête...

Préparatifs

Le jeu se compose d'un plateau, de figurines, de 13 cartes maisons, 13 cartes poursuites, 5 cartes preuves (un chapeau, une moustache, des lunettes, une pince, une paire de chaussures), un dé et une enveloppe. Les

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 8+

Durée de jeu prévue: 60 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S143



### LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

#### Commentaires sur le jeu

Une histoire d'enrichissement personnel et de lutte contre le mal. Sauron, le Seigneur des Ténébres, crée un anneau magique pour prendre le pouvoir sur les Terres du Milieu et sur la Comté, le domaine des Hobbits.

Contenu : Plateau de jeu principal + 2 plateau Scénarios recto -verso avec 4 aventures - 60 cartes hobbit - 5 cartes personnages - 5 cartes Gandalf - 35 cartes action - 23 carrés événement - 11 jetons ronds vie - 32 boucliers en carton - 1 dé spécial - 1 anneau - 1 pion Sauron - 5 pions hobbit - 6 bornes repères coniques - 1 feuille de résultat

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 2-5  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S141



### PIC PIRATE!

#### Commentaires sur le jeu

Description

À l'abordage !

Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate.

L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ?

Un des joueurs le découvrira à ses dépens. La fente piégée change à chaque partie, alors pas de tricherie possible !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'action  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: TOMY  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S140



### MON PREMIER MILLE BORNES en route pour l'école

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

1 plateau de jeu  
1 sabot  
18 cartes Bornes  
24 cartes Attaques  
24 cartes Parades  
1 pion famille  
1 pion Directeur d'école  
1 règle de jeu

But du jeu :

Faire arriver à l'école votre pion famille avant le pion directeur

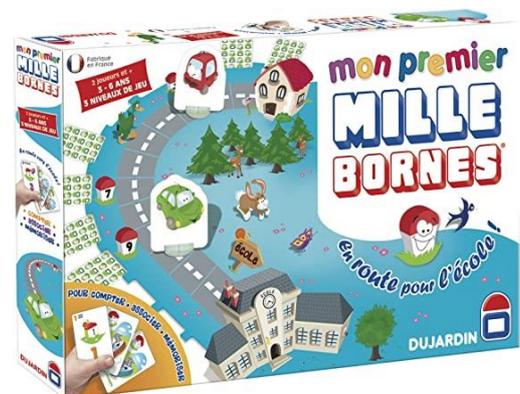
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S14



### Le petit bac

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
15 cartes  
1 plateau de jeu  
1 étui de dés

Le petit bac reprend le principe du très classique jeu du même nom. Les joueurs choisissent des thèmes, puis en début de chaque manche une lettre. Le but est ensuite de trouver le plus vite possible, pour chaque thème, un nom commençant par la lettre du tour.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S139



### BRIC à BRAC KUDDELMUDEL

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 12 cartes objectifs - 1 dé à jouer de couleur - 12 cartes objectifs

Tout est sans dessus dessous ! Dans ce bric à brac difficile de retrouver les objets dont on a besoin.

Difficile ! Mais pas impossible ! Saurez-vous être le plus prestre ?

Le bric à brac.

Chaque joueur dispose d'une main de 12 cartes. Ces cartes représentent tous les objets que l'on peut rencontrer dans le bric à brac (les mains sont donc toutes identiques). On y trouve 6 objets par carte.

Un paquet de 12 cartes objectif est posé face cachée sur la table.

Chacune de ces cartes représente 6 objets entourés d'une couleur particulière.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GRZEGORZ REJCHTMAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S138



### PIPPO

#### **Commentaires sur le jeu**

##### Description complète

Pippo est un fermier qui aime bien compter les animaux de sa ferme, mais ceux-ci sont farceurs et il y en a toujours un qui manque.

Les animaux sont dans la cours.

Sur la table, on étale les 25 animaux (chien, chat, cheval, vache et cochon) qui existent en 5 couleurs différentes.

Ces cartes sont visibles de tous les participants.

Un autre paquet différent propose des cartes où sont représentés 4 animaux de 4 couleurs.

A la recherche de l'animal mystérieux.

Chaque joueur retournera, à son tour, une de ces cartes.

Dans un premier temps, il faut identifier l'animal manquant et la couleur manquante.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de rapidité

Age préconisé : 4 +

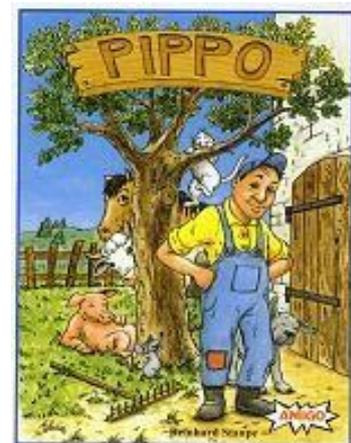
Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: AMIGO

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S137



### ARRIBA

#### **Commentaires sur le jeu**

ARRIBA est l'édition allemande du Jungle Speed

Manque 1 carte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE REFLEXE

Age préconisé : 8+

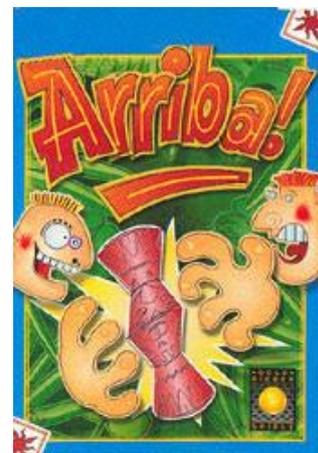
Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-12

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: GOLD SPIELE

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S135



### FIGURIX

#### Commentaires sur le jeu

##### Déroulement du jeu

Une fois les planches posées sur la table et les couleurs attribuées aux joueurs, les 3 dés sont lancés en même temps.

Sur chaque dé, la face supérieure indique un symbole : un rond, un cercle et un motif. La combinaison de ces 3 symboles correspond à une image présente sur une planche.

Il faut poser en premier son jeton sur cette image.

Le joueur qui a posé ses 6 jetons a gagné la partie

##### Matériel

6 planches de jeu recto/verso

1 dé avec des cercles

1 dé avec des motifs

1 dé avec des ronds

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 5+

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S134



### RIFFIFI DANS LA BASSE COUR

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

24 cartes en forme d'oeufs  
12 cartes de forme octogonale  
2 poules 2 coqs  
4 plumes

1 règle de jeux

**IDEE DU JEU :**

Le poulailler est déchainé car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage !

Chaque poule ou coq doit essayer de rattrapper une autre poule ou coq et au passage la ou le plumer !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire

Age préconisé : 4 +

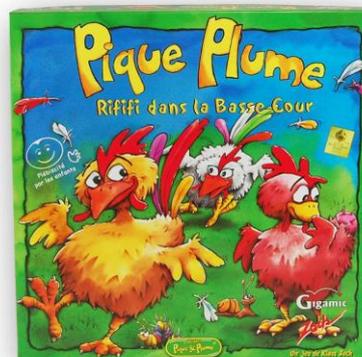
Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Zoch

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S133



### La compagnie des Taupes

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
4 plateaux de jeu hexagonal  
40 Taupes  
4 séries de 6 disques numérotés  
1 tuile pelle d'or

#### Description complète

Le principe est étonnant : vous jouez directement dans la boîte !  
Chaque joueur choisit une couleur de taupes et prend les jetons "Avance" correspondant (placés faces cachées sur la table devant soi).  
Le but étant de faire rentrer un maximum de taupes de sa couleur dans des trous pour pouvoir accéder au 2ème niveau... et ainsi de suite pour les faire s'enfoncer dans les profondeurs de la boîte de jeu... puisque les plateaux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S132



### LABYRINTHE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :  
1 plateau de jeu  
34 plaques couloir,  
24 cartes 4 pions  
Règle du jeu

**BUT DU JEU :**  
Les joueurs partent à la recherche d'objets et de créatures mystérieuses

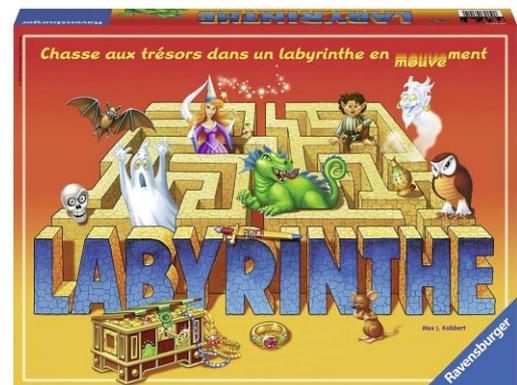
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S131



### DEVINE QUI JE MIME

#### Commentaires sur le jeu

Jeu très drôle avec des imitations, des sons et beaucoup d'actions

Contenu : 1 plateau de jeu avec cadran  
1 distributeur de cartes  
25 cartes QUEL ANIMAL SUIS JE ?  
25 cartes Qu'est ce que c'est ?  
25 cartes Qui suis-je  
25 cartes Que fais-je  
43 cartes blanches à personnaliser

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S13



### Le lynx

#### **Commentaires sur le jeu**

Faites preuve de rapidité et utilisant votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires.  
Au doigt et à l'œil.  
Le plateau de jeu circulaire est composé de 9 pièces s'assemblant comme un puzzle et permettant diverses configurations.  
Sur celui-ci, sont représentés 304 images différentes.  
Un pot en carton permet de recevoir 304 pions reprenant les mêmes images que le plateau.  
Chaque joueur reçoit 3 jetons à sa couleur.  
L'avion près du chapeau ou de la théière ?  
Chaque joueur reçoit 3 pions qu'il pose devant lui face cachée.  
Au signal convenu, chacun découvre ses pions pour voir les images qui y sont représentées.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Educa  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S129



### J'apprends l'heure et le temps coffret de 6 jeux progressifs

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
9 planches  
32 cartons saison  
14 cartons jour  
12 cartons mois  
24 cartons histoire  
24 cartons montres  
36 jetons pendule  
  
1 pendule, 1 livret pédagogique

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S128 BIS



### La bonne Paire

#### **Commentaires sur le jeu**

Retrouve deux images identiques pour faire la paire

Contenu :

1 plateau de jeu composé d'un plateau de rangement en plastique et d'une carte perforée 3 disques illustrés imprimés recto-verso 26 caches 1 roue 1 livret d'instruction

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S128



### MILLE BORNES FUN & SPEED

#### **Commentaires sur le jeu**

Etre le premier joueur à atteindre les 1 000 bornes !

Contenu : 66 cartes

Le Mille Bornes Fun & Speed reprend le classique avec de nouvelles cartes et de nouvelles illustrations.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DUJARDIN

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S127



### L' Autoroute

#### **Commentaires sur le jeu**

THEME : vous partez en vacances avec votre voiture en respectant les règles du code la route.

Contenu :

1 plateau de jeu, 4 voitures, 8 panneaux de signalisation, 1 liasse de billets et 4 chèques 1 jeu de 90 cartes 2 dés

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S126



### Apprendre à lire Coffret de 6 jeux progressifs

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
14 planches de jeu, 203 cartes et jetons, pour écouter les lettres et les syllabes et associer des mots et des images.  
Règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S124



### COURSE TOUTOUS

#### Commentaires sur le jeu

Course de chiens endiablée !

Quel petit chien est le plus rapide ?

Contenu : 1 jardin et deux couloirs de parcours, avec 2 petits chiens, 1 socle avec deux boutons, 2 balles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S123



### SEQUENCE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu de la boîte :  
un plateau de jeu, 104 cartes de jeu Séquence, 48 jetons bleus, 48 jetons verts, 48 jetons rouges.  
2 - 12 joueurs peuvent jouer, pour autant que leur nombre soit divisible par 2 ou 3, c'est-à-dire 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 ou 12 joueurs.  
JEU DE 2 JOUEURS OU 2 ÉQUIPES  
But du jeu :  
Être le premier joueur ou la première équipe à obtenir deux „séquences“, c'est-à-dire poser deux rangées de 5 jetons.  
Une rangée consiste en une séquence ininterrompue de 5 jetons de la même couleur, soit verticale, horizontale ou diagonale.  
Déroulement du jeu :  
Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu. Le jeu continue dans

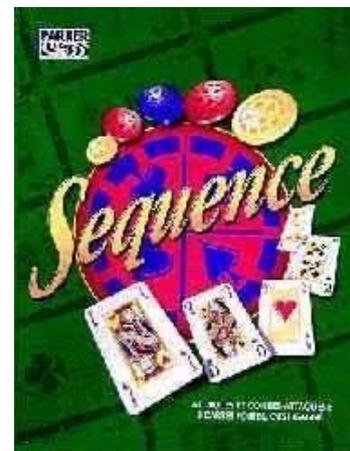
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 2-12  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S12



### Les monsieurs madames

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

- . 40 cartes défis (bleues)
- . 80 cartes images (vertes)
- . 80 cartes indices (oranges)
- . Le plateau, il existe une multitude de possibilités (il peut être placé en carré, en ligne ou en zig-zag).
- . La flèche tournante et les cartes

But du jeu :

Être le premier à obtenir 20 points en relevant des défis et en étant le plus rapide à retrouver les Monsieur Madame sur le plateau de jeu.

Préparation du jeu :

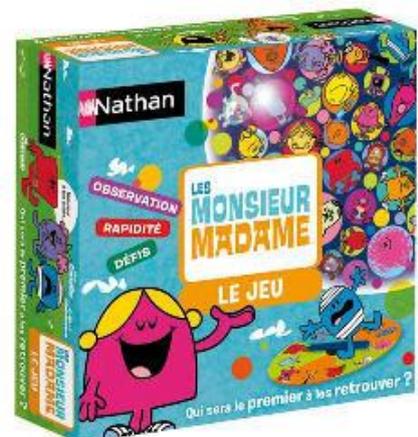
- Assembler le plateau

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 26 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S119



### ÉCOLOGIE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 disque totalif qui représente la terre triste
- 6 cartes listant 16 situations critiques
- 16 jetons bicolores
- 16 cartes environnement pollué illustrées
- 55 cartes de solutions différentes
- 1 dé
- 6 pions

Présentation du jeu : Ecologie permet aux enfants de mieux connaître notre environnement et d'apprendre à le respecter

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

- Type de jeu: Jeux éducatifs
- Age préconisé : 8+
- Durée de jeu prévue: 60 min
- Nombre de joueurs: 2-6
- Difficulté: Moyenne
- Marque du jeu: CLEMENTONI
- Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** s117



### combien sont-ils ?

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

6 planches illustrées recto-verso  
60 cartes quantité  
34 cartes chiffre  
1 règle

jeu pour découvrir les chiffres de 1 à 10 et apprendre les quantités

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S116



### WHATEVER NEXT "peu importe la prochaine "

#### **Commentaires sur le jeu**

jeu de parcours

Contenu : 1 dé, 6n pions ( vert,bleu,noir, jaune,blanc) 1 plateau de jeu, 18 cartes chances 50 cartes activité, 50 cartes jeu de rôle

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: good toy  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S114



### FAST FOOD

#### Commentaires sur le jeu

##### Description complète

En cuisine, c'est la course aux ingrédients pour réaliser le meilleur hamburger possible. Il faudra être le plus rapide pour taper sur le "pouet-pouet-burger" afin de récupérer les bonnes cartes ingrédients au nez et à la barbe des adversaire dépités.

Mais attention à ne jamais empiler deux fois de suite un ingrédient de même nature car c'est la réputation du restaurant qui est en jeu. (Descriptif éditeur)

##### Contenu du jeu:

- 120 cartes réparties de la façon suivante:

\* cartes à fond vert: 15 salades, 11 cornichons;

\* cartes à fond rouge: 15 tomates, 11 ketchups;

\* cartes à fond jaune: 8 mayonnaises, 11 oignons, 15 fromages;

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de rapidité

Age préconisé : 6+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-6

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: GOLIATH

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S113



### DAMES CHINOISES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : plateau de jeu - 60 pièces

##### But du jeu

Chaque joueur doit faire sortir tous ses pions de son camp (10 au total) pour les faire parvenir dans le camp diamétralement opposé par rapport à l'hexagone central, qu'ils devront bien entendu traverser.

##### Marche des pions

A tour de rôle, les joueurs déplacent un pion vers une nouvelle case de différentes manières :

- Par simple progression d'une case : le pion est déplacé vers une case voisine, dans l'une des six directions possibles (Diagonale, Horizontalement ou Verticalement en avant ou en arrière), à condition qu'elle celle-ci soit

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: 35 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: NATURAL GAMES  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S112



### ROLIT

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plateau de jeu, 64 boules rolit, règle de jeu

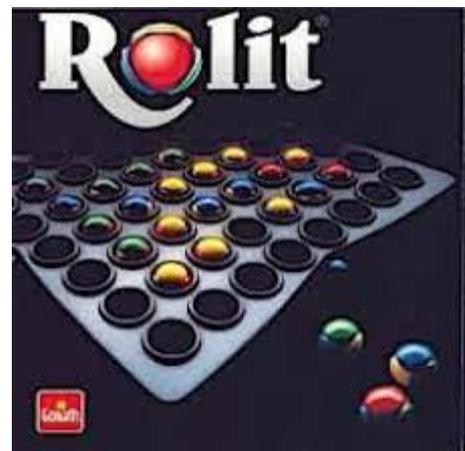
Principe du jeu : Consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules en les faisant rouler sur elles-mêmes afin de faire apparaître sa propre couleur. Les boules de vos adversaires sont capturées le gagnant est celui qui à le pus de boules de propre couleur.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de stratégie  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: GOLIATH  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S111



### NO PANIC

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
36 cartes vertes (plus faciles)  
36 cartes rouges (moins faciles)  
1 sabot minuteur  
1 bloc de scores  
Principe du jeu :  
Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.  
But du jeu :  
Marquer le plus grand nombre de points au terme de cinq manches successives.  
Préparation :  
Trier les cartes vertes et rouges en deux paquets et les placer séparément

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S110



### MARGOT L'ESCARGOT

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 plateau de jeu, 4 escargots, 40 billes 1 dé

Des petits escargots doivent manger des petites billes (3 couleurs) posées sur les différents chemins qui mènent à l'étang.

A chacun son escargot, il faut être le premier à lui faire manger dix billes.

A son tour, le joueur lance le dé de couleur (rouge, jaune et bleu). Il peut alors faire manger à son escargot les billes de la couleur indiquée. Mais il faut respecter quelques règles :

- Le joueur peut choisir le chemin qu'il désire, il ne pourra plus changer pour ce tour
- Il doit commencer par la case située près du bord
- Il peut manger autant de billes qu'il le souhaite, pourvu qu'elles soient de la couleur du dé

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société

Age préconisé : 4 - 8

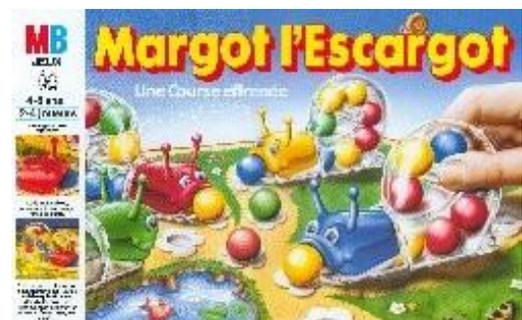
Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: MB jeux

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S109



### OTHELLO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

32 pions noirs et blancs  
Plateau  
Règles du jeu

But du jeu :

Vos pions doivent être majoritaire à la fin de la partie.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: JEUX SPEAR  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S108



### LE VERGER

#### Commentaires sur le jeu

"Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers. Unissez-vous forces afin de récolter cerises, pommes, poires et prunes avant son passages !"

Cette courte introduction décrit un des premiers jeux coopératifs pour nos petits.

Un corbeau noir bien installé au centre de quatre grands arbres du verger: un cerisier, un poirier, un prunier et un pommier. Chacun de ces arbres possède dix petits fruits en bois et joliment décorés des quatre couleurs des fruits.

Quatre petits paniers sont à disposition des enfants. A huit, les enfants se regroupent par équipe de deux.

A tour de rôle, les enfants jettent le dé et prélèvent des arbres le fruit indiqué par la couleur sur le dé. Mais attention, si c'est le corbeau, une

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 2-8

Difficulté: Facile

Marque du jeu: Haba

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S107



### SCRABBLE JUNIOR

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

- . 1 plateau de jeu double face
- . 83 lettres
- . 4 supports
- . 32 jetons (pour le comptage des points)
- . 1 règle de jeu

Une face est destinée aux 5/7 ans où ils doivent recouvrir les lettres des mots déjà écrits sur le plateau.

L'autre face est destinée aux 8/10 ans où ils retrouvent la manière du Scrabble Classic en croisant les mots pour gagner des points en fonction de la zone de couleur dans laquelle s'inscrivent les mots.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HABOURDIN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S106



### TOPWORD

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 plaque de 4 cases amovible, 1 base pivotante, 4 pieds en caoutchouc, 1 sac avec 100 lettres, 4 supports chevalets, 1 règle du jeu

Comment de qu'est-ce qu'il faut faire ?

Il faut former, à l'aide des lettres de son chevalet (préalablement tirée au hasard) et des lettres déjà posées sur le plateau, des mots nouveaux qui se lient à ceux déjà posés par la superposition d'au moins une lettre.

En gros c'est le principe du scrabble : faire des mots sur un plateau qui vont compter plus ou moins de points en fonction des lettres posées... avec une difficulté supplémentaire toutefois : une possibilité de superposer les lettres pour faire plus de points... tout en écrivant des mots existant !

Celui qui aura le plus grand score aura gagné...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de réflexion

Age préconisé : 10+

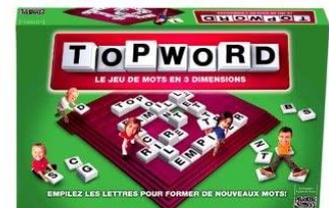
Durée de jeu prévue: 60 min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: Parker

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S105



### Mon premier memory

#### Commentaires sur le jeu

But du jeu

Retrouver les paires de cartes identiques. Les jeunes joueurs, grâce à leur sens de l'observation et leur mémoire, ont toutes les chances de l'emporter sur les grands.

Contenu :

70 cartes (35 paires)  
Règles du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S104



### Hop! Hop! Hop!

#### Commentaires sur le jeu

Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif pour les petites n'enfants. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois. Chaque joueur, à son tour, lance le dé et peut faire avancer un mouton ou la bergère d'une case sur le parcours, sauf si le dé indique la face vent. Dans ce cas là un pilier du pont est soufflé par la tempête rendant sa destruction un peu plus proche. Si le pont est détruit avant que les joueurs n'aient ramener tous ce petit monde à la bergerie, c'est perdu et l'équipe peut alors retenter sa chance !

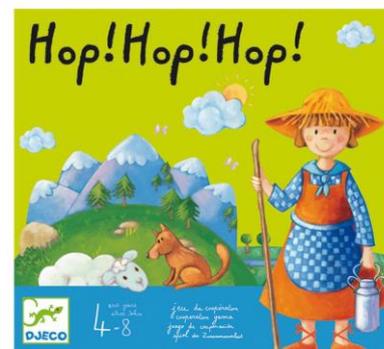
Contenu :  
4 plateaux décorés  
1 bergerie et sa poutrelle en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu Coopératif  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2 +  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DJECO  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S103



### PIQU'PUCES

#### Commentaires sur le jeu

Piqu'puces est un jeu aux règles enfantines. Il s'agit d'attraper à l'aide de larges pinces en plastiques des puces qui rebondissent sur un lit. C'est un jeu d'habileté, qui s'adresse plutôt aux plus jeunes d'entre nous !  
Matériel :  
Le jeu est composé d'un lit, dont la surface vibre (attention aux piles !) et de puces de différentes couleurs.  
Chaque joueur joue à l'aide d'une pince en plastique.  
Principe de jeu :  
Un joueur annonce une couleur, puis tous les joueurs, simultanément, doivent attraper des puces de la couleur annoncé. La manche se termine lorsqu'il n'y a plus de puces de la couleur demandé sur le lit.  
On répète l'opération jusqu'à ce que le lit soit vide (de puces !).  
Le joueur qui a attrapé le plus de puces est le grand vainqueur.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux à pile  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S102



### CLUEDO

#### **Commentaires sur le jeu**

Matériel :  
6 pions 6 armes, 21 cartes, 2 dés, 1 étui feuilles de notes

Description du jeu :

Le docteur Lenoir a été assassiné à l'issue d'une réception dans sa villa.  
Les joueurs doivent retrouver le coupable

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 3-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S100



### Pique Cerise

#### **Commentaires sur le jeu**

Remplir le premier son panier de cerises

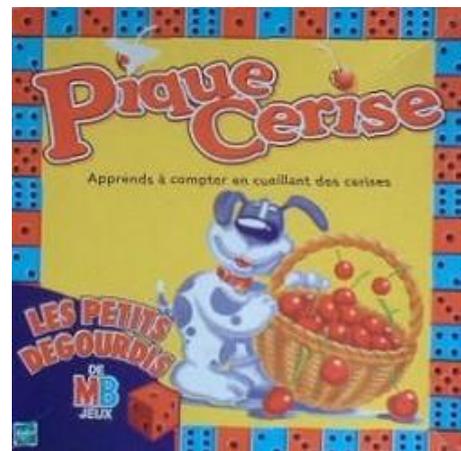
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S10



### Richesse de France

#### Commentaires sur le jeu

A pied, en vélo ou en voiture, le but du jeu est de sillonner la France afin de parcourir les différentes étapes du circuit proposé.

La boîte

La boîte contient :

- un plateau de jeu représentant la France, des villes et des routes.
- Douze pions (4 couleurs, un piéton, un vélo et une voiture pour chaque couleur).
- Des cartes "circuit" comportant les étapes à faire
- Des "bitonios" pour marquer que les différentes étapes ont bien été franchies.
- Des billets.
- Des cartes "régions".
- Des cartes "hasard".

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 45 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** S1



### TIMELINE

#### **Commentaires sur le jeu**

SUJETS :

evènement, inventions, découvertes, monuments, arts et littérature,  
musique, sport

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX DE CARTES  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-8  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Asmodee  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P99



### PREMIERS MOTS

#### Commentaires sur le jeu

Jeux pour apprendre

Repérer les lettres  
Identifier les syllabes  
Former et lire mes premiers mots  
Maîtriser le langage écrit et oral  
S'approprier les mathématiques  
Découvrir le monde

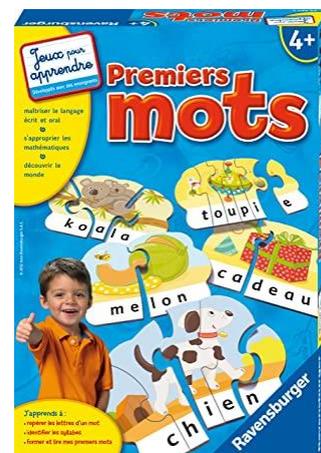
Contenu : 154 pièces 40 mots puzzles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-5  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P98



### BABY FORMES

#### Commentaires sur le jeu

Premier jeu éducatif pour apprendre les formes

Contenu : 4 planches - 4 pièces rondes - 4 pièces carrés - 4 pièces triangulaires

Apprendre à identifier carré - triangle - cercle

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Educa  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P97



### KUBKID

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU : 98 cubes

Animaux la ferme

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JANOD  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P96



### PLUS PLUS ++

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
600 pièces de plus plus

Plus-Plus est un jeu de construction danois dont le but est de stimuler la créativité et la dextérité des enfants. Ces pièces à la forme unique s'emboîtent ...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 5-12  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P95



### PLUS PLUS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 480 pièces

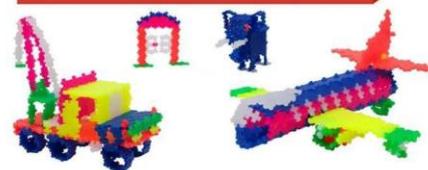
Une forme unique  
Des possibilités infinies

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'imagination  
Age préconisé : 5-12  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MINI NEON  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P94



### L'AVENTURIER

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu - règle de jeu + livret

jeu de déduction et de logique comportant des défis progressifs ( 60)

Echappez-vous du temple maudit

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: CASSE TÊTE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: SMART

Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P93



### IQ CANDY

#### **Commentaires sur le jeu**

Q Candy, pour les costauds du bulbe!

Saurez-vous faire tenir toutes les pièces de jeu à l'intérieur du plateau ? Relevez le défi avec ce jeu de logique unique. Vous trouverez 60 défis pour des heures de plaisirs...fondants, sans sucre ! IQ Candy le cadeau d'anniversaire parfait ?

ATTENTION ! IQ Candy peut donner envie mais il n'est pas comestible. Ne pas sucer, ne pas manger, contentez-vous de résoudre les défis ! Servez-vous sans modération !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: CASSE TETE  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: SMART  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P92



### WASGIJ ? N°21 - FOOTBALL FEVER !

#### **Commentaires sur le jeu**

2 PUZZLES DE 1000 pièces Chacun

Sujet : toute la famille s'est réunie pour regarder le match le plus important de l'année, mais se pourrait-il que leur équipe préférée reçoive un soutien inattendu ...?

Mettez-vous à la place du footballeur qui passe à la télévision  
Ce qu'il voit est l'image du puzzle à reconstituer et derrière lui une surprise à découvrir dans le 2ième puzzle ( solution)

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : adultes  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: JUMBO  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P91



### DISNEY PRINCESSE

#### **Commentaires sur le jeu**

CONTENU :

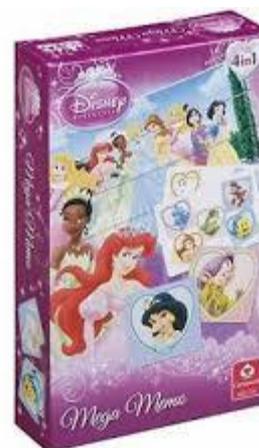
32 cartes  
16 cartons puzzle

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DISNEY PIXAR  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P87



### PUZZLE ALPHABET

#### **Commentaires sur le jeu**

Un puzzle composé de 28 pièces idéales pour les petites mains

Une introduction ludique à l'alphabet combinant reconnaissance des lettres et association aux images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MIKIDI  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P85



### PUZZLE SAGOMATO PEPPA

#### Commentaires sur le jeu

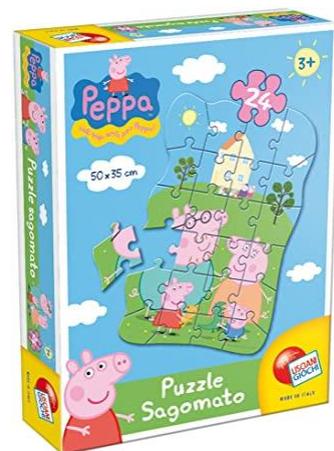
Contenu : 24 pièces ( 50x35 cm )

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LISCIANI GIOCHI  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P84



### LOTO DES PETITES BETES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
6 planches  
30 dalles  
  
Un loto des petites bêtes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: LOTO  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P83



### Loto de la mer et des rivières

#### **Commentaires sur le jeu**

Loto sur la thématique des animaux de la mer et des rivières.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P81



### LE JEU FOU DE L'AVION

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 9 cartes

Le jeu fou de l'avion : ce qu'il faut faire : Poser les 9 cartes de manière que l'avant de l'avion touche la partie arrière de la même couleur.  
Les 9 cartes (dont 2 cartes sont identiques) forment un carré  
Il y a 2 solutions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P80



### JE COMPTE DE 1 à 10

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

10 pièces train -  
29 pièces - Mains, Chiffres, Animaux

Je compte de 1 à 10 propose deux jeux dans lesquels l'enfant associe chiffre et quantités.  
Il observe les pièces, mime les chiffres sur ses doigts et apprend à compter au fil du jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P78



### LES PETITS INCOLLABLES

#### Commentaires sur le jeu

46 Cartes - Mélanger les cartes et les poser face cachées sur la table

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P76



### LOTO JOLIES SAISONS "HELLO KITTY"

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

4 planches des 4 saisons et les tuliles illustrées

But du jeu : Avoir complété sa planche en premiers

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: LOTO  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: TFOU GAME  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P73



### CARS

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 160 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DISNEY PIXAR  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P72



### BEYBLADE

#### Commentaires sur le jeu

200 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Educa  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P71



### BATMAN

#### Commentaires sur le jeu

100 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: MATTEL  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P70



### DISNEY Princesses BLANCHE NEIGE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 20 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: CLEMENTONI  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P69



### LITTLEST PESHOP

#### Commentaires sur le jeu

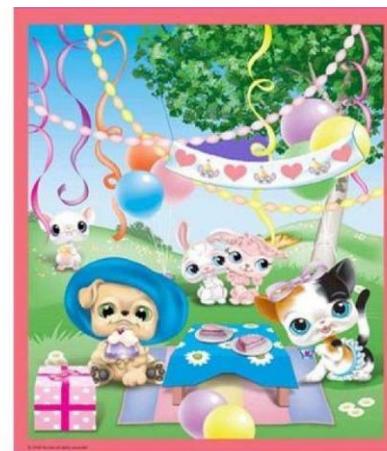
60 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P68



### LES METIERS

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 3 puzzles  
Danseuse - Maîtresse - Vétérinaire  
Pas de modèles

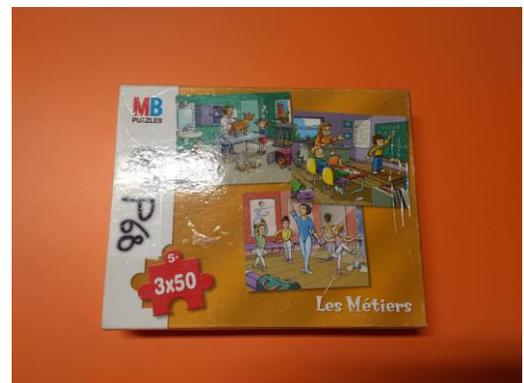
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P67



### TOM et JERRY Les 3 Mousquetaires

#### Commentaires sur le jeu

100 pièces manque le poster ( modèle )

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P66



### BOUCLE D'or et les 3 OURS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 3 puzzles en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu:

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P62



### CHATEAU FANTASTIQUE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 54 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DJECO  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P6



### PUZZLE EN BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Puzzle en bois "BABAR" 6 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P57



### 2 PUZZLES SPIDER-MAN

#### Commentaires sur le jeu

CONTENU : 100 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Educa  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P56



### CENDRILLON

#### Commentaires sur le jeu

30 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

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

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P55



### WINNIE THE POOH

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 2 x 25 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P54



### BLANCHE NEIGE ET LES SEPTS NAINS

#### Commentaires sur le jeu

30 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P53



### MON PETIT PONEY

#### Commentaires sur le jeu

35 Pièces + 1 poster

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P52



### FABOLINA

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 9 cubes  
3 posters

Fabolina nous plonge dans le monde merveilleux des contes de fées

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Selecta  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P51



### OU VIVENT-ILS !

#### **Commentaires sur le jeu**

Mettre en association l'animal et son habitat

Contenu : 24 pièces en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P50



### Dans le monde des lettres LES MOTS

#### **Commentaires sur le jeu**

11 Cartes à emboîtement  
22 Mot/ Image/Sujet

Jeu pour apprendre ses premiers mots

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: CLEMENTONI  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P49



### LA FRANCE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 180 pièces en bois + carte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P47



### FUZZY

#### **Commentaires sur le jeu**

Un puzzle à deux faces  
16 grandes pièces

Un puzzle amusant comportant d'un côté une photo et de l'autre une fourrure douce !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: OLFACTIF  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: BEPUZZLED KIDS  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P46



### LOTO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 4 planches en bois + 24 dalles en bois

Divers objets - animaux - fruits - etc

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE LOTO

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 20 min

Nombre de joueurs:

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: TOYLAND

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P45



### PUZZLE en bois

#### Commentaires sur le jeu

Puzzle en bois

pour apprendre l'heure et savoir compter jusqu'à 12

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P44



### PUZZLE CHIFFRE EN BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : Pièces en bois de 0 à 9

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P42



### BUTTERFLIES OF NORTH AMERICA

#### Commentaires sur le jeu

PUZZLE 500 Pièces

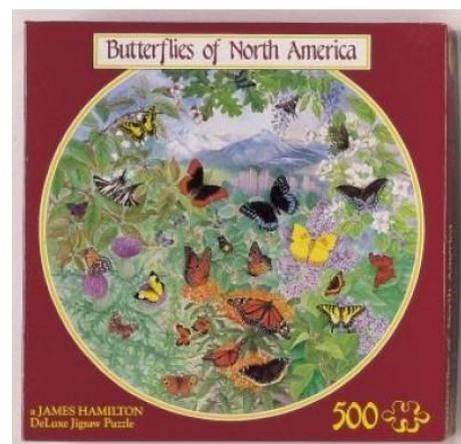
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : adultes  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DELUXE JIGSAW PUZZLE  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P40



### PUZZLE ECOLE

#### Commentaires sur le jeu

70 Pièces

Ecole : Mickey

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: WALT DISNEY  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P39



### Les livres dominos

#### **Commentaires sur le jeu**

Ce livre propose une histoire amusante pour découvrir les nombres avec l'ourson Batiste

il contient des cartes à assembler 2 par 2 pour apprendre à compter de 0 à 100

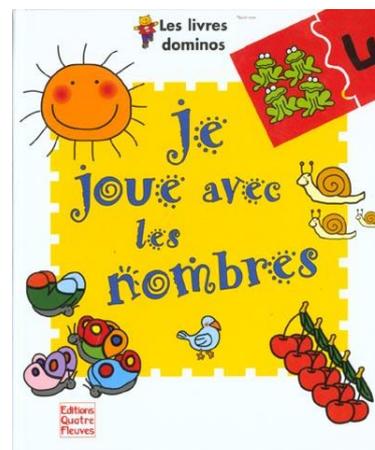
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: jeux de connaissance gén  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: EDITION QUATRE FLEUV  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P38



### les activités des drôle de petites bêtes

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

4 Puzzles carrés de 16 pièces  
Poster de la même taille que le puzzle qui aide l'enfant à se repérer et à positionner ses pièces dans l'espace.

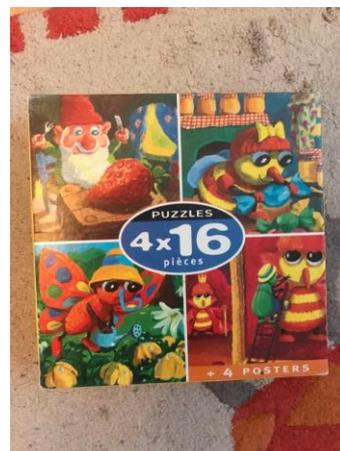
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DRUON EVEIL  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P36



### APPRENDS MOI LES ANIMAUX

#### Commentaires sur le jeu

Voyage à travers le monde avec Lunapop pour rencontrer ses amis les animaux. Bientôt tu les connaîtras tous !

19 jetons animaux magnétiques  
19 cartes paysages  
1 règle

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-2  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HASBRO MB  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P34



### MICKEY MOUSE

#### Commentaires sur le jeu

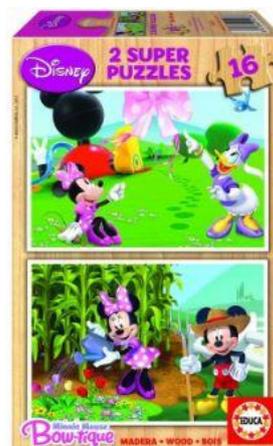
Contenu : 16 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Educa  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P33



### SNOOPY

#### **Commentaires sur le jeu**

200 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 30 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P31



### Disney Dinosaures

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 200 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P28



### GOGETTE Prince et dragon

#### Commentaires sur le jeu

##### But du jeu

Le prince doit sauver la princesse et le dragon protéger son trésor, mais leurs chemins ne doivent pas se croiser !

Il faut placer les tuiles de manière à connecter les images indiquées sur le modèle. 24 défis à relever avec, à chaque fois, plusieurs solutions, dont une donnée dans le livret.

##### Contenu

un livret d'énigmes

un boîtier

9 tuiles

NB : la série Go getter est composée de jeux de niveaux différents : VERT (niveau 1 : dès 4 ans), BLEU (niveau 2 : dès 5 ans), ROUGE (niveau 3, dès 6 ans) et JAUNE (niveau 4, dès 7 ans).

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: CASSE TÊTE

Age préconisé : 7+

Durée de jeu prévue: Nc

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: SMART

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P26



### LES METIERS

#### Commentaires sur le jeu

OBSERVATION - ASSEMBLAGE - MOTRICITE

Contient - 6 cartes - 6 pièces puzzle -

Le pompier - le policier - le fermier - le pâtissier - le conducteur de train -le chef de chantier

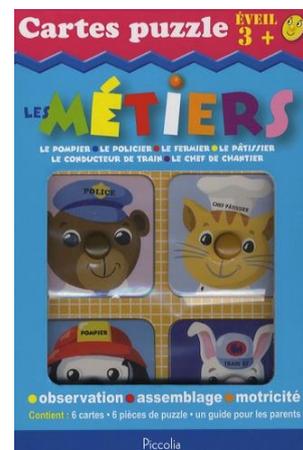
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: PICCOLIA  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P25



### PUZZLE Tableau Magnétique ( incendie )

#### Commentaires sur le jeu

Tableau magnétique

Contenu : 29 pièces  
1 tableau

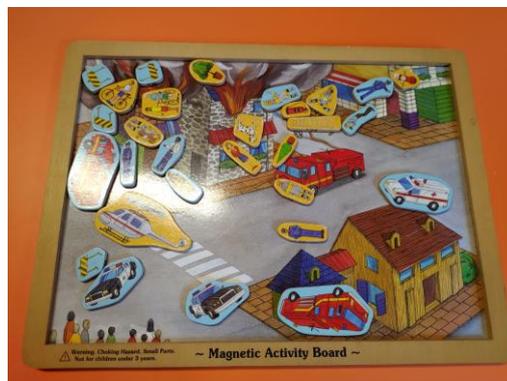
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P24



### PUZZLE DE SOL

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 24 pièces extra large de sol  
thème de la ferme

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: FALCON  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P23



### POCAHONTAS

#### **Commentaires sur le jeu**

60 Pièces

Déjeuner amoureux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

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

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P20



### MES PREMIERS MOTS

#### Commentaires sur le jeu

PUZZLE EN BOIS

32 Pièces en bois - 16 puzzle images

But du jeu : l'enfant prend les syllabes et les assemble avec les images

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P19



### Mes Premiers PUZZLES

#### Commentaires sur le jeu

Il y a 6 petits puzzles

Le petit chat noir aux yeux verts  
le lapin blanc  
l'âne gris  
la vache et sa cloche dorée  
le renard roux  
le bébé lion

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P17



### POCAHONTAS

#### Commentaires sur le jeu

60 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P16



### PUZZLE LES Animaux

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 30 pièces en bois

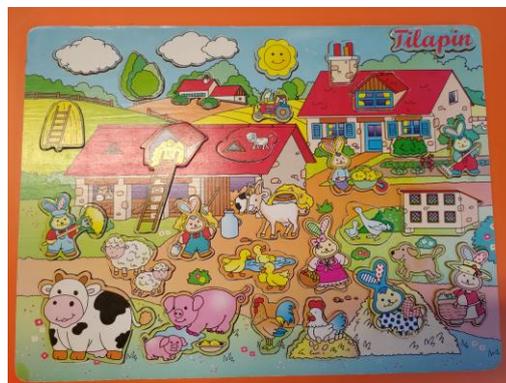
1 grand plateau la ferme

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: TILAPIN  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: P14



### ASTERIX

#### Commentaires sur le jeu

250 Pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P13



### MICKEY

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 42 pièces

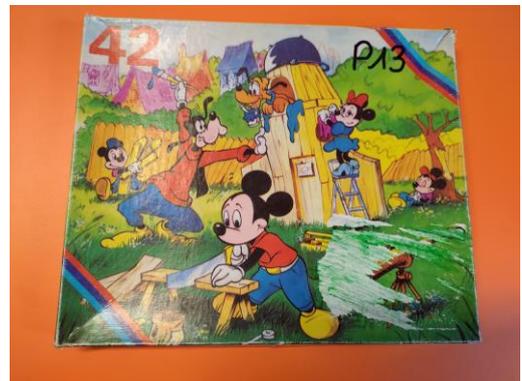
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: FNP Production  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P11



### VARIALAND

#### **Commentaires sur le jeu**

80 Plaquettes illustrées peuvent être combinées de multiples façon  
A chaque jeu, l'enfant invente un "monde nouveau"

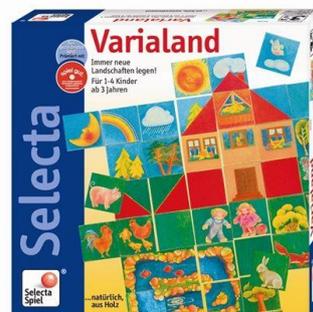
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: VARIALAND  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** P100



### 9 CUBES FERME

#### Commentaires sur le jeu

9 CUBES FERME illustrés en carton sur le thème des animaux

2 jeux en 1

un jeu de construction pour les plus petits

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JANOD  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: M15



### KALIMBA

#### Commentaires sur le jeu

L'instrument au doigté africain

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: jeu du monde  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JEUX DU MONDE  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: I76



### HOPPEL -POPPEL

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 4 supports de jeu - 8 chats - 8 lapins - 8 poules - 8 canards - 1 dé en couleur - 1 règle de jeu

BUT DU JEU :

Quel enfant sera le premier à avoir complété son support avec tous les animaux manquants ?

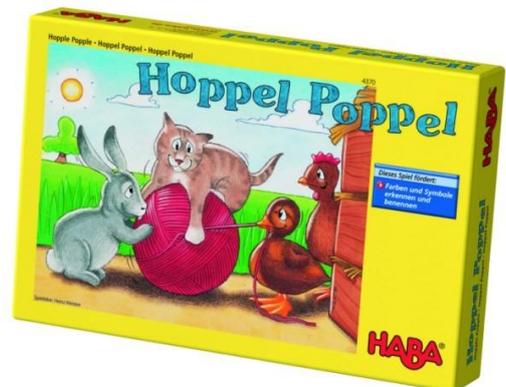
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Haba  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** I75



### Mon LOTO DES COULEURS et des formes

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

3 planches de 5 images - 15 silhouettes blanches -  
15 jetons couleurs

2 jeux de loto ( formes et couleurs )

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE LOTO  
Age préconisé : 2 - 4  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: I67



### BOGGLE JUNIOR

#### Commentaires sur le jeu

Matériel :

1 plan de jeu - 8 dés - 3 cartes illustrées recto - verso soit 60 illustrations  
Pour les tout jeunes enfants : Associer les mots aux illustrations présentées

Pour ceux qui savent lire : Ecrire le plus grand nombre de mots  
correspondant aux illustrations en un temps limité

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Parker  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** I51



### HISTOIRE Sous les Etoiles

#### **Commentaires sur le jeu**

1 règle  
un jeu pour s'endormir

Aidez votre enfant à visiter le pays des songes avec ce jeu qui raconte une histoire  
Lorsque vous aurez aidé tous les animaux de Fred le fermier à s'endormir, il sera l'heure d'aller se coucher aussi !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** I 82



### LE LOTO DES ODEURS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 5 planches de jeux - 30 flacons jetons - 1 règle de jeu

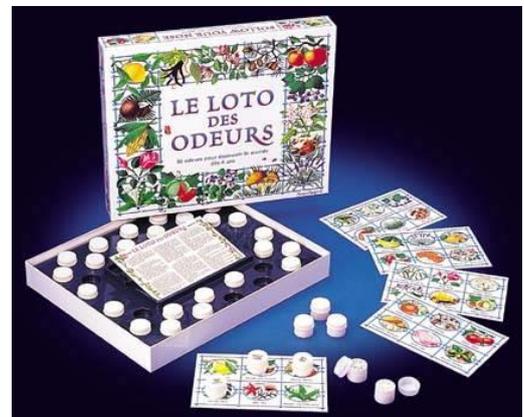
BUT DU JEU - Etre le premiers à compléter sa planche

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: OLFACTIF  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-5  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: SENTOSPHERE  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM8



### LE PANDA EQUILIBRISTE

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu pour découvrir l'équilibre - Manipuler

Contenu : 5 bâtonnets ronds- 8 bâtonnets à section carré - 8 bâtonnets verts

1 panda - 1 dé spécial

1 règle

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: EVEIL JEU  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM6



### ARDOISE MAGIQUE

#### Commentaires sur le jeu

ARDOISE MAGIQUE :

Pour des créations

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX ABSTRAIT  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM50



### PALLINA

#### **Commentaires sur le jeu**

Le jeu de société Pallina de la marque Hape : les billes sont retenues par des baguettes. Le but du jeu consiste à retirer les baguettes pour faire tomber les billes des autres joueurs. Le gagnant est celui dont la bille tombe en dernier. Jouet écologique en bambou, finition à la cire d'abeille, peintures à l'eau. Dimensions: hauteur : 26cm x diamètre : 22cm. De 2 à 4 joueurs. A partir de 3 ans

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de société  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: HAPE  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM5



### TANGRAM

#### **Commentaires sur le jeu**

Un jeu éducatif et convivial pour 4 joueurs. Avec 3 600 combinaisons possibles et ses modes progressifs, vous aurez du mal à vous en lasser !

Contenu :

- . 4 x 7 pièces de tangram
- . 1 jeu de 33 cartes
- . 1 sabot
- . 6 fiches
- . 1 sablier
- . 1 livret de règles de jeux

Ce casse-tête chinois millénaire est revisité pour apprendre à jouer de manière progressive : 12 fiches d'initiation pour commencer, un livret qui vous propose plus de 230 exemples et leurs solutions, et une fois que vous êtes à l'aise avec la manipulation des pièces, à vous d'ajouter du piment en

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: CASSE TETE  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM48



### SUSPEND

#### **Commentaires sur le jeu**

Sorte de mikado en l'air !  
Vous tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec de une à cinq encoches pour s'accrocher).  
Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber ! Vous récupérez les pièces que vous faites choir : le premier qui n'a plus de baguettes à mettre ni dans sa réserve ni dans la réserve commune a gagné.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 8+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM47



### CASSET O GRAPH

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 boîtier casset o graph - 5 éléments à dessin  
1 roue orange

Créer des milliers de dessins à chaque tour de roue !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEUX ABSTRAIT  
Age préconisé : Tout âge  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM45



### ARDOISE MAGIQUE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 4 accessoires pour dessiner

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dessin  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Fisher Price  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM43



### MAGNETIC

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 tableau magnétique double - 2 plaques avec 36 pièces

2 personnages à habiller ( garçon - fille )

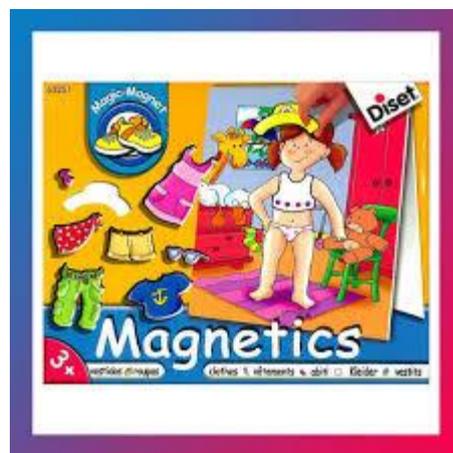
Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DISET  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM4



### MAGNETIC MOSAIQUE

#### Commentaires sur le jeu

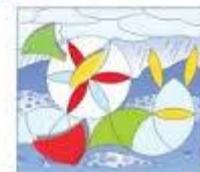
CONTENU : 1 tableau métallique - 99 pièces en mousse  
24 pages avec de nombreux modèles à la taille des pièces  
plus 2 pages de 50 exemples supplémentaires

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeu d'imagination  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: IOTOBO  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM39



### MIKA BILLE

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 25 baguettes - 29 billes

Mika-Bille est un jeu d'habileté dont le principe est très proche du Mikado. La différence par rapport au Mikado réside dans le fait que les billes sont placées sur un enchevêtrement de baguettes.

Comment ça se joue ?

A tour de rôle, chaque joueur doit retirer une baguette en évitant que les billes ne tombent. Si un joueur fait tomber une ou plusieurs billes, il les récupère et les place devant soi.

Le gagnant

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM35



### FANTASTIC MOSAICS

#### Commentaires sur le jeu

Compléter les décors avec les pastilles de couleur

20 modèles - 48 pastilles de couleur

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LUDOMALLICE  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM34



### GOKI GEO

#### **Commentaires sur le jeu**

PUZZLE A ENCASTREMENT

un jeu mathématique et géométrique en bois

Contenu : 250 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: GEO  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM31



### MAGNETI'BOOK

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :; 8 cartes personnages

32 accessoires + 2 aimants Ronds pour tenir la carte

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JANOD  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM30



### TORTUBOOM

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 support de jeu - 8 jetons tortues - 30 jetons crabes - 1 dé spécial - 1 règle de jeu

But du jeu : être le premier à récupérer 3 jetons "tortue"

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DJECO  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM3



### GAGNE TON PAPA

#### Commentaires sur le jeu

Descriptif issu du site de Gigamic :

Gagne ton papa ! : Le jeu que les Papas offrent aux tout-petits.

2 jeux en 1 :

- 2 joueurs : Être plus rapide que Papa pour réaliser les figures imposées des différentes cartes « Penta ». 18 cartes « Penta » = 900 combinaisons différentes à trouver.

- 1 joueur : Par déplacement successif de ta réglette réalise un maximum de Pentas 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12 parmi des centaines de milliers de combinaisons.

JEU EN VOLUME : Réalise les figures proposées sur les cartes construction et trouves en de nouvelles.

Seul ou avec Papa pose en équilibre le plus de pièces possibles les unes sur les autres et éclate-toi à KATABOUM.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: CASSE TETE

Age préconisé : 1-2

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DJ GAMES

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM29



### CURLI KULLER

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu :

- 8 éléments de clôture (environ 20 x 5 cm)
- 1 épouvantail,
- 4 cartes à jouer épouvantail
- 4 escargots roulants
- 40 salades
- 1 rampe
- règle du jeu en français

Idée du jeu :

Ça y est ! Comme chaque année, Bertram le cultivateur a planté les jeunes plants dans son champ bio. Comme il a peur que les oiseaux, vifs comme l'éclair, ne s'en prennent à ses toutes jeunes salades, il a mis son vieil épouvantail au milieu de son champ. Mais il aurait

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: SELECTA SPIEL  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: HM28



### KLICKADO

#### Commentaires sur le jeu

Avant d'entrer en scène pour son numéro de cirque il faut créer un beau costume de toutes les couleurs à cet agile hérisson !  
Chaque joueur a le même nombre de bâtonnets de couleurs différentes, certains ont une accroche magnétique pour vous aider. Le joueur qui le premier, arrive à se débarrasser de ses bâtonnets en les accrochant astucieusement sur le hérisson, gagne la partie. Pour cela il va vous falloir faire preuve d'habileté car il ne faut surtout rien faire tomber !

Matériel de la boîte :

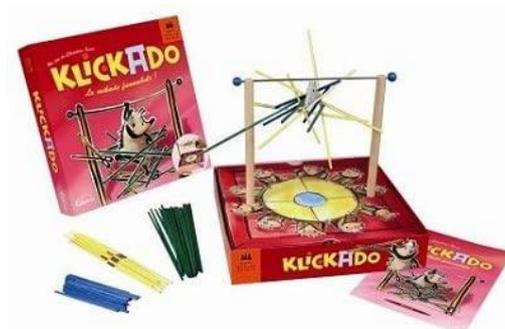
- 12 grands bâtonnets munis d'un anneau métallique
- 19 grands bâtonnets sans anneau métallique
- 19 petits bâtonnets
- 2 supports
- 1 baguette métallique

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-5  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM27



### CHICKY BOOM

#### Commentaires sur le jeu

Le poulailler à bascule !  
Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller !  
Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule.  
Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

Contenu :  
- 6 poules en bois (3 grandes, 3 petites)  
- 7 bottes de foin en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue: 10min

Nombre de joueurs: 2-4

Difficulté: Pas de niveau de difficulté

Marque du jeu: BLUE ORANGE

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM21



### BUILDING BRICKS

#### Commentaires sur le jeu

Jeu de construction

Contenu : 100 pièces en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: GOKI  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM20 bis



### Formes et couleurs

#### Commentaires sur le jeu

Pour tous les enfants qui aiment jouer et découvrir.  
Un jeu amusant où les enfants apprennent à reconnaître les formes et les couleurs.

Contenu :

- 4 planches
- 56 planches de formes et couleurs
- 1 dé de couleurs
- 1 dé de formes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 2-6  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM20



### SPIROGRAPH l'atelier magique

#### Commentaires sur le jeu

Outil malin pour dessiner facilement des spirales de toutes les formes et de toutes les couleurs, avec des roues classiques pour dessiner avec des stylos, mais aussi de nouvelles roues spéciales très futées : elles te permettent d'utiliser toutes les sortes de stylos, de feutres ou de marqueurs ! Il y a même 3 feutres extra larges dont tu peux modifier la couleur en utilisant le feutre magique fourni !

Une fois ton dessin terminé, tu peux utiliser le pochoirs pour ajouter quelques décoration, et le colorier avec tes feutres, ou encore créer des objets en 3D !

Quand tu as finis, range tout dans la mallette : tu peux emmener tes créations et ton Atelier Magique partout !

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 20 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM18



### 10 CUBES

#### Commentaires sur le jeu

5 Faces : animaux perchés dans l'arbre, animaux de la ferme et de la jungle  
chiffres et motifs aux couleurs vives

10 cubes

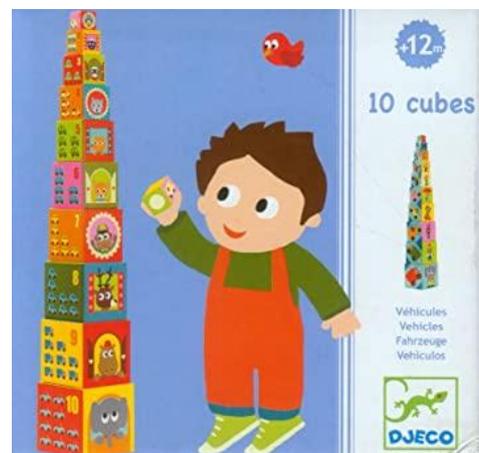
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: DJECO  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM17



### DOMINO RALLY

#### Commentaires sur le jeu

Un Rallye de dominos de 250 pièces colorées pour des parcours toujours différents !

Quel plaisir de réaliser un parcours parfait, où tous les dominos vont successivement se faire tomber les uns les autres, en franchissant escaliers, pentes et courbes pour enfin faire tinter la clochette ! Mais attention : la moindre inattention fait tomber le circuit, et tout est à recommencer !

Avec ces 250 pièces en bois joliment colorées, les possibilités sont nombreuses, et cela promet des heures d'application et de patience en

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: TOYS PURE  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM11



### DOMINO EN BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Boîtier : 28 pièces  
face chiffres - face papillons

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: BEC ET CROC  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM10



### LUIGI L'ACROBATE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 1 règle de jeu - 1 tapis - 5 pièces de jeu  
(Luigi l'acrobate - 3 ballons - 1 podium)

Ce jeu contient tout ce dont vous avez besoin pour préparer de magnifiques numéros d'équilibriste

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 7+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: TILSIT  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM 9



### JEU D'OSSELETS

#### Commentaires sur le jeu

Composition :  
5 osselets en métal dont 1 rouge

le but du jeu est d'aligner à la suite le plus possible de combinaisons de difficulté croissante sans "perdre la main"

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 10+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Difficile  
Marque du jeu: VILAC  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** HM 49



### DINGO DISCO

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 règle de jeu - 1 plateau de jeu en bois 1 dés de chiffres 1 dé de couleur 20 pions bleus - 20 rouges - 20 blancs

Dingo-Disc est un jeu d'adresse, d'équilibre, de stratégie et d'habileté où les joueurs doivent poser tous leurs pions sur un disque en équilibre sans faire tomber les pions déjà posés.

Le gagnant est le joueur qui aura posé tous ses pions le premier.  
De fabrication 100% française, Dingo-Disc implique aussi bien petits et grands dans un affrontement ludique avec malice et défis.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: EDITION CAPUCINE  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E9



### ABC SURPRISE

#### Commentaires sur le jeu

Clavier amusant pour l'initiation aux lettres - aux couleurs et aux chiffres

L'enfant appuie sur une touche, le volet se soulève il peut ainsi constater l'association entre image et mot, couleur et son, chiffre et quantité.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** E88



### PETIT SAVANT JUNIOR

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 6 fiches - 1 pupitre

Le jeu est simple. Choisir une fiche et la poser sur le pupitre.  
Ensuite insérer une électrode dans l'orifice correspondant à une question et l'autre dans l'orifice correspondant à la réponse

Si la réponse est correcte Petit Savant félicite l'enfant en lançant un joyeux "OK" et en s'allumant.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: CLEMENTONI  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** E86



### QUI EST-CE électronique

#### Commentaires sur le jeu

La version électronique du QUI EST-CE? : le SUPER QUI EST-CE?

Contenu :

- . 1 malette.
- . 6 feuilles personnages.
- . 8 pions repérage.

Posez des questions pour retrouver les personnages figurant sur les cartes de votre adversaire.

Du son, des lumières, un timer, 6 thèmes différents (monstres, animaux, caricatures,...), en tout 144 personnages à découvrir.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 6+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MB jeux  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** E61



### Ordinateur électronique "top'souris"

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeux ordinateur électronique pour l'apprentissage de l'alphabet.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux à pile  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** E5



### Ordinateur portable bilingue

#### **Commentaires sur le jeu**

Ordinateur portable électronique pour l'apprentissage de l'alphabet.  
Bilingue.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux à pile  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E4



### PETIT SAVANT Franklin

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 6 fiches - une pupitre électronique parlant  
12 sujets éducatifs

Le jeu est simple. Choisir une fiche et la poser sur le pupitre.  
Ensuite, insérer une électrode dans l'orifice correspondant à la réponse.  
Si la réponse est correcte, petit savant félicite l'enfant en lançant un joyeux  
" OK " et en s'allumant

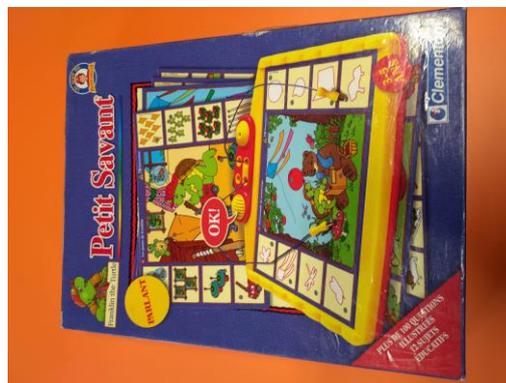
Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 10min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: CLEMENTONI  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** E3



### Ordinateur électronique

#### **Commentaires sur le jeu**

Ordinateur électronique orange pour apprentissage des chiffres et des lettres.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux à pile  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu:  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E2



### ORDINATEUR

#### Commentaires sur le jeu

Ordinateur éducatif 6 fonctions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** C61



### MAGFORMERS

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :  
1 livret  
10 fiches recto-verso pour réaliser des voitures  
4 fiches recto-verso pour transformer des objets en 3 D  
  
2 chassis - 24 carrés - 31 triangles  
  
boîte de rangement

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: MAGFORMERS  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: C6



### IDEAL BLOX

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : livret modèles

15 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu:  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** C48



### DOMINO

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 28 pièces

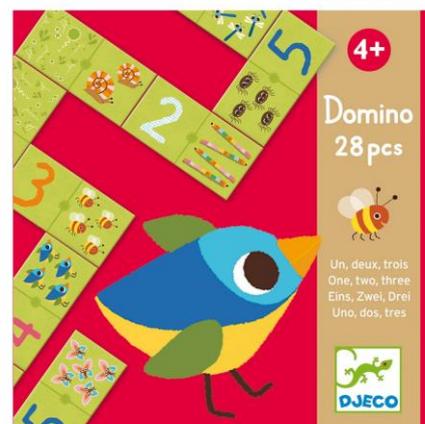
Un jeu d'approche des chiffres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 4 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DJECO  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** C43



### PYRAMIDE

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 15 pièces

Pour assembler

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** C37 BIS



### KAPLA

#### **Commentaires sur le jeu**

Blocs de construction en bois 200 pièces

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: WOOD 'N PLAY  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: C37



### KAPLA

#### Commentaires sur le jeu

BOITE DE 200 Pièces en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE CONSTRUCTION  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: WOOD 'N PLAY  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B93



### Mon alphabet éducatif

#### Commentaires sur le jeu

COFFRET EN BOIS :

24 x 2 + 48 Pièces recto - verso  
Alphabet - chiffre

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: BEC ET CROC  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B91



### FAMILLE OURS EN BOIS

#### Commentaires sur le jeu

Maman Ours - Papa Ours - petite soeur et petit frère Ours

24 Têtes - 24 corps - 24 jambes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima

Age préconisé : 2 +

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: Pas de niveau de difficulté

Marque du jeu: BEC ET CROC

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B9



### Duplo cirque

#### **Commentaires sur le jeu**

Approche ! Le grand cirque LEGO DUPLO arrive en ville. Achète un ticket pour pouvoir entrer dans le cirque et voir les diverses attractions. Et prépare-toi à vivre un final exceptionnel avec un éléphant, un cheval et un lion ! Avec 3 figurines DUPLO ...

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de construction  
Age préconisé : 2-5  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: Nc  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LEGO  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B81



### DOMINO FERME

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 28 pièces

animaux de la ferme

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU DE DOMINO  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: JURATOYS  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B75



### Mon livre d'activités

#### Commentaires sur le jeu

Contenu :

1 livre malette - 22 fiches recto-verso 60 lettres - 20 chiffres - 16 formes en mousse

Ardoise fluorescente et son crayon magique

Ce jeu favorise l'apprentissage de l'enfant par la manipulation d'éléments  
Il développe l'observation et l'association avec des modèles pour guider  
l'enfant progressivement tout en laissant libre cours à sa créativité

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX D'éveil  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 25 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B73



### LES PITCHOUNES

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 12 pièces en bois

Forme simple

Les Pichounes sont conçu pour s'emboîter dans tous les sens en pyramide tout en demerant stable

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: HABILITE MANUELLE

Age préconisé : 2 +

Durée de jeu prévue: 80 min

Nombre de joueurs: 1

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: NATHAN

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B70



### 1,2,3 MES ANIMAUX

#### **Commentaires sur le jeu**

3 Petits amis s'en vont aux champs : apprends associer ensemble formes et couleurs

Plateau en bois décoré oiseau - vache - cochon  
Plus pièces en bois : 3 rectangles - 3 ronds - 3 triangles

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima

Age préconisé : 3+

Durée de jeu prévue: 15 min

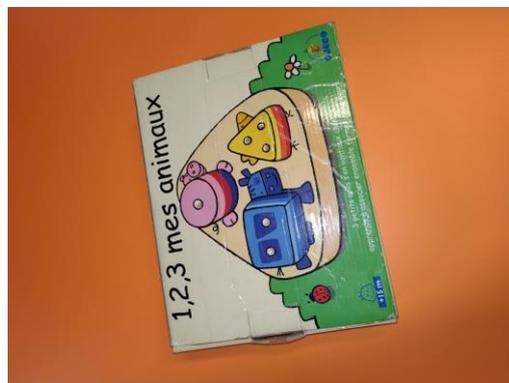
Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: DJECO

Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B63 BIS



### LES JEUX DES TOUT PETITS

#### Commentaires sur le jeu

Coffret :

PUZZLE

JEU DE PECHE MAGNETIQUE

JEU DE PISTE

JEU DE PALETS

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX D'éveil  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: VILAC  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B63



### Boite des petits Ours en bois

#### Commentaires sur le jeu

BOITIER : maman ours - papa ours - petit ours

54 pièces

18 pièces pour petits Ours

18 pièces pour papa Ours

18 pièces pour maman

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima

Age préconisé : 2 +

Durée de jeu prévue: 15 min

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté: Pas de niveau de difficulté

Marque du jeu: BEC ET CROC

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B57



### Les 4 SAISONS Jeu de découvertes

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 1 puzzle de 6 pièces - 1 puzzle de 9 pièces - 2 modèles - 4 planches loto - 16 jetons - 12 dominos

1 règle de jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEU D'OBSERVATION  
Age préconisé : 2 - 4  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: NATHAN  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B56



### MON PREMIERS MEMO

#### Commentaires sur le jeu

Des images pour jouer et parler

24 cartes

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de mémoire  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Jeux Nathan  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B50



### PIANO PRINCESSE

#### Commentaires sur le jeu

Piano avec cris et chansons D'animaux

A PILES

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: MUSIQUE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: KAIMAO TOYS  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B5



### Pictolino

#### Commentaires sur le jeu

Le 1er jeu des images ! Tout en jouant, les enfants apprennent à identifier et à associer les images. La taille des pions (extra large) a spécialement été étudiée pour les enfants à partir de 2 ans. Il permet à l'enfant de découvrir les images de son univers et d'enrichir son vocabulaire en s'amusant. L'enfant va ainsi développer ses facultés d'observation, d'association et de manipulation. Contenu : 4 planches illustrées, 24 pions, 24 images autocollantes, 1 notice.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de réflexion  
Age préconisé : 2 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B41



### REVEIL ORCHESTRE

#### Commentaires sur le jeu

Un petit réveil tambour plein de surprises pour exprimer ses talents musicaux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: MUSIQUE  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: EVEIL JEUX  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B4



### Boucle d'Or et les Trois Ours

#### Commentaires sur le jeu

Il était une fois Boucle d'Or qui découvrit une jolie maison dans la forêt

Contenu : 1 maison - 3 ours - boucle d'or - 3 fauteuils - 2 lits - 1 table -

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: JEUX D'éveil  
Age préconisé : 12 +  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: PLAYSKOOL  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B37



### LA MAISON FANTASTIQUE

#### **Commentaires sur le jeu**

Un façon amusante d'apprendre à lire et à construire des mots dans un univers richement imagé

Coffret :

11 personnages différents - 1 maison - 1 chat - un livret d'histoire avec des jeux de lettres

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux éducatifs  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1+  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: HABOURDIN  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B32



### LE CALCUL

#### Commentaires sur le jeu

Contenu : 9 cartons verts - rouges - orange  
6 planches

Opérations : additions - soustractions

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux éducatifs

Age préconisé : 2 +

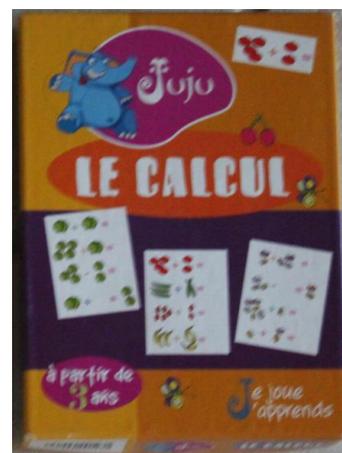
Durée de jeu prévue: 80 min

Nombre de joueurs: 1-4

Difficulté: Moyenne

Marque du jeu: JUJU

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B30



### CLOWN MAGIQUE

#### Commentaires sur le jeu

Développe l'acquisition des concepts de positions ( dessus, dessous ) les parties et les expression du visage, similitudes et différences  
Aide à développer l'habilité manuelle et le langage

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'assemblage et ima  
Age préconisé : 1-3  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: TEXAS INSTRUMENT  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B3



### Clipo

#### **Commentaires sur le jeu**

Fiches pour le jeu de construction Clipo. Ces fiches techniques permettent aux élèves de maternelle de manipuler le jeu afin de réaliser une construction.

Lors de la première séance, faire manipuler librement le jeu de construction par l'élève, puis faire reproduire un modèle réel. La seconde séance, en atelier dirigé, a pour objectif de comprendre une fiche technique de construction. Ainsi, il s'agit d'observer et de décrire la fiche (objet à réaliser, pièces nécessaires...).

L'activité est réussie si l'objet réalisé est identique à la fiche technique. Enfin, les fiches du jeu de construction peuvent être utilisées pour réaliser individuellement des objets en autonomie. Les ateliers se composent de

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de construction  
 Age préconisé : 1-2  
 Durée de jeu prévue: Nc  
 Nombre de joueurs: 2-6  
 Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
 Marque du jeu: Clipo  
 Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B25



### Arche de Noe

#### **Commentaires sur le jeu**

Jouet pour enfant sur le thème de l'arche aux animaux

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 2-3  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Tuppertoys  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: B2



### Cubes formes

#### Commentaires sur le jeu

Des formes géométriques ou distinctives (étoile, flèche), mais aussi des chiffres de toutes les couleurs, à encastrer à travers le trou correspondant sur ce cube amusant tout en plastique résistant de couleur vive. Votre enfant va adorer s'amuser avec ses formes, essayer de trouver leur emplacement et nommer les objets ou les couleurs. Un grand classique du jeu d'apprentissage et d'éveil pour filles et garçons.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 1-2  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Ouatoo Baby  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B17



### Cubes tony

#### **Commentaires sur le jeu**

Jeu à forme géométrique

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux d'adresse  
Age préconisé : 2-3  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Nc  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B16



### GUITARE SURPRISE

#### **Commentaires sur le jeu**

10 petites activités et petits sons amusants

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: MUSIQUE  
Age préconisé : 1  
Durée de jeu prévue: 80 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: PLAYSKOOL  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B14



### Duplo Voiture

#### **Commentaires sur le jeu**

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux de construction  
Age préconisé : 2 - 4  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LEGO  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B12



### Safari jungle

#### Commentaires sur le jeu

Jeux de construction dans la thématique de la jungle.

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Jeux de construction  
Age préconisé : 2-3  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1-4  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: LEGO  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B112



### BABAR

#### **Commentaires sur le jeu**

Malette 20 cubes BABAR

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 3+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Moyenne  
Marque du jeu: DUJARDIN  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B101



### CLOWN

#### **Commentaires sur le jeu**

Contenu : 48 parties du corps du clown  
Qui réussit à former le plus grand clown

Nb pièces: 1

Points: 1

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: PUZZLE  
Age préconisé : 5+  
Durée de jeu prévue: 15 min  
Nombre de joueurs: 2-6  
Difficulté: Facile  
Marque du jeu: Ravensburger  
Auteur:



#### **Classification, mécanismes, thématiques**



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** B1



### Le fermier te dit

#### **Commentaires sur le jeu**

Ce jeu va permettre à votre enfant de découvrir les animaux de la ferme de façon ludique.

Orientez la flèche dans une certaine direction et levez la manette pour entendre le nom et le son d'un animal.

12 animaux différents avec leurs cris sont cités par le fermier.

Nécessite 2 piles LR06 incluses.

Nb pièces: 1

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Jeux sensoriels  
Age préconisé :  
Durée de jeu prévue: Nc  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté: Pas de niveau de difficulté  
Marque du jeu: Fisher Price  
Auteur:

#### **Classification, mécanismes, thématiques**

