



Catalogue **LUDOTHEQUE**

Centre Social des
Pays du Guiers

Novembre 2020

info@cspg.fr
04.76.55.40.80.
1 rue Charles Hérold
38380 Saint-Laurent-du-Pont

*« Tous les jeux, y compris ceux qui paraissent les plus simples,
recèlent d'antiques sagesses ».*

Bernard Werber - La révolution des fourmis

Jouer, c'est avant tout partager des moments de plaisir qui ne sont pas en prise avec les enjeux ou les contraintes du réel.

Nous souhaitons promouvoir le jeu comme une **activité libre** (liberté de jouer ou non, liberté du choix de jeu) et **gratuite (au sens de « autotélique »** : qui n'a pas d'autres fins qu'elle-même, que le plaisir qu'elle procure). Ce préalable posé, il est possible de préciser les intérêts multiples du jeu : c'est un élément fondamental du développement de l'enfant et de l'épanouissement de l'individu ; il permet la création d'un espace de liberté et d'expérimentation, c'est un **espace de socialisation, de convivialité, de rencontres et de partage**.

Le jeu est issu d'un processus de création : il est le **reflet d'une culture**, il en émane et participe de sa construction. Il invite également à l'**ouverture culturelle**. Mais avant tout, le jeu est une **pratique culturelle populaire**, en ce sens qu'elle est produite, appropriée et appropriable par le plus grand nombre. En perpétuelle évolution, elle place chacun.e en position d'acteur et d'actrice et non pas de spectatrice ou de spectateur. C'est une pratique issue du collectif et construite par une communauté.

En novembre 2020, ce catalogue compte **695 jeux référencés** dans notre base informatique. Pour vous y retrouver, les jeux sont classés d'abord par âge, puis par classification :

-L'âge donné est indicatif mais permet de donner un ordre d'idée. Bien sûr, un enfant de 6 ans peut jouer à un jeu « à partir de 2 ans » comme à un jeu « à partir de 8 ans ».

-La classification utilisée par le centre social est la classification ESAR, classification la plus largement utilisée dans le monde. Cette classification est expliquée page suivante.

Si vous cherchez un jeu précis, vous pouvez utiliser la fonction recherche des documents pdf (ctrl+f) afin de voir si nous l'avons dans notre catalogue.

N'hésitez pas à nous solliciter si vous cherchez un type de jeu, une thématique ou un jeu particulier.

Enfin, nous sommes preneurs de toute idée de jeu qui serait absent de la ludothèque du Centre Social des Pays du Guiers.

Classement ESAR
Centre Social des Pays du Guiers
La ludothèque

L'acronyme E.S.A.R. est composé des premières lettres des quatre types de jeux et sert à identifier le Système et à mémoriser l'évolution des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises. Référence en bas de page.

		<i>Classification utilisée au CSPG</i>
<p><u>Jeu d'Exercice</u> Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.</p>	Jeu sensoriel sonore	
	Jeu sensoriel visuel	
	Jeu sensoriel tactile	EST
	Jeu sensoriel olfactif	
	Jeu moteur	
	Jeu de manipulation	EMA
	Jeu d'action-réaction virtuel	
<p><u>Jeu Symbolique</u> Jeu permettant de faire-sembler, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.</p>	Jeu de rôle	SR
	Jeu de mise en scène	
	Jeu de production graphique à deux dimensions	
	Jeu de production à trois dimensions	
	Jeu de simulation virtuel	
<p><u>Jeu d'Assemblage</u> Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.</p>	Jeu de construction à trois dimensions	AC
	Jeu d'agencement à deux dimensions	AAG
	Jeu de montage scientifique	
	Jeu de montage virtuel	
<p><u>Jeu de Règles</u> Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs.</p>	Jeu d'association	RAS
	Jeu de séquence	RSE
	Jeu de circuit et de parcours	RC
	Jeu d'adresse	RAD
	Jeu sportif et moteur	RSP
	Jeu de stratégie	RST
	Jeu de hasard	RH
	Jeu questionnaire	RQ
	Jeu mathématique	RM
	Jeu de langage et d'expression	RL
	Jeu d'énigme	RE
Jeu de règles virtuel		

À partir

de 1 an

Magneto Puzzle Happy Garden

AAG57

Jeu d'association en bois pour enfant de 18 à 36 mois.
Sauras-tu reconnaître l'ombre de la coccinelle? Pièces faciles à positionner grâce aux aimants.



Janod

Jeu d'agencement

Age 01 +

Type de jeu Puzzle, Eveil

Nb joueur 1

Magneto Puzzle Happy Farm

AAG58

Jeu d'association en bois pour enfant de 18 à 36 mois.
Sauras-tu reconnaître l'ombre de la vache? Pièces faciles à positionner grâce aux aimants.



Janod

Jeu d'agencement

Age 01 +

Type de jeu Puzzle, Eveil

Nb joueur 1

Imagiers 10 cubes

AC11

10 cubes objets familiers
10 chiffres pour apprendre
10 cubes animaux
10 histoire de cirque à se raconter



Djeco

Jeu de construction

Age 01 +

Type de jeu Eveil

Nb joueur

Puzzle Oski

AAG62

Puzzle en relief feutrine



Djeco

Age 01 +

Type de jeu Puzzle, Eveil

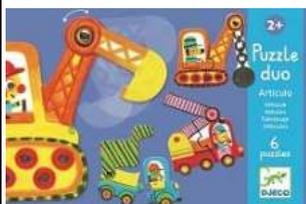
Nb joueur 1

À partir
de 2 ans

Puzzle duo "Articulo véhicules"

AAG03

6 puzzles mobiles pour s'amuser avec des véhicules articulés.



Djeco
Jeu d'agencement
Age 02 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Magnetic's Crazy animaux

AAG08

Des animaux, des enfants déguisés, tout un monde à inventer sur la porte du frigo ! Figures loufoques ou petites bêtes bien sages, à vos esprits créatifs pour imaginer et reconstituer des animaux...



Djeco
Jeu d'agencement
Age 02 +
Type de jeu Puzzle, Eveil
Nb joueur 1 +

Puzzle: Ouisititi et ses amis

AAG25

Puzzle géant divisé en 6 parties. Chaque animal est séparé et est composé d'un nombre de pièces différent : - la girafe et le rhinocéros : 9 pièces ; - le lion et le crocodile : 6 pièces ; - le singe et le toucan : 4 pièces.



Djeco
Jeu d'agencement
Age 02 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle duo "Habitat"

AAG27

10 puzzles 2 pièces pour les tout-petits. Apprendre par le jeu : les animaux et leur habitat, les couleurs... Motricité fine...

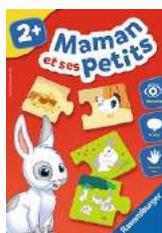


Djeco
Jeu d'agencement
Age 02 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Maman et ses petits

AC02

Les enfants recherchent les deux cartes qui s'assemblent pour réunir la maman et ses petits.



Ravensburger
Jeu de construction
Age 02 +
Type de jeu Puzzle, Eveil
Nb joueur 1 - 4

Pédago fleurs

AC05

L'enfant devra faire preuve d'observation et d'attention afin de recréer les fleurs en fonction de chaque fiche d'activités.



Jeu de construction
Age 02 +
Type de jeu Construction
Nb joueur 1 - 4

Pédago formes

AC06

L'enfant devra faire preuve d'observation et d'attention afin de recréer les formes en fonction de chaque fiche d'activités.



Jeu de construction

Age 02 +

Type de jeu Construction

Nb joueur 1 - 4

Kubkid

AC12

Majuscules, minuscules, animal associé



Janod

Jeu de construction

Age 02 +

Type de jeu Eveil

Nb joueur

Tschu-Tschu

RAD30

Atelier Rohner & Wolf

Deux jeux en un : - Autour de deux ans, votre enfant fait circuler les trains, tinter la clochette, soulève le passage à niveau, s'invente des histoires, etc. - A partir de 2/3 ans,

Tschou-tschou peut aussi être utilisé comme un jeu de société. Qui sera le premier à faire un aller-retour avec son train ? En tant que jeu de société, peu de compétences sont requises : il n'est pas nécessaire de savoir compter (le



Haba

Jeu d'adresse

Age 02 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 1 - 2

Mémory des animaux sauvages parlant

RAS109

Le memory se met à barrir ?!! alors il faut trouver la paire d'éléphants !



Ravensburger

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mémory des animaux familiers parlant

RAS110

Le memory se met à aboyer ?!! alors il faut trouver la paire de chiens !



Ravensburger

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mes premiers jeux "Trio des lutins"

RAS36

Haru Bartel

Un premier jeu d'assemblage avec 3 règles du jeu pour apprendre à former des lutins suivant la forme ou la couleur de la pièce.



Haba

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Motricité

Nb joueur 1 - 3

Little Mémo

RAS38

Nathalie Choux

9 animaux. L'un des joueurs cache un animal sous la cloche. Au signal, tous les autres joueurs se retournent et doivent retrouver le plus rapidement l'animal qui a été caché ! Un jeu pour aiguïser le sens de l'observation des enfants... et des parents !



Djeco

Jeu d'association

Age 02 +

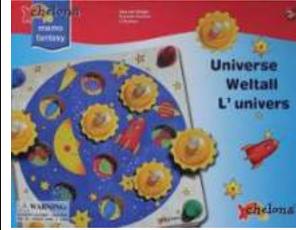
Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mémo Fantasy "l'Univers"

RAS48

Jeu de mémoire en bois.



Chelona

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 1 - 4

Quadrimeo Les véhicules

RAS52

Jeux de memory pour développer le sens de l'observation, la concentration et la mémoire par la manipulation d'objets en volume, ou par la visualisation d'images de formes et de couleurs différentes.



Nathan

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 1 - 4

Loto de la maison

RAS54

Ce jeu se présente dans son cube transportable, où l'enfant y trouvera 5 planches illustrées en carton de scènes de la vie de la maison et 30 pièces à replacer. L'enfant s'amusera à replacer les objets dans leur contexte: le coffre à jouet dans la chambre, le shampoing dans la salle de bain, le gâteau pour le goûter, la balançoire pour le parc ...



Djeco

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 1 - 5

Les couleurs et les formes avec petit ourson

RAS58

Christiane Hüpper

En se plongeant dans le monde tendrement illustré du petit ourson, les enfants apprennent à connaître les différentes couleurs et formes de manière ludique. Deux jeux coopératifs à jouer suivant des règles viennent conforter cet apprentissage. En posant les pièces de puzzle, les enfants exerceront leur motricité fine et leur observation.



Haba

Jeu d'association

Age 02 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 1 - 4

Ohé matelot! Mes premiers jeux

RAS61

Empiler des blocs de construction, assembler un puzzle ou s'entraider dans une course coopérative jouée avec un dé... Ensemble, les enfants aideront le matelot Martin à arriver au bateau avant que celui-ci prenne le large



Haba

Jeu d'association - Jeu d

Age 02 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 1 - 4

Petits musiciens - Ma première collection de jeux

RAS62 Dietlind Löbker

Qui a envie de faire de la musique avec l'écureuil Eric ? Dans cette première collection de jeux, les enfants et leurs parents trouveront 8 jeux différents aux règles simples et aux parties de courte durée : jeux d'écoute avec des clochettes, memory sonore, courses musicales, jeux d'écoute attentive, jeux d'actions et de mouvements. Les différentes idées de jeu, les 4 clochettes et les accessoires



Haba
Jeu d'association
Age 02 +
Type de jeu Musical
Nb joueur 1 - 4

Les oursons en fête

RAS74

Une excellente introduction aux jeux de société. Les "tout-petits" aimeront lancer les dés et trouver l'ourson avec le même accessoire. A-t-il un noeud papillon rouge ou une casquette orange? Il y a bien des choses à dire sur les vêtements et toutes les autres choses qui vont ensemble.

Living & learning
Jeu d'association
Age 02 +
Type de jeu Eveil
Nb joueur 1 - 4

Domino avec image

RAS76

Dominos avec image.
28 dominos en bois



Jeu d'association
Age 02 +
Type de jeu Eveil
Nb joueur 2 - 6

Vite, vite, petit pingouin !

RC15 Britta Kratz, Elke Leipf

Pour se régaler de délicieux poissons, les mamans pingouins et leurs bébés doivent traverser le bras de mer pour atteindre 1 autre île... Qui arrivera le plus vite à récupérer 2 poissons?



Haba
Jeu de circuit
Age 02 +
Type de jeu Parcours
Nb joueur 2 - 3

Premier verger "Mes premiers jeux"

RH16 Anneliese Farkaschovsky

Un jeu classique « Le verger » revisité pour les tout-petits : les règles sont adaptées à l'âge des enfants et les accessoires sont spécialement conçus pour les petites mains d'enfant. Les jolies pièces en bois faciles à saisir invitent également à jouer selon son imagination et stimulent la motricité.



Haba
Jeu de hasard
Age 02 +
Type de jeu Coopération
Nb joueur 1 - 4

Mon 1er Cochon qui Rit

RH28

Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus



Dujardin
Jeu de hasard
Age 02 +
Type de jeu Hazard
Nb joueur 1 +

Abella l'abeille "Mes premiers jeux"

RH32

Tim Rogasch

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. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?



Haba

Jeu de hasard

Age 02 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 1 - 4

Time's Up! "Kids"

RL11

Peter Sarret

Time's up ! Kids est le Time's Up ! Des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images Puis mimez les !



Repos Production

Jeu de langue

Age 02 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

Nb joueur 2 - 12

À partir
de 3 ans

Puzzle "Saute! Mouton"

AAG05

Puzzle de 24 pièces dans une boîte silhouette



Djeco
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle "Maman chien et son bébé"

AAG06

Puzzle de 12 pièces dans une boîte silhouette



Djeco
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Magnetic's La mode

AAG09

Assortiment de tenues et accessoires pour habiller les petits personnages qui aiment se changer en fonction de la mode



Djeco
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Puzzle, Eveil
Nb joueur 1 +

Homag Tangram Herz

AAG10

C'est "Le" casse-tête chinois par excellence !
Le jeu consiste à reproduire un coeur ou des figures précises à partir de nombreuses formes géométriques. Au total, 180 figures à reformer avec des pièces magnétiques. Ce jeu de logique et de réflexion stimule l'imagination, les capacités d'observation et de concentration. Idéal pour développer l'habileté et la logique.



Forchtenberger
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Casse-tête
Nb joueur 1

Puzzle "Princesse Sofia"

AAG22

Puzzle double Princesse Sofia 2 X12 pièces



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle géant "Fauve et ses amis"

AAG29

Coffret de 6 puzzle d' animaux

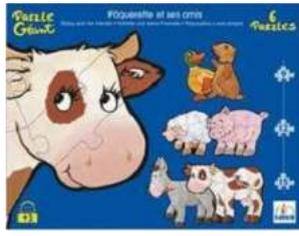


Djeco
Jeu d'agencement
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle géant "Animaux de la ferme"

AAG30

Coffret de 6 puzzle d' animaux



Djeco

Jeu d'agencement

Age 03 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1 - 2

Puzzle géant "Arthur l'invincible"

AAG31

Puzzle géant de 33 pièces Arthur l'invincible. Vous pouvez réaliser un puzzle d'une longueur de 1,10 mètre.



Djeco

Jeu d'agencement

Age 03 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle géant "Lili la coquette"

AAG32

Puzzle géant de 27 pièces Lili la coquette. Vous pouvez réaliser un puzzle d'une longueur de 1,10 mètre.



Djeco

Jeu d'agencement

Age 03 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle Educa Progressive

AAG53

lot de 4 puzzles 6/9/12/16 pieces



Jeu d'agencement

Age 03 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Fortissimo!

AC03

Christophe Gilet

Dans la boîte de ce jeu vous trouverez des formes en cartons durs qui vous serviront à construire un château. Avec les 18 gros cubes qui composent ce jeu, l'enfant peut construire et démolir autant qu'il le souhaite.



Djeco

Jeu de construction

Age 03 +

Type de jeu Construction

Nb joueur 1 +

Oiseaux enjoints

AC04

Superbe jeu d'association magnétique. Exerce la coordination œil-main. Renforce la motricité fine. Développe la reconnaissance des couleurs et des formes.



Forchtenberger

Jeu de construction

Age 03 +

Type de jeu

Nb joueur 1

Magneti'book "Qui mange quoi?"

AC09

Jeu éducatif magnétique pour réaliser de jolis animaux avec des aimants. Présenté dans une boîte livre à fermeture magnétique, ce jeu s'emporte partout pour s'occuper à tout moment. Composé de 30 aimants et de 15 cartes, une fois le livre ouvert, le but du jeu est de recomposer sur la scène l'animal indiqué sur la carte à l'aide des aimants.



Janod
Jeu de construction
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Magneti'book "Crazy face"

AC10

Jeu éducatif magnétique pour réaliser de jolis animaux avec des aimants. Présenté dans une boîte livre à fermeture magnétique, ce jeu s'emporte partout pour s'occuper à tout moment. Composé de 67 aimants et de 12 cartes, une fois le livre ouvert, le but du jeu est de recomposer sur la scène l'animal indiqué sur la carte à l'aide des aimants.



Janod
Jeu de construction
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Zig-zag - Drpoles de petites bêtes

EMA01

Développe le sens de la logique, la perception de l'espace et permet d'affiner la réflexion ! Pour jouer à plusieurs, invente tes propres défis au dos de la fiche, et fais jouer tes camarades !



Jeu de manipulation
Age 03 +
Type de jeu Eveil
Nb joueur 1 +

Les couronnes

EMA02

Les enfants trient les plaquettes par graphisme, par couleur, reproduisent un modèle décrit par la maîtresse. A partir d'une couronne montée, ils peuvent reproduire les graphismes sur différents supports ; papiers divers, tableau, sable... avec différents outils ; crayon, craie, feutre, pinceau, doigt... En jeu de société, les enfants peuvent assembler les six pièces d'une même famille et



Arthur et Marie
Jeu de manipulation - Je
Age 03 +
Type de jeu
Nb joueur 1 +

Puzzle Tactilo ferme

EST01

Puzzle aux textures différentes

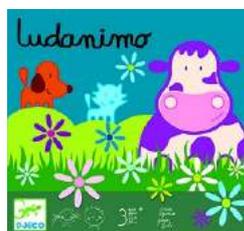


Djeco
Jeu sensoriel tactile - Jeu
Age 03 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Ludanimo

RAD09

Ludanimo est un jeu d'éveil évolutif pour les enfants à partir de 3 ans. Dans une jolie boîte très colorée, vous trouverez 3 jeux complets pour les tout-petits : - Un jeu de parcours - Un jeu de mémoire - Un jeu d'équilibre, avec des cubes de différentes formes et tailles à empiler. Au début, l'enfant peut utiliser Ludanimo comme un simple jouet à empiler avec ses animaux rigolos à cacher dans les cubes...Mais



Djeco
Jeu d'adresse
Age 03 +
Type de jeu Eveil
Nb joueur 1

Princesse au petit pois

RAD18 Liesbeth Bos

Dans ce jeu d'empilement, les joueurs empilent des mini-coussins, des mini-couvertures et des mini-matelas pour aider la princesse à dormir confortablement ! Deux façons de jouer dont une en coopération.



Haba

Jeu d'adresse

Age 03 +

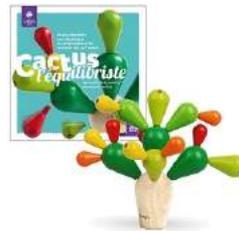
Type de jeu Adresse, Coopération

Nb joueur 2 - 4

Jeu du cactus

RAD26

Ce cactus plein de couleurs ne tient pas debout ! Une branche ou une aiguille mal placée, et patatras il s'écroule !!! faut de l'adresse pour trouver le bon équilibre.



Plan Toys

Jeu d'adresse

Age 03 +

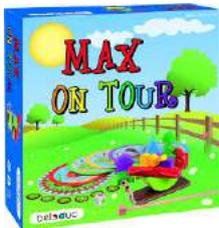
Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Max on tour

RAD29 Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Ce jeu d'aventure pour le sol est particulièrement attrayant et incite les joueurs à améliorer leur motricité fine et leur concentration avec l'aide de Max. Le caractère coopératif du jeu développe les compétences sociales et donc l'harmonie.



Beleduc

Jeu d'adresse

Age 03 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 1 - 4

Coconut Drop

RAD35

Coconut Drop se joue comme suit, le premier joueur doit faire tourner le palmier de sorte que l'ouverture au pied de l'arbre soit en face de son camp lorsqu'il enlève la première feuille. Lorsque tu tires sur la feuille, les noix de coco se mettent à tomber. Chaque joueur continue de jouer jusqu'à ce que toutes les noix de coco soient tombées.



Logitoys

Jeu d'adresse

Age 03 +

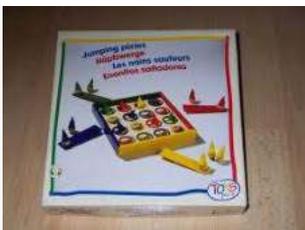
Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Les nains sauteurs

RAD40

Le but du jeu est de faire sauter ses lutins dans les bonnes ouvertures du plateau de jeu. Cela donne des points. Celui qui atteint le plus grand nombre de points gagne la partie.



Toys Pure

Jeu d'adresse

Age 03 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Balancier grenouille

RAD42

Ce jeu demande de la patience et éveille l'adresse. Ce jeu a pour objectif de placer les pions sur la grenouille sans que celle-ci ne bascule ou ne perde un des pions.



Small foot

Jeu d'adresse

Age 03 +

Type de jeu Eveil, adresse

Nb joueur 1 - 3

Cli Cla Clowni

RAS028 Edith Schlichting

Cli Cla Clowni est constitué de 24 jetons représentant les 6 morceaux de 4 clowns. Les règles proposées dans la boîte sont toutes basées sur le hasard et l'observation. Le jeu s'adresse aux très jeunes joueurs.



Beleduc
Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 4

Croc'la pomme

RAS103

Chaque élève récolte des pommes pour remplir sa fiche « récolte », mais attention aux vers qui les obligent à reposer les pommes !!



Claeys-Jeux

Jeu d'association - Jeu d

Age 03 +

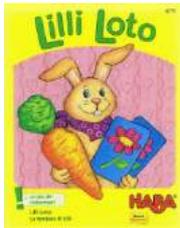
Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 6

Lilli loto

RAS104 Hans Baumgartner

Lilli loto est un jeu de cartes pour apprendre à classer et nommer les objets. Amusement garanti. Le but du jeu est d'être le premier à classer ses objets, et récupérer 2 friandises pour son animal.



Haba
Jeu d'association - Jeu d

Age 03 +

Type de jeu

Nb joueur 2 - 4

Jeu des contraires

RAS106

Deux jeux en un
Jeu des paires
Jeu mémo

Carta Mundi

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

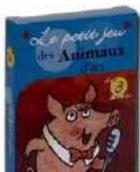
Nb joueur 2 - 4

Le petit jeu des animaux d'ici

RAS107 François Koch

On dispose toutes les cartes faces cachées. A son tour chaque joueur découvre une carte et la laisse visible. Lorsque deux animaux identiques apparaissent, les joueurs font le bruit de l'animal. Le premier qui le fait gagne les cartes.

Convient aussi pour jouer à un mémo bruité, et à un petit jeu intitulé "le trio".



Jeux F.K
Jeu d'association

Age 03 +

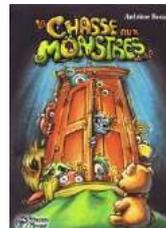
Type de jeu Cartes, Imitation

Nb joueur 2 - 6

La Chasse aux Monstres

RAS114 Antoine Bauza

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif pour les jeunes. Les monstres sortent de sous le lit et essaient d'entourer celui-ci. À son tour, un joueur retourne une tuile jouet dans l'espoir d'y retrouver un jouet qui effraiera un monstre présent autour du lit. Chaque monstre a peur d'un jouet qui est indiqué dans la partie supérieure de sa carte. Si le joueur a trouvé un jouet approprié, il crie



Le Scorpion Masqué

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Cartes, Coopération

Nb joueur 1 - 5

Mémo "Les animaux sauvages"

RAS115

Mémoire consacré aux animaux sauvages
48 cartes

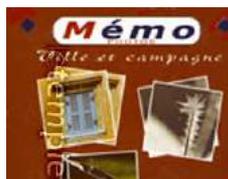


Clementoni
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 1 +

Mémo photos "ville et campagne"

RAS116

Mémoire consacré au thème "ville et campagne".
60 cartes



Jeux F.K
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 2 - 6

Tous au Dodo

RAS41

Sylvie Barc, Yves Renou

Avant d'aller au dodo, les enfants doivent retrouver leur pyjama, leurs pantoufles et leur brosse à dent. Au cours de leur recherche, ils trouveront des objets variés, avec lesquels ils inventeront une jolie histoire à la fin de la partie.



Paille Editions
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Observation
Nb joueur 2 - 4

Pictureka !

RAS44

Arne Lauwers

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 remporte la partie ! Serez-vous plus rapide que votre



Hasbro
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Plateau, Rapidité
Nb joueur 2 - 4

La famille de M. Patate

RAS46

Toute la famille du sympathique M. Patate est réunie ! Un jeu pour les tout petits qui associe le plaisir de jouer et l'apport pédagogique. Le premier joueur qui réussit à reproduire le même personnage de la famille de M. Patate que celui représenté sur sa carte de jeu a gagné.



Mb
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Observation
Nb joueur 1 - 4

Le Lynx petit

RAS49

Chaque joueur prélève 3 cartes du « pot », face cachée. Au signal donné, chacun regarde ses cartes et essaye de former des paires en collectant les silhouettes qui se trouvent sur la table. Le premier joueur qui réussit à former trois paires dit « gagné » et le jeu cesse immédiatement : c'est la fin de la première manche. Chaque erreur est pénalisée par l'obligation de remettre en jeu une paire



Educa
Jeu d'association
Age 03 +
Type de jeu Observation
Nb joueur 2 - 4

Chipe-Couverture "Kissen-Klau"

RAS50

Barbara Kinzebach

Pour que les petits lutins puissent dormir en paix, il faut que chacun ait la couverture qui lui convient. Mais Chipe-couverture ne les laisse pas tranquille et chipe sans arrêt les couvertures de ses amis. Pourtant avec un peu de chance au dé, on peut récupérer sa couverture auprès du trouble fête.



Selecta Spiel

Jeu d'association

Age 03 +

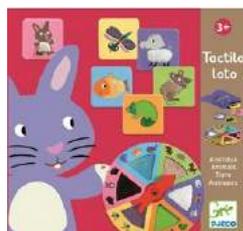
Type de jeu Tuiles, Association

Nb joueur 2 - 4

Tactilo loto "Animaux"

RAS51

Dans un petit sac sont cachés des cartes sur le thème des animaux avec sur chacune une texture qui représente la peau de la bête. Après avoir lancé la flèche, l'enfant doit trouver la carte qui correspond à l'animal. Un jeu de langage original pour joindre le geste à la parole.



Djeco

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Eveil

Nb joueur 1 - 4

Le jeu du Loup

RAS53

Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon il vous mangera !



Nathan

Jeu d'association

Age 03 +

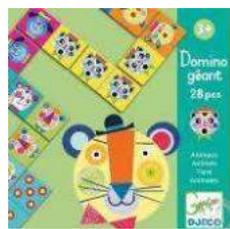
Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 1 +

Domino géant animaux

RAS64

Domino de 28 pièces dont le thème est consacré aux animaux.



Djeco

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Dominos

Nb joueur 2 - 4

Biscuits Méli-Mélo

RAS67

Associez les formes pour créer des biscuits. Puis empilez-les. Qui va réussir à associer le plus de biscuits et à construire la plus haute pile? Deux niveaux de jeu.



Fisher-Price

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu

Nb joueur 2 - 4

Le pique-nique des tortues

RAS68

Associez les tortues avec leurs mets favoris! Obtenir le plus de nénuphars en associant les couleurs des repas avec celles sur leurs dos.



Fisher-Price

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu

Nb joueur 2 - 4

Shopping list

RAS70

L'objectif est d'être le premier à mettre dans son chariot tous les articles sur sa liste.

Chaque joueur prend un chariot et une liste des courses.

On étale sur la table, face cachée les cartes qui représentent les produits. Le premier joueur retourne une carte. Si celle-ci correspond à un article sur sa liste, il peut la mettre dans son chariot. Le gagnant sera le premier à



Orchard Toys

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mémo "La nature"

RAS73

Mémory consacré à la nature
48 cartes



Clementoni

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 1 +

Eco dominoes

RAS75

Un jeu éducatif en carton pour les enfants à partir de 3 ans où ils développeront leur observation et leur capacité d'association.

Un jeu pour sensibiliser les enfants aux enjeux environnementaux. Les enfants découvrent l'écosystème, explorent les cycles de l'eau, de l'énergie et des déchets en faisant le puzzle.



Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Dominos, Observation

Nb joueur 2 - 4

Mémo "Les petits des animaux"

RAS77

Mémory consacré aux bébés animaux
48 cartes



Clementoni

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 1 +

Bisous Dodo

RAS83

Bisous dodo propose de jouer à deux, un parent et son enfant, juste avant de se coucher. L'enfant va tirer des cartes et quand oreiller, drap et doudou auront été tirés, le parent fera les actions des cartes (bisous, chatouilles, etc.)



Djeco

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Eveil

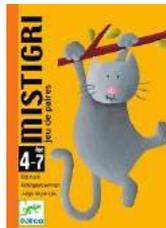
Nb joueur 1 - 2

Mistigri

RAS84

But du jeu : Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main.

Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la



Djeco

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu cartes

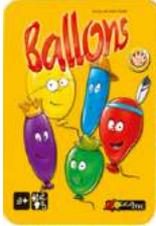
Nb joueur 2 - 4

Ballons

RAS87

Haim Shafir

Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !



Gigamic

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu cartes

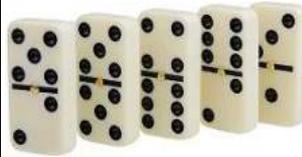
Nb joueur 2 - 5

Domino

RAS96

Domaine Public

Le jeu de dominos est un jeu de société d'origine chinoise, utilisant 28 pièces (dans le cas d'un jeu "double-six"), les dominos. Le nombre de joueurs est limité à cinq ou six.



Nc

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Hazard

Nb joueur 2 - 6

Domino

RAS96_1

Domaine Public

Le jeu de dominos est un jeu de société d'origine chinoise, utilisant 28 pièces (dans le cas d'un jeu "double-six"), les dominos. Le nombre de joueurs est limité à cinq ou six.
Grand coffret



Bec et croc

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Hazard

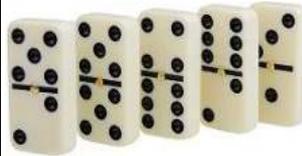
Nb joueur 2 - 6

Domino

RAS96_2

Domaine Public

Le jeu de dominos est un jeu de société d'origine chinoise, utilisant 28 pièces (dans le cas d'un jeu "double-six"), les dominos. Le nombre de joueurs est limité à cinq ou six.
Grand coffret



Bec et croc

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Hazard

Nb joueur 2 - 6

Mémo photos "Les animaux"

RAS98

Mémoire consacré aux animaux
60 cartes



Jeux F.K

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mémo photos "Les fruits et légumes"

RAS99

Mémoire consacré aux fruits et légumes
60 cartes



Jeux F.K

Jeu d'association

Age 03 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Mon premier trésor de jeux

RC12

Markus Nikisch - Johannes Zirm

Cette sélection de jeux rassemble les plus beaux trésors de jeux ! Qui aidera le mieux le fermier Ferdinand ? Et qui sait où les animaux malicieux se sont cachés dans le pré ? 10 idées de jeu aux règles simples et aux parties de courte durée permettent une initiation réussie au monde des jeux.

Qu'on joue aux jeux de société, de mémoire ou de cartes, de type classique, coopératif ou à suspense, le



Haba

Jeu de circuit

Age 03 +

Type de jeu Eveil

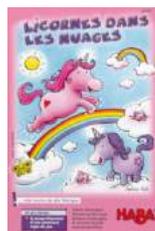
Nb joueur 2 - 6

Licornes dans les Nuages

RC17

Kristin Mückel

Quatre licornes Bonheur étincelant, Poussière d'étoile, Fleur magique et Tourbillon magique habitent au lointain pays des nuages. Toutes joyeuses, elles gambadent sur les nuages cotonneux, glissent sur les arcs-en-ciel multicolores comme sur des toboggans et s'amuse avec les cristaux de nuage. Mais voilà qu'un orage se prépare à l'horizon ! Qui peut aider les licornes à aller le plus vite



Haba

Jeu de circuit

Age 03 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Le Verger

RH10

Anneliese Farkaschovsky

Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .



Haba

Jeu de hasard

Age 03 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 2 - 8

Roule Cocotte

RH18

Helmut Marx

Sous les cocottes, des petits habitacles abritent les œufs pondus par les poules. Après avoir jeté le dé, on soulève une cocotte et on peut prendre au-dessous autant d'œufs qu'indiqué par le dé... s'il y en a assez.



Tilsit

Jeu de hasard

Age 03 +

Type de jeu Plateau, Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Maxi Roule Cocotte

RH18_1

Helmut Marx

Sous les cocottes, des petits habitacles abritent les œufs pondus par les poules. Après avoir jeté le dé, on soulève une cocotte et on peut prendre au-dessous autant d'œufs qu'indiqué par le dé... s'il y en a assez.



Ticado

Jeu de hasard

Age 03 +

Type de jeu Plateau, Mémoire

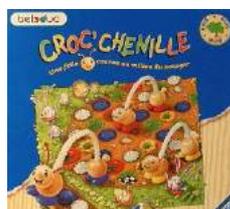
Nb joueur 2 - 4

Croc'chenille

RH41

Meike Massholder, Marco Gutmayer

Une course amusante à travers le potager : les joueurs essaient d'être les premiers à arriver à destination avec leur chenille, grâce au lancer de dés de couleur.



Beleduc

Jeu de hasard

Age 03 +

Type de jeu Parcours

Nb joueur 2 - 4

Trott' cocotte

RH44

Un premier jeu de société pour les jeunes enfants, à la règle du jeu simple, sur un thème affectif, proche des petits : la poule et ses poussins.



Nathan
Jeu de hasard
Age 03 +
Type de jeu Déplacement
Nb joueur 1 - 4

Le petit verger

RH52

Vera Baumeister

C'est dans le verger de Pierrette Poirier que l'on trouve les plus belles cerises. Les enfants sont venus l'aider à faire la cueillette. Mais l'effronté corbeau vient voler aux alentours. Dans le jeu Le Petit Verger, les enfants jouent ensemble pour cueillir toutes les cerises avant que le corbeau atteigne l'arbre. Ce petit jeu avec un cerisier en 3D permet aux enfants dès 3 ans d'exercer leur mémoire et



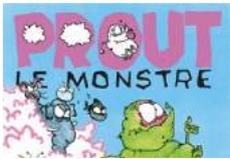
Haba
Jeu de hasard - Jeu d'as
Age 03 +
Type de jeu Plateau, Coopération
Nb joueur 1 - 4

Prout le Monstre

RH60

Yves Renou

Un jeu coopératif, familial, d'humour, chance et tactique. Sortons Prout le monstre !



Paille Editions
Jeu de hasard
Age 03 +
Type de jeu Cartes, Coopération
Nb joueur 2 - 6

Stop Spot !

RH67

Olivier Tallec

Pendant la partie, les joueurs contractent la varicelle. Celui qui termine la partie avec le moins de boutons sur le visage est le gagnant !

Chaque joueur prend un visage, côté fille ou côté garçon. Les cartes sont placées au centre, en pile, faces cachées. Les boutons sont également placés au centre.

Chacun à leur tour, les joueurs prennent une carte de la



Djeco
Jeu de hasard
Age 03 +
Type de jeu
Nb joueur 2 - 4

Mon Premier Scrabble

RL16

Idéal pour faire ses premiers pas dans l'apprentissage 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).



Mattel
Jeu de langue
Age 03 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 1 +

Castle Logix

RSE06

Raf Peeters

Saurez vous construire les 48 châteaux en bois avec leurs 3 tours majestueuses?



Smart Games
Jeu de séquence - Jeu d'
Age 03 +
Type de jeu Logique
Nb joueur 1

Bahuts Malins

RSE10

Raf Peeters

Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer. Ensuite, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés dans le livret. Les exercices sont d'abord faciles et gagnent ensuite en complexité.



Smart Games

Jeu de séquence

Age 03 +

Type de jeu Réflexion

Nb joueur 1

À partir
de 4 ans

Colorino

AAG02

En jouant les enfants apprennent à identifier et différencier les couleurs de base. Avec ces pions colorés extra-larges à fixer, ce jeu permet de développer ses facultés d'association, manipulation, créativité et mémorisation



Ravensburger

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Eveil

Nb joueur 1

Puzzle "Le mage et la salamandre"

AAG04

Puzzle de 36 pièces dans une boîte silhouette



Djeco

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1 - 2

Puzzle géant "L'océan"

AAG07

Puzzle géant de 49 pièces: L'océan. Vous pouvez réaliser une magnifique fresque qui détaille les particularités de chaque animal.



Djeco

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle Winnie l'Ourson "Tous à l'eau"

AAG20

Puzzle double Winnie l'ourson 2 X20 pièces



Ravensburger

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle "Tarzan et Terk"

AAG21

Puzzle double Tarzan 2 X20 pièces



Ravensburger

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle "Le chevalier au dragon"

AAG26

Puzzle 36 pièces



Djeco

Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle 2x25 fenouil!

AAG41

MB

Puzzle lapins 2fois 25



Mb

Jeu d'agencement - Jeu

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur

Puzzle Zoé Yateka

AAG48

Puzzle 30 pièces



Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Magic Puzzle Haunted House

AAG56

puzzles de 50 pièces. Magic Haunted House



Jeu d'agencement

Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur

Puzzle Le safari de Barbapapa

AAG61

Puzzle géant



Age 04 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Kapla

AC07

Tom Van der Bruggen

Baril de planchettes Kapla et un livret technique



Kapla

Jeu de construction

Age 04 +

Type de jeu Construction

Nb joueur 1

Kapla defi

AC08

Tom Van der Bruggen

Maitrisez vos planchettes et vos emotionset partez à la recherche du parfait équilibre....



Kapla

Jeu de construction

Age 04 +

Type de jeu Construction

Nb joueur 1

Pyramide d'animaux

RAD04 Klaus Miltenberger

Pyramide d'animaux est un jeu d'empilement rigolo qui enthousiasme les petits et grands joueurs depuis plus de 10 ans. Stimule la coordination main-œil, entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle.



Haba
Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Mikado

RAD07

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. -



Traditionnel

Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Mikado horizontal à disques

RAD08

Ce jeu consiste à gagner le maximum de pions représentant le plus grand nombre possible de points.



Pintoy
Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Tricours

RAD15

Jeu coopératif dans lequel il faut éviter de faire tomber la boule à l'intérieur de l'anneau et lui faire suivre un des trois parcours possible.



Goki

Jeu d'adresse

Age 04 +

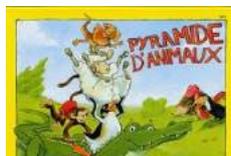
Type de jeu Plateau, Adresse

Nb joueur 2 - 3

Pyramide d'animaux

RAD20 Klaus Miltenberger

Pyramide d'animaux est un jeu d'empilement rigolo qui enthousiasme les petits et grands joueurs depuis plus de 10 ans. Stimule la coordination main-œil, entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle.



Haba
Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

La Guerre des Œufs

RAD24

Sauvez votre poulailler du renard rusé ! Visez le méchant renard avec vos œufs pour qu'il fasse demi-tour et attaque la poule de votre adversaire à la place de la vôtre



Asmodée

Jeu d'adresse

Age 04 +

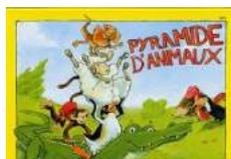
Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Pyramide d'animaux

RAD27 Klaus Miltenberger

Pyramide d'animaux est un jeu d'empilement rigolo qui enthousiasme les petits et grands joueurs depuis plus de 10 ans. Stimule la coordination main-œil, entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle.



Haba
Jeu d'adresse
Age 04 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Gare au renard!

RAD31 Sabine Kraushaar

Gare au Renard est un jeu d'adresse pour les enfants. La boîte abrite le plateau de jeu en 3D. "De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière. En jactant à tue-tête et en courant dans tous les sens, elles se jettent sur les délicieux grains sans



Haba
Jeu d'adresse
Age 04 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 4

Expédition Dino

RAD32 Gunter Baars

Des coups de marteau résonnent bruyamment dans la légendaire "Vallée des dinosaures". Tim, un chercheur spécialiste des dinosaures, est à la recherche de traces des géants préhistoriques. Équipé d'un marteau et d'un burin, il casse des rochers et découvre des os fossilisés de dinosaures. Mais entre les rochers se cache Dino, un dangereux dinosaure qui n'aime pas être dérangé. Il faut



Haba
Jeu d'adresse - Jeu de h
Age 04 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 5

Monkeys

RAD38

Accrocher les singes aux branches du palmier sans les faire tomber ! celui qui en accroche le plus sans les faire tomber a gagné !



Rik et Rok
Jeu d'adresse
Age 04 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Les abeilles sauteuses

RAD39

Avec votre tremplin propulser les abeilles vers les fleurs du plateau de jeu. Chaque lancer réussi vous donne un point. L'abeille doit atterrir dans le trou de sa couleur et rapporte dix points; Le joueur qui comptabilise le plus de points remporte la partie. Avant de commencer les joueurs décident de 5 ou 10 tours.



Goki
Jeu d'adresse
Age 04 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Magnet Pingouins

RAD43

Se servir des baguettes aimantées pour déplacer les pingouins au travers de la plaque de jeu qui illustre une banquise gelée.

Forchtenberger
Jeu d'adresse
Age 04 +
Type de jeu
Nb joueur 1 - 4

Balancinikum

RAD44

Déposer l'une après l'autre des pièces en bois sur le plateau sans faire tomber la planche d'équilibre ni les pièces.



Forchtenberger

Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 +

Roi en Equilibre

RAD49

Heinz Meister

Le roi Léo s'assoupit de temps à autre alors qu'il est censé surveiller son précieux trésor d'argent ! C'est l'occasion que les joueurs attendaient : en tant qu'intrépides voleurs, ils tentent d'extraire les blocs d'argent placés sous le plateau de jeu à l'aide d'une baguette avant de les déposer par-dessus. C'est un bel exercice d'équilibre, qui nécessite de l'adresse et une main de maître. Évidemment, mieux



Haba

Jeu d'adresse

Age 04 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Clac Clac

RAS011

Haim Shafir , Kobi Ben Arosh

Chaque disque 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. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..



Gigamic

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 6

Dobble Circus

RAS015

Denis Blanchot, Guillaume Gille-Naves,

Le légendaire Dobble sur le thème du cirque et de la fête foraine pour les plus jeunes. Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Observation et rapidité sont exigées...



Asmodée

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 5

Rafle de chaussettes (Socken zocken)

RAS016

Michael Schacht

Le prétexte de ce jeu est de ranger des chaussettes. Mais comme on est dans la famille Maso, elles se ressemblent toutes, bien qu'il n'existe qu'une seule paire de chaque sorte. Au signal, chacun se précipite sur le tas au centre de la table, mais avec une seule main, l'autre étant dans le dos. Le premier à assembler cinq paires convenables gagne une magnifique pince à linge.



Haba

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2 - 6

Au bal masqué des coccinelles

RAS018

Peter-Paul Joopen

Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête!



Selecta Spiel

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 2 - 6

Memo-Mime

RAS022

But du jeu Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.



Mb

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Mimes

Nb joueur 2 - 4

Candy

RAS023

Tobi et sa sœur Lisa ont aidé leur maman dans le jardin. En récompense, ils ont reçu un grand sac de bonbons de toutes les couleurs. Bien sûr, chacun d'eux veut porter le sac et comme ils tirent dessus tous les deux, celui-ci se déchire brusquement. Quel désordre ! Les bonbons de toutes les couleurs sont dispersés sur le tapis. Il faut vite les ramasser : Qui sera le plus rapide ?



Beleduc

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Observation

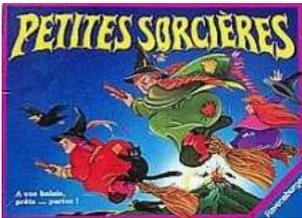
Nb joueur 2 - 8

Husch Husch kleine Hexe

RAS024

Heinz Meister

5 petites sorcières, cachées sous 5 grands chapeaux, sont en route vers l'école. Vous allez devoir les aider et être le premier à amener une petite sorcière à la montagne.



Ravensburger

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Rafle de chaussettes (Socken zocken)

RAS027

Michael Schacht

Le prétexte de ce jeu est de ranger des chaussettes. Mais comme on est dans la famille Maso, elles se ressemblent toutes, bien qu'il n'existe qu'une seule paire de chaque sorte. Au signal, chacun se précipite sur le tas au centre de la table, mais avec une seule main, l'autre étant dans le dos. Le premier à assembler cinq paires convenables gagne une magnifique pince à linge.



Haba

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2 - 6

Voyage autour du monde

RAS105

Voyage autour du monde invite les enfants à découvrir et reformer différents véhicules du monde.

Au début de la partie, les cartes sont distribuées à l'ensemble des joueurs. Puis, à son tour, on pioche une carte dans la main de son voisin de droite. Dès qu'un joueur parvient à assembler deux cartes (avant et arrière du véhicule), il les dépose sur la table. On retrouvera ainsi



Jeux F.K

Jeu d'association - Jeu d

Age 04 +

Type de jeu

Nb joueur 2 - 6

Mémory chevaux

RAS117

Jeu de mémoire sur le thème des chevaux.



Ravensburger

Jeu d'association

Age 04 +

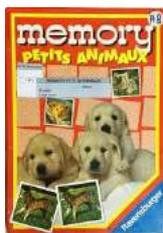
Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 8

Mémory petits animaux

RAS118

Jeu de mémoire sur le thème des petits animaux



Ravensburger

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 8

Jouons avec les animaux

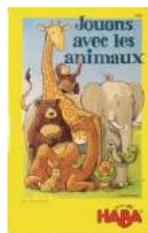
RAS120

Reiner Knizia

Ce jeu comprend trois règles de différents degrés de difficulté.

1. Chaos au zoo
2. Gardiens super rapides
3. Petits et grands animaux

La souris est-elle plus petite que le singe? Bien sûr! Mais le songe est plus petit que la girafe! Les joueurs n'ont plus



Haba

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Pique Prune

RAS31

Klaus Zoch

La piste de tuiles en forme d'œuf représente les cases de la course. Pour avancer sur la case suivante vous devez retrouver le même symbole en retournant une tuile hexagone du centre. Si ce n'est pas le cas c'est au tour du joueur suivant, sinon vous avancez et vous pouvez rejouer de nouveau. Le jeu fera donc appel à la mémoire pour parcourir les cases du plateau.



Gigamic

Jeu d'association - Jeu d

Age 04 +

Type de jeu Tuiles, Mémoire

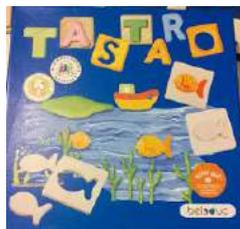
Nb joueur 2 - 4

Tastaro

RAS55

Christiane Hüpper

Jeu éducatif en bois qui va stimuler la mémoire et la reconnaissance des formes au niveau tactile et visuel. But du jeu : Tous les motifs poinçonnés doivent être posés les uns sur les autres, les joueurs pouvant ainsi se familiariser avec les différents motifs et reliefs. Ils s'amuseront à retrouver les formes, cachées à l'intérieur d'un sac de coton, par le biais de leur seul sens tactile.



Beleduc

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Observation, Mémoire

Nb joueur 1 - 5

Brumm Summsel

RAS56

Irène Wanitschke

Ce jeu demande de la rapidité et le don d'observation. Pour obtenir une fleur, les joueurs doivent reconnaître rapidement sur quelle couleur de fleur le bourdon s'est posé.



Beleduc

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Rapidité

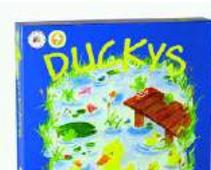
Nb joueur 2 - 6

Duckys

RAS57

Caroline Schneider

Rien ne va plus sur le lac des nénuphars blancs. Les petits canards se sont enfuis et doivent retourner le plus rapidement possible dans leurs nids. La reconnaissance des couleurs, la mémoire et le sens de l'observation sont stimulés de manière ludique.



Beleduc

Jeu d'association

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Observation

Nb joueur 2 - 4

Que vois-tu?

RAS59 Torsten Marold

Les jumeaux Toni et Tina ont une idée formidable : avec leurs troiscopains, ils vont fonder une société secrète, élucider des affaires compliquées et devenir de vrais détectives. Impatients de commencer, ils se retrouvent tous les cinq lors de leur premier rendez-vous secret dans leur cabane perchée dans les arbres. « Mais au fait, qu'est-ce que fait un détective ? » aimerait bien savoir Léa, la plus

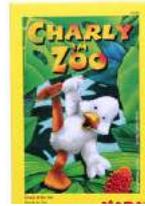


Haba
Jeu d'association - Jeu d
Age 04 +
Type de jeu Plateau, Observation
Nb joueur 2 - 5

Charly au zoo

RAS63 Marcus Nikisch

4 cartes "animal" sont cachées dans l'enclos du zoo. En regardant à travers les "trous" de l'enclos, on ne peut voir qu'une seule partie de chaque animal. Celui qui observera bien et qui aura une bonne mémoire pourra reconnaître l'animal qui est poussé hors de l'enclos et remportera la carte. Le premier joueur qui aura récupéré 3 cartes "animal" sera le vainqueur



Haba
Jeu d'association
Age 04 +
Type de jeu Observation, Mémoire
Nb joueur 2 - 5

Petits Magiciens

RAS78 Christine Basler, Alix Bouguerra

Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront-ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup

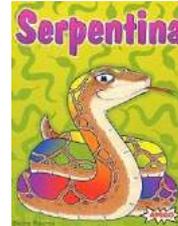


Haba
Jeu d'association - Jeu d
Age 04 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 2 - 4

Serpentina

RAS80 Brigitte Pokornik

Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des



Gigamic
Jeu d'association - Jeu d
Age 04 +
Type de jeu Cartes, Séquence
Nb joueur 2 - 5

Chaussettes chaudes "Heibe Socken"

RAS94 Monty Stambler, Ann Stambler

Apprenons à nous habiller dans l'ordre de haut en bas : en premier la casquette puis le T-Shirt, caleçon, pantalon et pour finir, chaussettes et chaussures, bien sûr ! Mais vous êtes en retard et il faut faire le plus vite possible sans attendre son tour et en prenant garde à ne pas se tromper : vous aurez l'air bête avec vos chaussettes sur vos chaussures !



Kika
Jeu d'association
Age 04 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 4

Gary Gouda

RAS97 Guido Hoffmann

La souris Gary est amenée d'un coin de la maison à un autre en traversant différentes pièces et en ramassant le plus possible de morceaux de fromage. Ce faisant, elle prend bien sûr de l'embonpoint et cela devient de plus en plus difficile de trouver des trous de souris à travers lesquels elle peut passer, car elle n'a pas le droit de rester coincée. Et en plus, Kiki le chat de la maison lui barre le



Haba
Jeu d'association
Age 04 +
Type de jeu Parcours
Nb joueur 2 - 4

Le petit bois hanté

RC11 Michelle Schanen

Après s'être échappés de « L'escalier Hanté », les enfants traversent le bois pour rentrer à la maison, accompagnés d'un nain de la forêt, évitant soigneusement les vilains fantômes!



Drei Magier Spiele

Jeu de circuit

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Course

Nb joueur 2 - 4

Le monde de l'aventure

RC19 Wolfgang Dirscherl et Markus Nikisch

Le Monde de l'Aventure regroupe 4 jeux en 1. Ces 4 jeux peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou combinés. Le jeu fait appel à la mémoire, l'habileté et à la chance.

"Quatre aventures passionnantes vous attendent, pour lesquelles vous devrez non seulement faire preuve de courage d'adresse et de ruse, mais aussi avoir un peu de



Haba

Jeu de circuit - Jeu de ha

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Trier pour la planète

RC20

Conçu pour un usage en classes de maternelle et de début de primaire ou en centres de loisirs, simple de mise en oeuvre, ce jeu vise à sensibiliser les jeunes enfants (4 à 7 ans) au tri des déchets pour en permettre le recyclage et participer ainsi à la préservation de notre environnement. Les objectifs sont de permettre aux enfants de comprendre le tri sélectif et de leur apprendre à avoir une attitude



Nathan

Jeu de circuit

Age 04 +

Type de jeu Sensibilisation

Nb joueur 2 - 4

Halli Galli

RH06 Haim Shafir

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.



Amigo Spiele

Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2 - 6

Rapelli

RH17

Oh non ! Les chenilles se cachent dans les bambous. Essaye de les faire sortir et d'en capturer autant que possible.



Hape

Jeu de hasard

Age 04 +

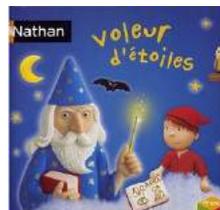
Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 6

Voleur d'étoiles

RH24

Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. vite, il faut les récupérer avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs! Jeu coopératif.



Nathan

Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 2 - 4

Panic poulailler

RH27 Gunter Baars

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! Il faut déplacer ses poules pour arriver le premier au nid en évitant les œufs pourris envoyés par le coq et en se protégeant derrière différents accessoires (tonneau, seau, pot à lait, arrosoir).



Ravensburger
Jeu de hasard - Jeu d'adr

Age 04 +

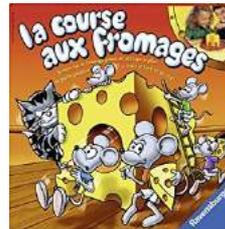
Type de jeu Plateau, Adresse

Nb joueur 2 - 4

La course aux fromages

RH29 Seven Towns

La Course aux fromages est un jeu de dé, agrémenté d'un gros morceau de fromage en son centre. Lorsqu'une souris arrive en face d'une échelle, elle peut monter, sauter dans le trou central du gruyère, et ressortir sur une case au hasard. Chaque case permet de faire une action différente. Le but est de gagner cinq morceaux de fromage avant les adversaires.



Ravensburger

Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Felix Flotte

RH31 T. Bauer, N. Greiner, S. Grünewald

But du jeu: Réunir les 20 petits harengs sur le poisson arc-en-ciel. Déroulement du jeu Les petits harengs sont disposés sur le plateau dans les plantes aquatiques. Bloup le glouton est placé sur l'une des cases poisson qui entourent le poisson arc-en-ciel : il nagera toujours dans le sens horaire autour du poisson arc-en-ciel. A son tour, on lance le dé "Poisson" : Si c'est Félix le petit hareng qui



Haba
Jeu de hasard

Age 04 +

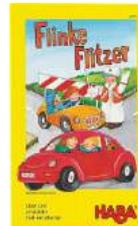
Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 6

Les Bolides (Flinke Flitzer)

RH33 Reiner Knizia

C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le bon parking. Mais attention, si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking du joueur, cette voiture va alors filer sur un autre parking. Qui va réussir en premier à garer 6 voitures de couleurs différentes sur son propre parking ?



Haba
Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Hasard

Nb joueur 2 - 4

Pic Pirates!

RH35

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 ?



Tomy
Jeu de hasard

Age 04 +

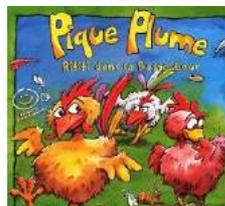
Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Pique Plume

RH36 Klaus Zoch

Le poulailler est déchaîné, car le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline: le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne.



Gigamic
Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Vert, le ver de terre

RH37 Gina Kraus, Bernard Kraus

Les joueurs s'aident entre-eux afin de réunir neuf vers de terre dans le tas de compost.

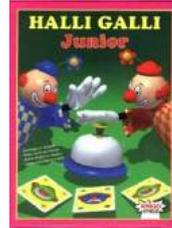


Haba
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu Coopération
Nb joueur 2 - 6

Halli Galli Junior

RH38 Haim Shafir

Neuf clowns de couleurs diverses sont dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais certains sont tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois qu'il y a deux clowns identiques et joyeux dans le manège, il faut frapper la sonnette très vite. Le plus rapide reçoit des cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, gagne le jeu.

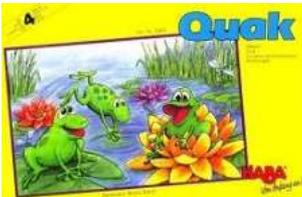


Amigo Spiele
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 4

Quak (Coâ)

RH39 Bruno Dolch

Le jeu, basé sur le hasard et une légère prise de risque (rejouer ou arrêter), amuse bien les très jeunes joueurs, qui ont plaisir à faire disparaître les grenouilles dans le tourbillon au centre du jeu.



Haba
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu Affrontement
Nb joueur 2 - 4

Piccobello

RH40 Anna Mauritz

Nous avons préparé pour chaque petit joueur une panier pleine de linge propre qui attend d'être étendu. Mais saperlipopette : on ne peut prendre qu'un vêtement de la couleur montrée par le dé ! Et le temps nous joue bien des tours aussi ! Qui sera le premier à vider sa panier ?



Selecta Spiel
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 2 - 4

A fond les bananes !

RH43 Seven Towns Ltd.

Descriptif issu du site de l'éditeur: "Tous les singes sont à bord? Alors, en route pour Banana Parc! Des aventures inoubliables attendent les 4 petits singes. La Bananavette fait le tour de l'île. Le dé indique jusqu'où les singes peuvent voyager. Mais seul celui assis à l'avant a le droit de descendre et de tester les attractions délirantes : un manège-palmier, un pont suspendu et un toboggan-

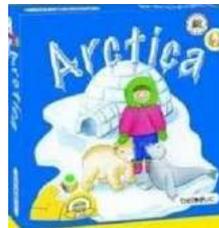


Ravensburger
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu Plateau, Parcours
Nb joueur 2 - 4

Arctica

RH45 Team beleduc

Les joueurs lancent un dé afin d'obtenir les pièces de puzzle pour construire leur igloo. Le premier qui y parvient gagne la partie. Différents niveaux de difficulté rendent le jeu intéressant même pour les enfants plus âgés. Ce jeu développe La reconnaissance des formes et des couleurs.

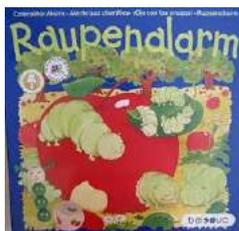


Beleduc
Jeu de hasard
Age 04 +
Type de jeu Puzzle, Eveil
Nb joueur 1 - 4

Alerte aux chenilles

RH46 Tina Reiter

Les joueurs lancent le dé et doivent prendre des cartes en fonction des symboles obtenus. Puis ils doivent chercher les pièces du puzzle pour les placer sur le plateau en forme de pomme. Lorsque la face du dé indique une chenille, il faut placer une chenille sur le plateau. Les enfants doivent essayer de terminer ensemble le puzzle avant que les cinq chenilles ne soient mises sur le



Jeu de hasard - Jeu d'as

Age 04 +

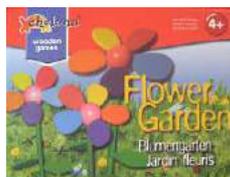
Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 2 +

Jardin fleuri

RH49 Margret Lochner

Chaque joueur possède une partie du jardin. Le but est de planter des tiges et d'y coller un maximum de pétales magnétiques différents. A son tour, chaque joueur lance le dé action : Ajouter un pétale, prendre un pétale adverse, ajouter une tige ou reconstituer la chenille, qui une fois terminée indique la fin de la partie. Le joueur qui compose le plus de fleurs multicolores gagne.



Chelona

Jeu de hasard - Jeu de st

Age 04 +

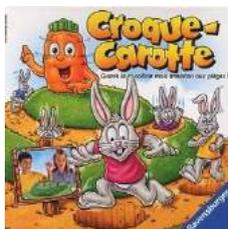
Type de jeu Hasard

Nb joueur 2 - 4

Croque-Carotte

RH53

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises



Ravensburger

Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Parcours

Nb joueur 2 - 4

Le Cochon qui Rit

RH54

Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus



Dujardin

Jeu de hasard

Age 04 +

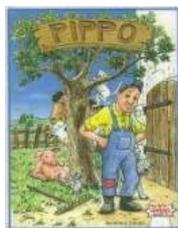
Type de jeu Hazard

Nb joueur 2 - 4

Pippo

RH66 Reinhard Staupe

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le



Amigo Spiele

Jeu de hasard

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 8

Badaboum

RH68

Un jeu simple et éducatif de combinaisons et de rapidité pour les petits. Le but du jeu est de réunir 4 animaux identiques. Les règles du jeu sont incluses.



France Cartes

Jeu de hasard - Jeu d'as

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 3 - 8

Kaleidos Junior

RL20

Spartaco Albertarelli

Ouvrez l'œil et cherchez bien. Dans de belles illustrations riches en détail, observez les objets et, en fonction de l'âge des enfants, jouez avec l'un des trois modes de jeu.



Cocktail Games

Jeu de langue

Age 04 +

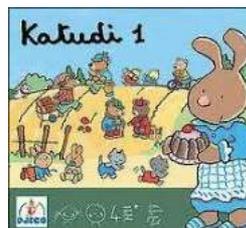
Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 12

Katudi 1

RL24

Jeu de langage et d'observation sur le principe du bingo. Difficile de décrire et de reconnaître une image quand on a l'impression que tout se ressemble ! Il faut avoir le plus de cartes sur sa planche en fin de partie.



Djeco

Jeu de langue

Age 04 +

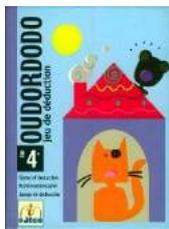
Type de jeu Observation, langage

Nb joueur 2 - 4

Oudordodo

RL33

Jeu de déduction où il faut poser les bonnes questions



Djeco

Jeu de langue

Age 04 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 6

Mini Family

RL34

7 familles fantastiques de 4 personnages. Un jeu à la portée des plus petits.



Djeco

Jeu de langue

Age 04 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

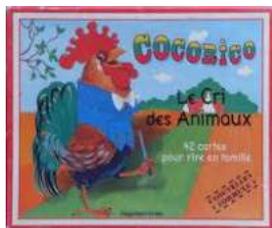
Cocorico le cri des animaux

RL40

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à avoir des cartes dans sa pioche.

Comment jouer:

- Battre les cartes avant de les distribuer sur l'envers entre les joueurs.
- À tour de rôle, chaque participant retourne la première carte de son paquet et la pose à l'endroit au centre de la



Dagobert

Jeu de langue - Jeu de h

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Imitation

Nb joueur 2 - 7

Concept Kids

RL41

Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus



Repos Production

Jeu de langue

Age 04 +

Type de jeu Déduction, Coopération

Nb joueur 2 - 10

Le monstre des couleurs

RL42 Josep Maria Allué, Dani Gomez

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



Purple Brain Creations

Jeu de langue

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 2 - 5

Le Bal Masqué

RL44

En quoi le loup de ton adversaire a-t-il bien pu se déguiser ? En princesse, en chevalier... ? Pose des questions à ton adversaire, élimine les cartes qui ne correspondent pas et sois le premier à démasquer son personnage ! Un jeu de devinette amusant sur le thème des contes.



Janod

Jeu de langue

Age 04 +

Type de jeu Déduction

Nb joueur 2

Gagne ton Papa

RM09 André et Jonathan Perriolat

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.



DJ Games

Jeu mathématique

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Casse-tête

Nb joueur 1 - 2

Comptons les petits poissons!

RM12 Anja Wrede

Un bassin rempli de poissons multicolores, et des phoques qui tournent autour dans l'espoir d'avoir de beaux poissons pour leur repas. Comptons les poissons propose deux règles de jeux, l'une à partir de 4 ans, l'autre à partir de 5 ans. Pour les 4 ans on lance le dé (de 1 à 3) pour avancer son phoque, et on cherche tous les poissons ayant le même aspect que la case où il s'est arrêté. On les



Haba

Jeu mathématique

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

A pleines joues - Hamsterbacke

RM13 Dieter Gebhardt

En se déplaçant sur le plateau de jeu, les hamsters récoltent des carottes, des noix ou des petits sacs de céréales. Chaque produit ramassé vaut des points. Le jeu s'arrête dès qu'un hamster a amassé 3 sacs de céréales. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.



Haba

Jeu mathématique - Jeu

Age 04 +

Type de jeu Plateau, Hazard

Nb joueur 2 - 4

Abaco

RM19 Barbara Möllerberndt

Ce jeu développe la théorie des ensembles et la logique. Non seulement l'enfant apprend à compter et calculer mais aussi à reconnaître les couleurs et développer une stratégie



Beleduc

Jeu mathématique

Age 04 +

Type de jeu

Nb joueur 2 - 4

Brainbox Des Tout Petits

RQ03

Green Board Team

A tour de rôle, un joueur prend une carte et retourne le sablier. Il dispose alors de 10 secondes pour mémoriser les images. Puis il jette le dé pour déterminer le numéro de la question à poser. Le truc, c'est que la réponse à la question se trouve toujours sur les images au recto de la carte !



Asmodée

Jeu questionnaire

Age 04 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

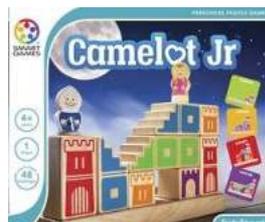
Nb joueur 1 - 8

Camelot Jr

RSE09

Raf Peeters

Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Vous construisez un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Car, tout héros qu'il soit, il ne sait ni grimper, ni sauter! Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un



Smart Games

Jeu de séquence

Age 04 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Le Petit Chaperon Rouge Deluxe

RSE18

Raf Peeters

Conduis le Petit Chaperon Rouge à la maison de sa grand-mère dans ce jeu de SmartGames, basé sur le conte de fée. Trace un chemin pour le Petit Chaperon Rouge vers la maison, mais attention au grand méchant loup ! Il y a 48 défis à relever. 24 avec le loup et 24 sans.



Smart Games

Jeu de séquence

Age 04 +

Type de jeu Placement

Nb joueur 1

Blanche Neige Deluxe

RSE19

Raf Peeters

Jouez à «Blanche-Neige» en plaçant correctement tous les personnages du conte dans la maison des sept nains. Les pictogrammes de chaque défi serviront d'indices pour retrouver le bon emplacement de chacun dans les différentes pièces. Lorsque les sept nains et la méchante reine seront en place, le seul espace encore libre sera celui de Blanche-Neige. «Blanche-Neige» peut être joué



Smart Games

Jeu de séquence

Age 04 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Le Trésor Des Lutins

RST52

Gina Manola

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



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

4 à la suite !

RST63

Aligne 4 jetons de ta couleur !
C'est la bataille entre les pieuvres et les poissons ! A toi d'essayer de former une ligne de ta couleur et d'empêcher ton adversaire d'y arriver !



Splash toys

Jeu de stratégie

Age 04 +

Type de jeu Affrontement

Nb joueur 2

Color doudous

RST65 Clémentine Collinet

Détenir 3 animaux identiques ou 3 animaux de la même couleur, pour obtenir des jetons coeur.

A leur tour les joueurs peuvent :

- Echanger une de ses cartes contre une des trois cartes découvertes au centre de la table.
- Lorsque aucune carte ne l'intéresse au centre de la table, il peut rejeter ses 3 cartes au pot et en piocher 3



Djeco

Jeu de stratégie

Age 04 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Mon premier jeu de dames chats - souris

RST69

Chat et souris est un jeu de dames pour petits où les pions sont représentés par des chats et des souris. Le déroulement du jeu reste le même que pour un jeu de dames, les chats prennent les souris et les souris peuvent prendre des chats. Si un pion arrive de l'autre côté du damier, il devient dame chat ou dame souris!



Vilac

Jeu de stratégie

Age 04 +

Type de jeu Pions, Stratégie

Nb joueur 2

Vite! Cachons-nous!

SR07 Frédéric Moyersoén

Le loup est dans la bergerie, heureusement, les chevreaux ont découvert la supercherie. "Vite! Cachons-nous!" crie le cadet à ses frères et sœurs. Aussitôt chacun s'active, c'est le branle-bas de combat dans la maisonnée. On se glisse sous le lit, on s'entasse dans le vieux poêle, on se faufile sous la grande armoire. Chaque recoin de la maison devient le prétexte d'une bonne cachette. Mais "chuuuut",



Libellud

Jeu de rôle

Age 04 +

Type de jeu Cache-cache

Nb joueur 2 - 8

À partir
de 5 ans

Puzzle "Little Charmers"

AAG12

3 puzzles de 49 pièces.

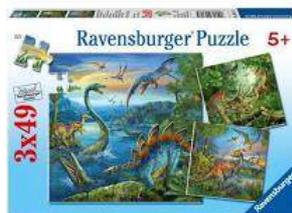


Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle "Dinosaures"

AAG13

3 puzzles de 49 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle "Pokemon d'Alola"

AAG23

Puzzle 4 * 100 Pokemon



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle géant "Léon le dragon"

AAG24

Puzzle géant de 58 pièces Léon le dragon. Vous pouvez réaliser un dragon d'une longueur de 1,38 mètre.



Djeco
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle "L'équipe des 4 pattes "

AAG28

3 puzzles de 49 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle découvertes "Le chateau fort"

AAG33

Puzzle 100 pièces



Djeco
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle Minions Supercolor

AAG34

Puzzle 60 pièces



Clementoni
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle Finding Nemo

AAG39

Puzzle 104 pièces Disney



Clementoni
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle MB Dora l'exploratrice

AAG49

Dora l'exploratrice



Mb
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle MB Toy Story

AAG50

Puzzle toy story



Mb
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle trfl Sweet and Lovely

AAG52

Puzzle 100 pièces



Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle Bécassine

AAG54

Becassine en promenade



Nathan
Jeu d'agencement
Age 05 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

A l'abordage

RAD06 Guido Hoffmann

Sur un plateau représentant un archipel, les joueurs pilotent chacun un voilier qu'ils font avancer à l'aide d'une poire soufflante.

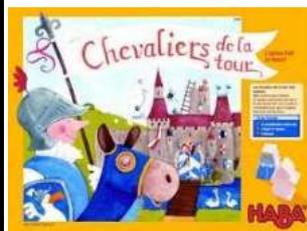


Haba
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 4

Chevaliers de la tour

RAD10 Christian Tiggemann

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



Haba
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Coopération
Nb joueur 2 - 4

A l'école des fantômes

RAD11 Markus Nikisch, Kai Haferkamp

But du jeu Être le premier joueur à effrayer le plus grand nombre de personnages du château.

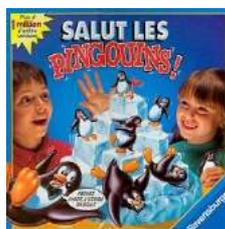


Haba
Jeu d'adresse - Jeu d'ass
Age 05 +
Type de jeu Observation
Nb joueur 1 - 6

Salut les Pingouins

RAD13

Être le premier à avoir placé tous ses pingouins sur l'iceberg mobile.

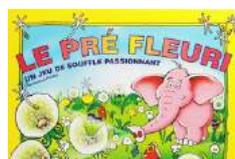


Ravensburger
Jeu d'adresse - Jeu de h
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 1 - 6

Le Pré Fleuri

RAD19 Helmut Punke

Un jeu pour le développement du souffle dans le cadre des rééducations de l'articulation de la voix. Chaque joueur essaye de souffler avec précision pour diriger la boule vers les fleurs de sa couleur. Tantôt il faut souffler fort, tantôt doucement. Le premier qui réussit à cueillir toutes les fleurs de sa couleur gagnera la partie !



Piatnik
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Olivier, l'ours gourmand

RAD21 Heinz Meister

Poussé par sa faim permanente, l'ours Olivier est sans cesse à la recherche de miel, son met préféré. Comme il en veut toujours plus, il récupère tous les pots de miel qu'il trouve. Mais va-t-il pouvoir tous les porter au fur et à mesure que la pile grandit ? Ou bien vont-ils tous tomber par terre ?



Haba
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 6

Sos Ouistiti

RAD22

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



Mattel
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Acrobates

RAD23

Theo et Ora Coster

Un amusant jeu d'adresse pour toute la famille ! Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent par les bonnets, les jambes ou les pieds dans tous les sens. Peu importe la manière, du moment que les acrobates colorés restent accrochés. La tour chancelle la tension monte. Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans faire tomber les autres ?



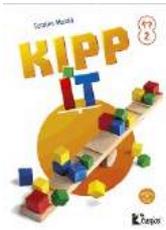
Ravensburger
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 1 - 4

Kipp It

RAD25

Torsten Marold

Kipp It est un jeu d'adresse, amusant et rapide pour deux personnes. Avec beaucoup de précautions, on empile sur la partie surélevée de la petite bascule en bois, un maximum de cubes de sa couleur, dès que la bascule tombe de l'autre côté, l'autre joueur devra ramasser tous les cubes qui dégringolent. Celui qui se débarrasse le plus vite a gagné.



Franjos
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2

Bingo Bongo

RAD28

Jens Rademaker

Un jeu d'escalade animé, qui développe la réflexion logique et la motricité fine

Beleduc
Jeu d'adresse - Jeu de h
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 4

Glagla le pingouin

RAD34

Un jeu d'action et d'adresse frissonnant pour les enfants à partir de 5 ans. Ce pingouin électronique, sonore et vibrant a été élu meilleur Jeu d'adresse au Grand Prix du jouet 2010.

Ce petit pingouin transporte des blocs de glace. A tour de rôle chaque joueur doit enlever un bloc de sa pile pour le replacer dessus. Mais attention le pingouin peut faire



Megableu
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 +

Time no time junior

RAD37

Jeu de gage qui va apprendre aux enfants à développer leur dextérité et leur adresse tout en s'amusant. Figures à base de cubes colorés et épreuves physiques s'enchaînent pour le plaisir de tous !



Goliath
Jeu d'adresse - Jeu de c
Age 05 +
Type de jeu Défis
Nb joueur 2 - 12

Bären Stark

RAD41 Heinz Meister

Les champs sont en fleurs, les abeilles s'activent, le miel coule en abondance et Benny, l'ours, est un gourmand. Il va de champ en champ, recueillant tout le miel qu'il peut trouver, mais n'aurait-il pas les yeux plus gros que le ventre ? Ou plus gros que ses biceps qui à force de porter des pots de miel, risquent de mener à la catastrophe.



Gold Sieber spiele
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 4

Sorcière au Pain d'Epices

RAD47 Heinz Meister

Blanche-Neige, Cendrillon, le petit poucet et le petit chaperon rouge cheminent à travers la forêt enchantée. Ils se rendent à la maison en pain d'épices de la sorcière et veulent y goûter sans être vus. Ils doivent être prudents car plus ils prennent de gâteaux du toit et plus celui-ci risque de s'écrouler et de réveiller la sorcière !



Haba
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Osselets

RAD48

Les Osselets sont certainement l'un des plus anciens jeux connus. Traditionnellement, les osselets sont fait en petits os issus des pieds de montons. Mais il en existe en matières différentes : os de différents animaux, ivoire, métal, bois ou pierre. On ne sait pas exactement si leur utilisation première était rituelle, divinatoire ou ludique. Mais il est fort probable que les trois aspects ont été liés



Domaine public
Jeu d'adresse
Age 05 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 1 - 10

Cocotaki

RAS008 Haim Shafir

Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux. Meuh, bêêê, bzz, miaou, ouaf-ouaf, c'est une véritable «cophonie» ! Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas



Gigamic
Jeu d'association
Age 05 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 10

Les fantômes de minuit

RAS010 Heinz Meister

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

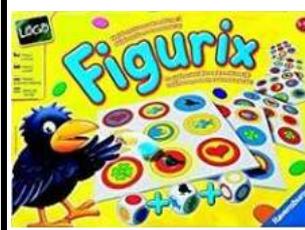


Gigamic
Jeu d'association
Age 05 +
Type de jeu Coopération
Nb joueur 2 - 6

Figurix

RAS019 Hermann Seitz

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



Ravensburger
Jeu d'association
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Observation
Nb joueur 2 - 6

Meli Mel'œuf

RAS020 Ariel Laden

C'est la pagaille dans la poulailler: les œufs sont complètement mélangés! Il faut que chaque demi-œuf retrouve sa moitié manquante et il n'y a plus qu'une chose à faire: appeler John d'Œuf à la rescousse. Les 24 moitiés d'œufs sont placées faces cachées sur la table. Retournez-les vite: le jaune de l'œuf indique l'oiseau qui s'y cache. Retrouvez et assemblez les 2 demi-œufs identiques: ils



Zoch

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 4

Capitaine Longue-vue

RAS021 Christian Tiggemann

Le capitaine Longue-vue observe l'océan et scrute l'horizon quand, soudain, il reste ébahi. Qu'est-ce qui brille et scintille là-bas sous les rayons du soleil ? Mais.... c'est un..... « Trésor, à bâbord ! » hurle-t-il pour alerter ses matelots. « Venez vite, j'ai trouvé un trésor ! ».



Haba

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Association

Nb joueur 2 - 4

A la bouffe!

RAS025 Roberto Fraga

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



Le Scorpion Masqué

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 5

Crok Crok Crok

RAS026

Crok Crok Crok est un jeu de rapidité dans le quel les joueurs devront associer un animal et sa nourriture. Une carte est retournée. Dessus, un animal (ou un petit garçon). Les joueurs tenteront le plus rapidement possible de s'emparer des légumes en plastique au centre de la table qui correspondent à la nourriture de l'animal. Par exemple, si l'on retourne une carte "singe", il faudra être le



Bioviva

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 6

Bonomix

RAS100 Barbouille

Un jeu d'observation et de rapidité. Deux caractéristiques communes, et les cartes peuvent être associées. Le rythme est infernal... Les amateurs d'omelettes apprécieront!



Djeco

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Observation, Mémoire

Nb joueur 2 - 4

Dans la forêt des merveilles - Im Märchenwald

RAS101 Markus Nikisch

Encore une princesse qui n'a pas de chance ! Celle-là est tombée malade, et il va falloir partir dans la forêt où rodent sorcières, corbeaux, et surtout les 7 nains qui cherchent à l'enlever.

Nous devons y retrouver, avant les nains, 7 objets magiques pour la sauver et les ramener au château. 49 cartes sont retournées sur la table, que l'on retournera une



Adlung Spiele

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 1 - 8

Chacun son sac

RAS102

Un jeu tactile où tous les joueurs jouent en même temps. Très simple ce jeu permet de faire travailler le sens tactile.

La flèche du plateau de jeu indique une forme, tous les joueurs vont alors chercher la pièce désignée dans leur sac grâce au sens du toucher. Le joueur qui trouve le premier cette pièce la gagne. Le vainqueur est le premier à avoir sorti du sac une pièce de chaque forme. Un sac par



Bec et croc

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu

Nb
joueur 2 - 8

Game Over

RAS112

Jérémy Péthevin

Game Over est un petit jeu de cartes inspiré de la BD "Game Over". Il associe un jeu de mémoire avec un mécanisme de "dungeon crawling" (exploration de donjon). Dans le jeu Game Over, chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse Perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de borks (monstres), utiliser les bonnes armes sur les bons



La Haute Roche

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu Cartes, Mémoire

Nb
joueur 2 - 4

Rallye-Trucks

RAS113

D S. Pedersen, A H. Granerud

Les joueurs disputent une course avec leur rallye truck et tentent de remporter la coupe tant convoitée. Pour y arriver, ils doivent en avoir sous le capot, mais aussi disposer d'une bonne mémoire. Celui qui retourne les tuiles à mémoriser dans le bon ordre a de bonnes chances de distancer les autres joueurs. Le gagnant est le premier à franchir la ligne d'arrivée avec son rallye truck.



Haba

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu Tuiles, Mémoire

Nb
joueur 2 - 4

Fort comme un dragon

RAS30

Wolfgang Dirscherl

Quel dragon aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte



Haba

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu Parcours

Nb
joueur 2 - 4

Fort comme un lion ! "Löwenstark! "

RAS32

Wolfgang Dirscherl

Celui qui trouvera en premier les cartes d'animaux correspondantes à la combinaison d'animaux indiquée par les dés, a le droit d'avancer son lion sur la piste tracée dans la savane. Le but du jeu est d'arriver en premier au temple du lion.



Haba

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu Plateau

Nb
joueur 2 - 4

La petite sorcière du tonnerre

RAS40

Imke Krämer

C'est la nuit des sorcières ! Les apprenties s'apprêtent à faire leur premier vol jusqu'à la montagne aux sorcières.

Pour voler au dessus des nuages, il va leur falloir une bonne mémoire et des nerfs d'acier et la petite sorcière du tonnerre est très nerveuse : elle lance des éclairs et sème le désordre. Qui arrivera en premier autour du grand feu magique ?



Haba

Jeu d'association

Age 05 +

Type
de jeu Mémoire

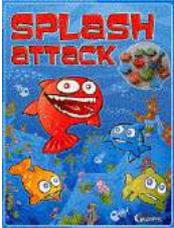
Nb
joueur 2 - 4

Splash attack

RAS47

Thierry Chapeau

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



Gigamic

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Observation

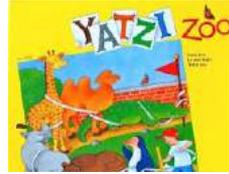
Nb joueur 2 - 4

Yatzi zoo

RAS60

Christoph Rotburg

Quel remue-ménage au zoo : tous les animaux ont aujourd'hui le droit de sortir de leurs enclos pour être mesurés. Quel gardien ou quelle gardienne va pouvoir former la plus grande rangée d'animaux ? Six animaux de tailles différentes attendent dans leurs enclos qu'on vienne les mesurer. Celui qui va réussir à dessiner la plus grande rangée d'animaux en ayant la bonne combinaison de



Haba

Jeu d'association - Jeu d'

Age 05 +

Type de jeu Dessin, association

Nb joueur 2 - 6

Charlie Quak

RAS66

Tous les joueurs jouent simultanément. Une fois que les joueurs connaissent le nombre indiqué par le dé, alors ceux ci doivent attraper rapidement la bonne grenouille de couleur et la poser sur la carte correspondante. Chaque carte ayant la bonne grenouille rapporte un point.



Piatnik

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Rapidité

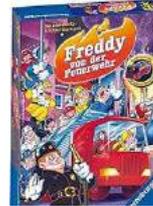
Nb joueur 2 - 4

Freddy des pompiers

RAS69

Helmut Punke

Un jeu de mémoire qui va mettre le feu. Au feu! Un exercice se prépare. L'équipe de pompiers de Fred a neuf essais pour être en position. Alors seulement, le feu pourra être éteint. Pas si facile et à chaque fois c'est le bazar. Avec un peu de chance et de mémoire, à vous de les aider à être plus rapide que le feu.



Ravensburger

Jeu d'association - Jeu d'

Age 05 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 1 - 4

Grimaffen

RAS72

Des singeries à imiter, mémoriser et à refaire dans le bon ordre. D'abord la trompe de l'éléphant, puis des hurlements féroces de loups et, pour finir, montrer les dents. Il y a du remue-ménage au zoo ! Qui arrive à retenir la plupart des bruits et des mouvements, et à les redonner dans le bon ordre ?



Selecta Spiel

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Mimes

Nb joueur 2 - 6

Cocotaki

RAS79

Haim Shafir

Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux. Meuh, bêêê, bzz, miaou, ouaf-ouaf, c'est une véritable «cocophonie» ! Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes ! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas



Gigamic

Jeu d'association

Age 05 +

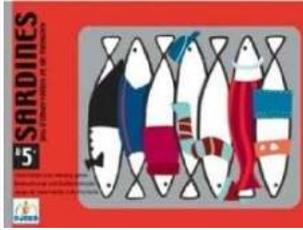
Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 10

Sardines

RAS82

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



Djeco

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Spidmonsters

RAS85

Michael Slack

SpidMonsters est un jeu d'association délirant pour des parties endiablées qui nécessitent un oeil de lynx et un esprit vif ! Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchaînent et se déchaînent à un rythme effréné. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné !



Djeco

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu Crates, Observation

Nb joueur 2 - 4

Concerto Grosso

RAS90

Hajo Bucken

Un jeu de gestuelle pour les plus jeunes : bouger oui mais au bon moment. Le but du jeu est de se défausser d'un maximum de cartes. On reçoit un paquet de cartes face cachées au début. A son tour, le joueur retourne une carte de son paquet. Selon le dessin, tous les joueurs doivent réagir ou non.



Amigo Spiele

Jeu d'association

Age 05 +

Type de jeu cartes

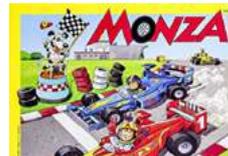
Nb joueur 3 - 6

Monza

RC05

Jürgen P.K. Grunau

Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, 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 avancent sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc



Haba

Jeu de circuit

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Course

Nb joueur 2 - 6

La maxi course des tortues

RC13

Reiner Knizia

Il faut garder secret le plus longtemps possible la couleur de sa tortue pour nous faire remorquer par les autres qui nous portent sur leur dos. La première à arrivé au potager à gagner



Winning Moves

Jeu de circuit

Age 05 +

Type de jeu Parcours

Nb joueur 2 - 5

Quatre chevaliers contre le dragon - Die kecken Recken

RC18

Geni Wyss

Les trésors sont cachés dans les cavernes de la forêt enchantée. Ils sont surveillés par de grands dragons. Les chevaliers, très courageux, se mettent en route pour tromper les dragons et ramener les trésors.



Haba

Jeu de circuit - Jeu de ha

Age 05 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

La Course des Tortues "Schild Kröten Rennen"

RC21 Reiner Knizia

la Course des Tortues est un petit jeu dans lequel vous devez faire arriver la tortue de votre couleur première au bout d'un parcours d'une dizaine de cases. On place les tortues au hasard, les unes sur les autres sur la case Départ. On distribue les tuiles de couleur au différents joueurs qui seront tenus de garder leur couleur secrète, ainsi que 5 cartes de déplacement. Chaque joueur joue



Winning Moves

Jeu de circuit

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 5

Code Sudoku Junior

RE04

Positionner les plaques dans les cases vides pour que chaque illustration soit présente une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc de 9 cellules



Goliath

Jeu d'énigme

Age 05 +

Type de jeu Dédution

Nb joueur 1 - 4

Cluedo Junior

RE07

L'Énigme du gâteau au chocolat. Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutarde a mangé la part de gâteau ?



Hasbro

Jeu d'énigme

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Dédution

Nb joueur 2 - 6

Trésor de la momie

RH15

Marco Teubner

Avec de la chance aux dés et un peu de tactique, qui remplira en premier son site de fouilles des trésors de la momie ? Un jeu de dés et d'observation.



Haba

Jeu de hasard - Jeu d'as

Age 05 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 4

Sshh... Réveille pas Papa !

RH25

Miam, miam ! Mais qui peut résister à un aussi délicieux gâteau au chocolat ? Pas les enfants en tout cas ! Papa vient de s'endormir et ronfle bruyamment au fond de son lit. Profites-en pour tenter de te faufiler vers le réfrigérateur afin de commettre ton larcin. Mais gare aux cases piégées car, si tu réveilles Papa, tu vas te faire gronder !!! Fais preuve de discrétion et prends garde à bien éviter les



Goliath

Jeu de hasard

Age 05 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

A vos trésors, prêt, partez!

RH26

Roberto Fraga

À vos trésors, prêts, partez ! (Auf die Schätze, fertig, los) Les chasseurs de trésors sont réunis pour trouver les trésors cachés par le célèbre aventurier Sabreman. Astucieux, celui-ci a cependant compliqué la chasse car, pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors?



Haba

Jeu de hasard

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Rapidité

Nb joueur 2 - 4

Fromages volés !

RH47 Wolfgang Dirscherl

Prudemment, la souris Grisette jette un oeil aux alentours de son trou. "Qu'est-ce que j'ai envie de fromage !" pense-t-elle.

Mais où est donc le gros chat Minou ? Grisette ne le voit nulle part. Prenant son courage à deux mains, Grisette sort de son trou pour aller chercher le plus possible de



Haba
Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu Dés
Nb joueur 2 - 4

Bougre d'Âne

RH48

A partir de cartes qui leur seront distribuées, les joueurs devront participer tous ensemble et progressivement à la construction du pont pour permettre à l'âne en bois de le franchir. Ils devront également remplir le panier commun avec un maximum de fruits de leur couleur respective pour remporter la partie. Déroulement du jeu Chaque joueur choisit un plateau de jeu et ses 9 fruits correspondants,



Tactic
Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 4

Jeu de l'Oie & Dada

RH50

2 jeux de sociétés classique.

Jeu de l'oie : Le jeu commence à l'extérieur du plateau pour se terminer au centre. Le jeu compte 63 cases, il faut arriver le premier sur la case 63 pour gagner.

Dada : Chaque joueur place ses 2 chevaux dans les écuries. Pour commencer, les participants lancent le dé chacun leur tour et doivent faire dans un premier temps 6



Schmidt
Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Parcours
Nb joueur 2 - 6

L'île aux clés

RH51

Jeu de société qui, à l'inverse du jeu classique où il y a un gagnant et un perdant, est basé sur le principe de l'entraide et permet aux enfants de mettre leur esprit de compétition et de stratégie au service d'un objectif commun.

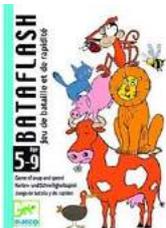


Nathan
Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Coopération
Nb joueur 2 - 4

Bataflash

RH59 Eric Héliot

Un jeu de bataille avec des animaux qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne.



Djeco
Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 4

Jeu des 7 familles "les nouveaux métiers"

RH62

Découvrez la règle du jeu des 7 familles. Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Les 7 familles se joue de 2 à 6 joueurs. Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

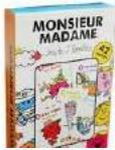


Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

Jeu des 7 familles "Monsieur Madame"

RH63

Découvrez la règle du jeu des 7 familles. Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Les 7 familles se joue de 2 à 6 joueurs. Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.



Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

8 familles d'aujourd'hui

RH64

François Koch

Retrouvez ici les principe du jeu des 7 familles. Il y a des familles de 2, des familles de 5, des familles de 8 et plein de situation différentes.
Pour se repérer, on retrouve sur chaque carte le nom de tous les membres de la famille concernée.



Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

Jeu des 7 familles "Bob le bricoleur"

RH65

Découvrez la règle du jeu des 7 familles. Ce jeu très populaire auprès des jeunes enfants pour sa facilité est parfait pour une première approche d'un jeu de cartes. Les 7 familles se joue de 2 à 6 joueurs. Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.
2 en 1 : chaque carte possède 6 fentes : tu peux donc les



Jeu de hasard
Age 05 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

Boggle

RL06

Alan Turoff

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



Parker
Jeu de langue
Age 05 +
Type de jeu Eveil
Nb joueur 6 +

Scrabble Junior

RL07

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



Mattel
Jeu de langue
Age 05 +
Type de jeu Plateau, Lettres
Nb joueur 2 - 4

Où te caches-tu?

RL25

Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.



Splash toys
Jeu de langue
Age 05 +
Type de jeu Question-Réponses
Nb joueur 2

Bien se nourrir - Besser Esser

RL26 Stefanie Warich & Wolfgang Dirscherl

Un jeu éducatif pour une alimentation saine, à associer avec des exercices physiques, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

La famille Puréedepois vient d'une planète très éloignée et a atterri tout à fait par hasard sur la terre avec sa soucoupe volante. Dans un supermarché, les Puréedepois s'étonnent



Haba

Jeu de langue

Age 05 +

Type de jeu Alimentation

Nb joueur 2 - 4

Pouet! Pouet!

RL32

Jeu de bruits et de mimes où il faut être le premier à gagner 10 cartes. Les joueurs doivent deviner ce qui est illustré sur la carte en faisant un cri ou un mime. Un jeu idéal pour les plus petits qui n'ont besoin de savoir lire.



Djeco

Jeu de langue

Age 05 +

Type de jeu Cartes, Mimes

Nb joueur 2 - 4

Communicate

RL39

Le but du jeu est de faire comprendre à son partenaire la figure que l'on a devant soi.

Les joueurs sont placés l'un en face de l'autre et posent la séparation en bois verticalement de sorte qu'ils ne voient pas ce qui se passe dans le camp adverse. L'un des joueurs, à l'aide des 26 pièces en bois à sa disposition va alors décrire pièce par pièce la figure qu'il va créer. De son



Beleduc

Jeu de langue

Age 05 +

Type de jeu

Nb joueur 2

Mon premier Triominos

RM08

My first Triominos est la déclinaison pour les enfants du jeu de domino, Triominos. Le jeu pour les enfants a été simplifié et agrémenté de couleurs vives, mais le principe général reste le même.



Goliath

Jeu mathématique

Age 05 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 1 - 4

Katamino

RM11 André Perriolat

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



DJ Games

Jeu mathématique

Age 05 +

Type de jeu Casse-tête, Logique

Nb joueur 1 - 2

La magie des chiffres - Zahlenzwerge

RM14 Gerald Friedrich, Vio de Galgoczy

Le but du jeu est de parcourir un circuit en s'arrêtant sur les cases en quête de trésors.

Le joueur ayant amassé 6 trésors gagne la partie. A son tour de jeu, le joueur retourne une carte. Selon la carte tirée, le joueur sera amené à faire différentes épreuves dans lesquelles seront sollicitées ses capacités à compter, le but étant de choisir le nombre qui l'amènera le plus



Haba

Jeu mathématique

Age 05 +

Type de jeu Plateau

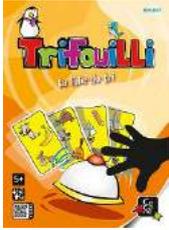
Nb joueur 2 - 4

Trifouilli

RSE12

Haim Shafir

Chaque carte combine 3 images différentes. Le but du jeu est de former sa propre série de 7 cartes dont chacune doit avoir au moins 1 point commun avec ses voisines. Toutes les cartes sont étalées face cachées sur la table pour former une grande pioche dans laquelle tous les joueurs fouillent en même temps. Si la carte piochée convient, on l'ajoute à la série. Sinon, il faut la remettre en jeu...



Gigamic

Jeu de séquence

Age 05 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 5

Il était une Ferme

RSE20

Raf Peeters

A chacun son enclos ! Il était une ferme....dans laquelle, les cochons, les vaches, les chevaux et les moutons partageaient le même pré. Pour le bonheur de tous les animaux, le fermier décida de créer des enclos avec un abreuvoir pour chaque espèce. Saurez vous placer les trois barrières afin d'y parvenir ?



Smart Games

Jeu de séquence

Age 05 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Quoridor Kid

RST32

Mirko Marchesi

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



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu Déplacement

Nb joueur 2 - 4

Castello del Drago

RST42

Barbara Schyns

"Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château-fort contre les dragons? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons. Un jeu pour aiguïser le sens tactique et l'esprit de coopération." (descriptif issu de la règle du jeu)



Beleduc

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu Coopération

Nb joueur 2 - 4

Diamoniak

RST46

Grégory Kirszbaum

Votre but est de construire votre château avant les autres joueurs. Pour cela, vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez. Mais attention aux sorcières, qui vous obligent à passer votre tour et même parfois à redonner 3 de vos cartes...



Djeco

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Vampires croqueurs d'ail

RST55

Wolfgang Dirschel

Les vampires adorent l'ail mais pas les tomates. Soyez malin et arrivez au bon moment pour manger de l'ail. Ce jeu de parcours permet aux enfants de s'initier aux principes d'anticipation.



Haba

Jeu de stratégie - Jeu de

Age 05 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

Naviplouf

RST57

Comme dans le jeu de bataille navale, le but du jeu est de couler en premier les bateaux de son adversaire.



Djeco

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu Stratégie

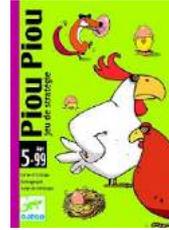
Nb joueur 2

Piou Piou

RST77

Thierry Chapeau

Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!



Djeco

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu Stratégie

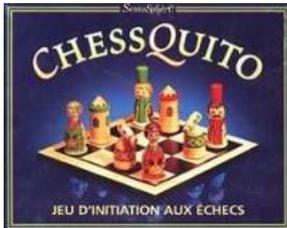
Nb joueur 2 - 4

ChessQuito

RST81

Véronique Debroise

ChessQuito est un jeu d'initiation aux échecs, avec un petit plateau. Les pièces se déplacent comme aux échecs, et le jeu présente trois niveaux de règle. Dans les deux premiers, les joueurs utilisent la tour, le fou et le cavalier plus la reine ou le pion. En début de partie, ils placent librement leurs pièces une par une, chacun leur tour. Puis ils les déplacent. Le premier qui a éliminé toutes les pièces



Sentosphère

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu Capture

Nb joueur 2

Piratatak

RST97

Grégory Kirszbaum

Votre but est de construire votre bateau avant les autres joueurs. Pour cela, vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez. Mais attention aux pirates, qui vous obligent à passer votre tour et même parfois à redonner 3 de vos cartes...



Djeco

Jeu de stratégie

Age 05 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Les souris gourmandes

SR08

Dominique Breton

Jeu de cartes très rapide de stop ou encore pour les enfants de 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

Vous êtes une souris et vous n'avez qu'une chose en tête : Du fromage ! Il vous faut du fromage, stocker encore et encore du fromage.

Vous allez donc sortir votre museau de votre trou pour partir à la chasse au fromage dans la maison. Mais



Paille Editions

Jeu de rôle - Jeu de strat

Age 05 +

Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 6

À partir
de 6 ans

Junior Puzzle Ball Disney - 96 pièces

AAG11

Un Puzzle Ball sur le thème de Disney



Ravensburger
Jeu d'agencement

Age 06 +

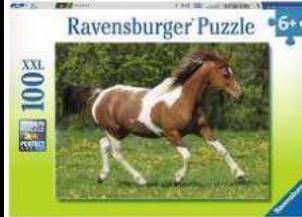
Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle "au galop"

AAG15

Puzzle 100 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement

Age 06 +

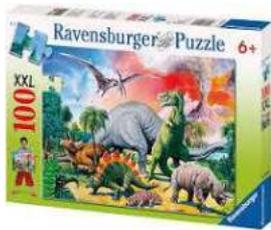
Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle "au milieu des dinosaures"

AAG16

Puzzle 100 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement

Age 06 +

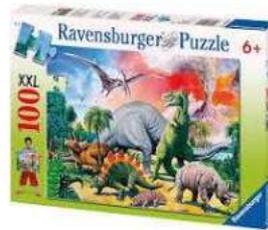
Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle "l'océan coloré"

AAG17

Puzzle 100 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle Peter Pan

AAG35

Puzzle 104 pièces disney peter pan



Clementoni
Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1 - 2

Puzzle Monsters Inc.

AAG37

Puzzle 104 pièces Disney/PIXAR



Clementoni
Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1 - 2

Puzzle MB Guignol 60 pièces

AAG43

Guignol 60 pièces

Mb

Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle MB requins

AAG44

Puzzle requins dessin

Mb

Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1



Puzzle le roi lion

AAG55

Disney Le roi lion

Nathan

Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1



Puzzle Mickey 99 pièces

AAG59

Puzzle 99 pièces sur le thème de Mickey

Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1



Puzzle That's Donald 99 pièces

AAG60

Puzzle Donal 99 pièces. 40*28 cm.

Jeu d'agencement

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Labyrinthe en bois géant

RAD05

Objectif : Amener la bille du point de départ à l'arrivée en faisant pivoter le plateau grâce aux boutons qui, grâce à un mécanisme, inclinent le plateau. On peut aussi faire le trajet dans l'autre sens ! Apprentissage : Ce jeu est un jeu d'adresse qui demande de la précision et de la patience ! Idéal pour canaliser son énergie ! Plaisir ludique : On trouve un réel plaisir à manoeuvrer pour incliner le plateau

Natural Games

Jeu d'adresse

Age 06 +

Type de jeu Surdimensionné

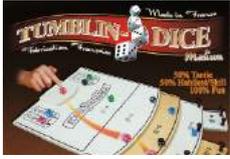
Nb joueur 1



Tumblin Dice

RAD14 Ron Nash, Randy Nash

À tour de rôle, chaque joueur lance un de ses dés à l'aide d'une pichenette, afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin. Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires une fois lancés les dés de tous les joueurs. Le coup parfait est réalisé en plaçant un dé de valeur 6 sur le plateau « 4x » :

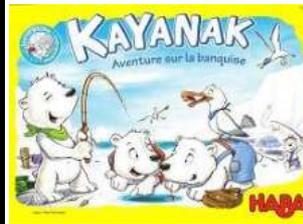


Ferti
Jeu d'adresse - Jeu de h
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 6

Kayanak

RAD16 Peter Paul Joopen

Malgré le froid glacial de l'Arctique, les ours polaires pêchent sur la banquise. Chacun veut faire la meilleure prise. Suivant leur chance au dé, les joueurs peuvent avancer sur un autre banc de glace, creuser des trous dans la glace ou pêcher dans les trous déjà ouverts. Le gagnant est le premier à collecter 10 billes en tenant sa canne à pêche aimantée avec habileté et en pêchant au



Haba
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

PitchCar "Mini"

RAD17 Jean du Poël

Une course de formule 1 en trois tours sur un circuit en bois. Les voitures sont des palets que les joueurs font avancer à coups de pichenettes. Construisez votre propre piste, choisissez votre voiture et lancez-la ! Ceci est une version plus petite de "PitchCar". Les courbes, les lignes droites et les voitures sont 1/3 plus petites et les pistes mesurent 2,50 mètres de long.



Ferti
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Circuit, Adresse
Nb joueur 2 - 8

Jack-O-Jack

RAD33 Barbouille

Le jeu des osselets revisité. A chaque carte tirée correspond une action à effectuer plus folle que la précédente! Qui réussira à lancer un poisson en l'air puis à le rattraper sans faire tomber le chat posé sur sa tête?

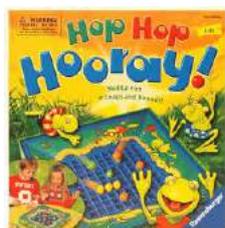


Djeco
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Hop Hop, Hurrah!

RAD36 Heinz Master

Hop Hop Hurra est un jeu d'adresse où la chance nous vient en aide.
Pour gagner, il faut réussir des alignements de 3 billes à sa couleur. Là où cela se corse, c'est que les billes ne peuvent entrer sur le plateau qu'après un rebond sur la table.
Quand un alignement est réussi, on retire les billes en



Ravensburger
Jeu d'adresse - Jeu de h
Age 06 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Grimaces

RAD45 Jean-François Chavanne

Grimaces est un jeu de mémoire délirant de 72 cartes. La mécanique est simple : observer, mémoriser ... Puis faire preuve de talent dans l'art de la grimace. Voici les 3 conditions pour être l'équipe gagnante !



Djeco
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Cartes, Expression
Nb joueur 3 - 5

La Vallée des Vikings

RAD50 Wilfried Fort, Marie Fort

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Celui qui peut amasser le plus de pièces d'or gagnera la partie ! Nominé As d'Or 2020

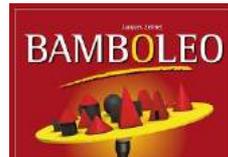


Haba
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Adresse
Nb joueur 2 - 4

Bamboleo

RAD52 Jacques Zeimet

Si vous savez jouer avec la gravité et la légèreté, vous avez de fortes chances de sortir gagnant. Les pièces en bois très esthétiques, à poser sur un plateau (diamètre d'environ 35 cm) également en bois, le tout en équilibre instable sur une boule de liège. Tout l'art du jeu de chez Zoch, marque allemande, sera de maîtriser cette instabilité... La motricité contrôlée et l'appropriation des lois



Zoch
Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Surdimensionné
Nb joueur 2 - 7

Le saturne

RAD53

Le jeu saturne favorise la dextérité, le sens de l'équilibre et l'esprit tactique.
Chacun pose une boule sur l'anneau desaturne sans que celui-ci touche la table

Jeu d'adresse
Age 06 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Qwirkle

RAS001 Susan McKinley Ross

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points



Iello
Jeu d'association
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Tactique
Nb joueur 2 - 4

Dobble

RAS013 Jean-François Andreani

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 !



Asmodée
Jeu d'association
Age 06 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 8

Dobble Kids

RAS014 Igor Polouchine

But du jeu : Obtenir le plus de cartes en fin de partie. D'autres variantes existent aussi. Il faut le plus rapidement possible annoncer l'objet commun entre sa carte et celle du dessus du paquet du jeu. Le plus rapide prend la carte.

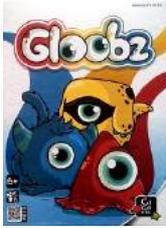


Asmodée
Jeu d'association
Age 06 +
Type de jeu Rapidité
Nb joueur 2 - 8

Gloobz

RAS029 Alexandre Droit

Les Gloobz sont d'adorables créatures mais elles sèment la pagaille partout où elles passent: rattrapez-les vite!
Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines dont la forme et la couleur sont les moins ou les plus représentées sur la carte en jeu...



Gigamic

Jeu d'association

Age 06 +

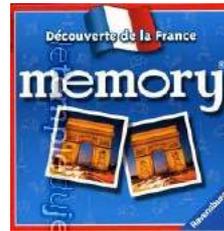
Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 6

Mémoire Découverte de la France

RAS119

Jeu de mémoire sur le thème de la découverte de la France : monuments célèbres, paysages typiques, traditions, gastronomie...



Ravensburger

Jeu d'association

Age 06 +

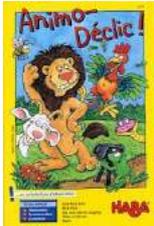
Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 8

Animo-Décllic !

RAS37 Roberto Fraga

Les animaux du zoo en ont assez d'être toujours pris en photo. Ils ont donc volé l'appareil photo d'un visiteur et se photographient les uns les autres ! Les gardiens du zoo ne retrouvent que d'amusantes photos des animaux mais pas l'appareil photo. Celui qui observera vite et bien trouvera qui a pris les photos et pourra se débarrasser en premier de ses photos.



Haba

Jeu d'association

Age 06 +

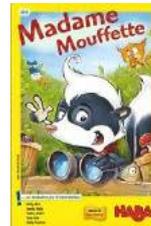
Type de jeu Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Madame Mouffette

RAS39 Manfred Reindl

A cause de son parfum très spéciale, les amis de madame Mouffette partent se cacher dès qu'elle arrive. En fonction du dé, c'est aux joueurs de les débusquer dans les moindres recoins de la carte et d'appuyer sur le klaxon correspondant au nombre d'animaux repérés. Un jeu d'observation amusant et très dynamique pour toute la famille !



Haba

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 6

Le Lynx

RAS42

Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche



Educa

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Observation, Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Rings Up !

RAS43 Alexandre Droit

Dans le jeu Rings Up !, les joueurs jouent simultanément et doivent empiler sur leur pouce les anneaux de couleurs dans le bon ordre. Serez-vous plus vif, plus malin, plus observateur que les autres joueurs ?



Blue Orange

Jeu d'association - Jeu d'

Age 06 +

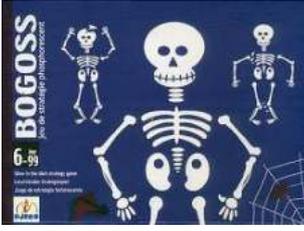
Type de jeu Observation

Nb joueur 2 - 6

Bogoss

RAS45

Il faut être le premier à avoir reconstitué 2 squelettes non cassés ou 1 seul squelette cassé. Basé sur le principe du jeu de 7 familles, Bogoss possède des cartes phosphorescentes pour jouer dans le noir



Djeco

Jeu d'association - Jeu d

Age 06 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Robinetto

RAS65

Roberto Fraga

Vite, vite monsieur le plombier, qui sera le plus rapide à rétablir l'eau? Ce jeu d'observation et de rapidité peut se jouer de différentes manières : soit on décrit à son coéquipier la forme du tuyau dont on a besoin pour reproduire le modèle de tuyauterie, soit on se débrouille tout seul pour retrouver la bonne carte de tuyau. Le premier à rétablir l'eau a gagné!



Djeco

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 1 - 4

Super kems - le jeu version nomade

RAS71

Dès que vous avez en main quatre cartes de couleur identique, faites le signe secret convenu à votre partenaire pour qu'il tape vite sur la sonnette et dise « Kem's » ! Mais attention à ne pas vous faire remarquer, sinon gare au « Contre-Kem's » de l'équipe adverse !



Megableu

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

Nb joueur 4

Gang de Castors

RAS81

Monty Stambler, Ann Stambler

Une bande de joyeux castors entreprend la construction d'un barrage, mais de vilains rats ont décidé de saboter leur travail : il faut s'en débarrasser au plus vite !



Gigamic

Jeu d'association - Jeu d

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Brouhaha

RAS86

Jean-Marc Pauty

Les cartes représentent des animaux qui apparaissent en deux exemplaires dans le jeu, ainsi que des chasseurs. Les cartes sont réparties entre les joueurs. Le but du jeu est de reconstituer un maximum de paires de cartes d'animaux. Chaque joueur devra imiter les cris des animaux qu'il a en main dans l'espoir de retrouver quels sont les joueurs qui possèdent le deuxième exemplaire de



Cocktail Games

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

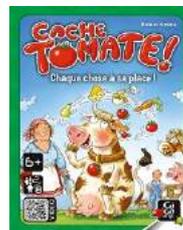
Nb joueur 3 - 42

Cache Tomate!

RAS91

Reiner Knizia

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



Gigamic

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

Nb joueur 2 - 8

Speed

RAS93 Reinhard Staupe

Dans Speed, chaque partie dure moins de 30 secondes pour les meilleurs. Les deux joueurs jouent en même temps et doivent se débarrasser de toutes leurs cartes le plus vite possible en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : forme, couleur, nombre.



Adlung Spiele

Jeu d'association

Age 06 +

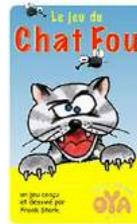
Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2

Le Jeu du Chat Fou

RAS95 Frank Stark

Un jeu rapide, délirant et simple ! Un jeu de folie avec des cris à pousser, des chiffres à annoncer, des couleurs à ignorer, des moustiques à écraser... et un Chat Fou. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne la carte de sa pioche et l'expose face visible devant sa pioche. A tout moment si deux joueurs ont sur leur carte le même chiffre, ils doivent faire le cri de l'animal de l'autre et s'ils ont le



Oya

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 6

La cité des fourmis

RC07 Hermann Huber, Michael Huber

Jeu coopératif. Flo est la fourmi la plus musclée au monde mais pour bâtir une fourmilière, elle doit allier ses forces à celles de ses amies. Vite, elles se mettent toutes à former une file et se passent les brindilles les unes aux autres. Pourront-elles terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ? Le dé permet : soit de retourner une carte chemin, soit de déplacer la ou les fourmis de



Haba

Jeu de circuit

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 1 - 4

Le Labyrinthe Magique

RC08 Dirk Baumann

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur



Gigamic

Jeu de circuit

Age 06 +

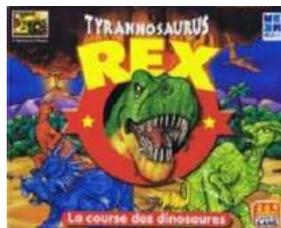
Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Tyrannosaurus Rex

RC09

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 ! "Description éditeur"



Megableu

Jeu de circuit

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 6

A Dos de Chameau

RC14 Hajo Bucken

Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs. Une tempête de sable peut cependant venir contrecarrer votre stratégie. Les six chameaux qui arriveront en premier à l'oasis récupéreront des points. Celui



Haba

Jeu de circuit

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

Sudoku bugs

RE08

Complète la grille, en utilisant les images avec les fonds les plus clairs, afin que chaque rangée, colonne et chaque boîte de 2 * 3 cases contiennent l'une des 6 images. Tu peux vérifier tes résultats en comparant les puzzles terminés avec les réponses données.



Miniland educational

Jeu d'énigme

Age 06 +

Type de jeu Enigmes

Nb joueur 1

Shut the Box

RH03

Traditionnel

A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage : * soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé, * soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés, * soit 2 ou 3 clapets (variante) en décomposant la valeur d'un dé. Exemple : fermer le 1 et le 3 avec un dé de valeur 4. Si le joueur ne peut fermer aucune boîte, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer. Un



Pokeo

Jeu de hasard

Age 06 +

Type de jeu Chiffres

Nb joueur 1

Jungle Speed

RH08

T. Vuarchex, P. Yakovenko

Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.



Asmodée

Jeu d'association

Age 06 +

Type de jeu Rapidité

Nb joueur 2 - 10

Can't stop

RH20

Sid Sackson

Jeu de dés et de prise de risque. Il faut être le premier joueur à atteindre le sommet de 3 voies différentes. À votre tour, vous jetez les dés et réalisez une avance sur le plan de jeu. Si vous arrêtez, vous validez votre avance. Si vous continuez, vous risquez de perdre cette avance, ou au contraire de l'augmenter considérablement.



Asmodée

Jeu de hasard

Age 06 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 2 - 4

Le Trésor des Mayas

RH21

Roberto Fraga

Réussissez un maximum de défis pendant la durée du sablier: adresse, dextérité, mémoire, rapidité sont les clés du succès. Un jeu qui peut se décliner en plusieurs niveaux de difficulté selon l'âge et l'expérience des joueurs (y compris adultes!)



Haba

Jeu de hasard

Age 06 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Banana Matcho

RH22

Thilo Hutzler

Les singes foncent à travers la forêt! Chacun veut cueillir les plus beaux fruits. Mais Matcho, les chef des singes, les rappelle à l'ordre avec la banane la plus bruyante de toute la jungle! Peux-tu te mesurer à lui? Alors, sors les crocs et montre-lui qui va décrocher le cocotier!



Zoch zum Spielen

Jeu de hasard - Jeu de st

Age 06 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 3 - 6

Suzie l'araignée (Susie Spinne)

RH23 Helga Huber, Hermann Huber

Suzie l'Araignée habite avec ses enfants dans une grande toile dont elle a elle-même tissé le fil : celui-ci est d'abord liquide puis se durcit à l'air pour devenir trois fois plus résistant qu'un fil d'acier de même épaisseur. Ce fil résiste même lorsque de bon matin les enfants araignées, turbulents aux longues pattes, sautillent dessus dans tous les sens pour ramasser les gouttes de rosée.



Haba
Jeu de hasard
Age 06 +
Type de jeu Collecte
Nb joueur 2 - 4

Los Mampfos

RH30 Rüdiger Dorn

Dans ce jeu de mémoire, il vous faudra miser et avoir le plus de crotte possible sortant des 3 ânes.



Zoch
Jeu de hasard
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Mémoire
Nb joueur 2 - 5

Pat le pirate "Piraten-pitt"

RH42 Wolfgang Kramer

Pat est un dangereux pirate qui a caché ses fabuleux trésors sur une île déserte. Quelques courageux matelots se sont mis en tête d'aller rechercher ces trésors et de braver la colère du terrible Pat le Pirate !



Haba
Jeu de hasard
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Mémoire
Nb joueur 2 - 4

Halli Galli extreme

RH70 Haim Shafir

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.



Amigo Spiele
Jeu de hasard
Age 06 +
Type de jeu Cartes, Rapidité
Nb joueur 2 - 6

Shut the Box

RH71 Traditionnel

A chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage : * soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé, * soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés, * soit 2 ou 3 clapets (variante) en décomposant la valeur d'un dé. Exemple : fermer le 1 et le 3 avec un dé de valeur 4. Si le joueur ne peut fermer aucune boîte, il arrête et compte alors la somme des clapets restant à fermer. Un



Pokeo
Jeu de hasard
Age 06 +
Type de jeu Chiffres
Nb joueur 1

La Magie des Lettres

RL18 Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Gal

Le génie a inversé les lettres ! Les lutins courageux essayent de remettre tout en ordre. Trouveront-ils des objets, des animaux ou d'autres motifs commençant par la lettre de l'alphabet recherchée.



Haba
Jeu de langue
Age 06 +
Type de jeu Plateau, Linguistique
Nb joueur 2 - 4

Tic Tac Boum Junior

RL23

Jean Charles Rodriguez, Sylvie Barc

Un jeu d'ambiance explosif ! Jeu de réactivation lexicale basé sur le principe de la patate chaude. On prend 13 cartes thèmes qu'on pose sur la table. La première carte est retournée face visible et constitue le thème autour de jeu. Il s'agit de donner des mots en rapport avec le thème avant que la bombe n'explode.
Peut s'utiliser dès le niveau A2



Ravensburger.

Jeu de langue

Age 06 +

Type de jeu Lettres, Rapidité

Nb joueur 2 - 12

Devine Tête

RL27

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 !



Megableu

Jeu de langue

Age 06 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 6

Qui est-ce ?

RL28

Théo Coster

Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.



Mb

Jeu de langue

Age 06 +

Type de jeu Question-Réponses

Nb joueur 2

Joomba!

RL35

Roberto Fraga

Hi han, Meuh, Coin coin, Ouaf ouaf! Tous les animaux rêvent de devenir le nouveau roi des animaux. A vous d'être le plus rapide à trouver et imiter le cri de l'animal qui lance le défi.



Iello

Jeu de langue

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Imitation

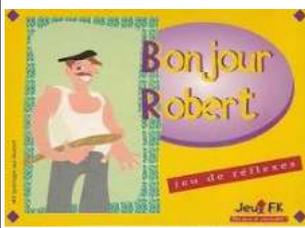
Nb joueur 2 - 8

Bonjour Robert

RL37

François Koch

Tout parait simple, il suffit de dire bonjour, mais chaque carte représentant un personnage, le salut est différent selon le pays. Et puis tout s'enchaîne rapidement. On s'emmêle vite les pinceaux.



Jeux F.K

Jeu de hasard

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Mémoire

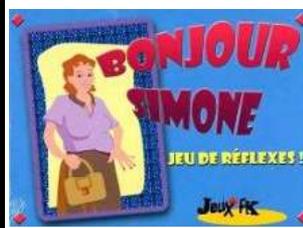
Nb joueur 2 - 10

Bonjour Simone

RL38

François Koch

Une bonne partie de fous-rires, avec Simone et ses copines. On retourne une carte et si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière et sans se tromper. On voit Kanja, on lève la main «Ugh!», Simone c'est "Bonjour Simone", Njorska c'est le doigt sur le nez, et Indri on lui dit "Namasté" en joignant les mains. L'épouvantail on ne bouge pas, et la Mouche, on



Jeux F.K

Jeu de langue - Jeu sens

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2 - 10

Tantrix

RM01 Mike McManaway

Tantrix est composé de 56 tuiles hexagonales uniques par leurs 3 bandes de couleurs, que vous allez connecter entre elles ! Dans ce jeu de stratégie, chacun doit garder sa ligne et constituer le plus long chemin de sa couleur. Chacun, tour à tour, en posant ses tuiles n'aura d'autre but que de vous contrer.



Tantrix Games Internatio
Jeu mathématique

Age 06 +

Type de jeu Tuiles, Stratégie

Nb joueur 1 - 4

Triominos de Luxe

RM02 Allan Cowan

Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique, en un minimum de temps. Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre. Un joueur ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.



Goliath

Jeu mathématique

Age 06 +

Type de jeu Placement, Chiffres

Nb joueur 2 - 4

6 Qui Prend ! Junior

RM17 Wolfgang Kramer

Intelligente et drôle, cette adaptation du célèbre "6 qui prend" propose diverses variantes qui passionneront les petits et les grands.



Gigamic

Jeu mathématique

Age 06 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Les Pingouins Patineurs

RSE03

Profitant que le lac soit gelé grâce au froid hivernal, les pingouins viennent y pratiquer leur sport favori : le patin à glace... Mais pour que leurs glissades soient harmonieuses, que personne ne se dérange, chacun doit respecter sa place! Après avoir choisi un défi, vous aller devoir positionner les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devrez modifier la forme initiale



Smart Games

Jeu de séquence - Jeu d'

Age 06 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

IQ Puzzler Pro

RSE05

120 défis. Trois manières de jouer. Le jeu aux plusieurs niveaux de réflexion! Le nouveau jeu SmartGames IQ Puzzler Pro propose désormais 120 défis déclinés sous trois modes de jeu, proposant aussi bien des défis en 2D qu'en 3D! Deux grilles, rectangulaire à l'intérieur du coffret et diagonale à l'extérieur, proposent des défis en 2D alors que la grille ajourée au centre du rectangle propose des



Smart Games

Jeu de séquence - Jeu d'

Age 06 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 1

Pirates Cache-Cache

RSE07

Moussaillons, c'est le moment ou jamais de montrer vos capacités à devenir un BON pirate, métier pour lequel l'esprit de déduction est essentiel pour trouver des trésors... Chaque défi (à choisir selon le niveau des joueurs) vous informe des SEULES illustrations qui doivent rester visibles sur votre plateau de jeu. Il vous suffit donc de placer correctement les 4 pièces "Ile déserte" afin de



Smart Games

Jeu de séquence

Age 06 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 1

Butterflies

RSE14 Raf Peeters

Saurez-vous mobiliser votre matière grise pour reconstituer de magnifiques papillons à partir de pièces éparses ? Butterflies propose un système de jeu unique avec ses tuiles coulissantes recto/verso au travers de 48 défis, de facile à expert. Voici le jeu de voyage parfait avec son coffret de rangement pour les pièces de jeu et le livret de défis.



Smart Games
Jeu de séquence
Age 06 +
Type de jeu Casse-tête
Nb joueur 1

Salade de Cafards

RSE16 Zeimet, Jacques

Entrez dans la cuisine de chef Cafard. Jetez rapidement tous les ingrédients dans le saladier. Mais attention, le chef a des phobies et ne supporte pas que l'on se répète! Alors parfois, il fait faire passer les salades pour des choux-fleurs ou les poivrons pour des tomates... La moindre hésitation et chef Cafard vous fait tout avaler!

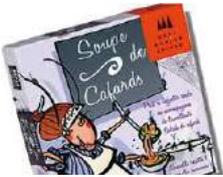


Gigamic
Jeu de séquence
Age 06 +
Type de jeu Cartes, Rapidité
Nb joueur 2 - 6

Soupe de Cafards

RSE17 Zeimet, Jacques

Les joueurs composent une soupe le plus rapidement possible en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Mais ils doivent en même temps annoncer sans hésiter le nom du légume correspondant, ou "aspire" au bon moment. Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.



Gigamic
Jeu de séquence
Age 06 +
Type de jeu Cartes, Rapidité
Nb joueur 2 - 6

IQ Splash

RSE23

Jeux de réflexion et de logique

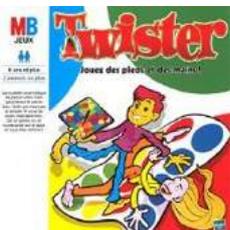


Smart Games
Jeu de séquence - Jeu d'
Age 06 +
Type de jeu Casse-tête, Logique
Nb joueur 1

Twister

RSP01 Charles Foley, Neil Rabens

Twister est un jeu de société sportif et transpirant ! Le matériel consiste en un tapis de sol avec des grands ronds de couleur, et une girouette permettant de tirer des ordres au hasard. Le meneur de jeu annonce alors : « Pied gauche, rouge » ou « Main droite, bleu ». Chaque participant doit alors obéir à l'ordre, sans bien sûr déplacer ses autres pieds ou mains des ronds de couleur où ils sont



Hasbro
Jeu sportif
Age 06 +
Type de jeu Motricité
Nb joueur 3 - 6

Quixo

RST07 Thierry Chapeau

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



Gigamic
Jeu de stratégie
Age 06 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 4

Quixo Mini

RST07_1 Thierry Chapeau

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



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Topminos

RST14

Superposer les pièces sur le plateau pour totaliser le plus de points sans qu'aucune pastilles ne se superpose.



Goliath

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Marrakech

RST19 Dominique Ehrhard

Au pays des Mille et Une Nuits, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant.



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 2 - 4

Château Roquefort

RST22 Bernhard Weber, J.-Peter Schliemann

Attention, souris gourmandes ! Le plateau de jeu et la Boîte forment un château parsemé de trous invisibles : c'est un véritable gruyère ! Il faut réunir quatre variétés de fromages différents avec ses quatre souris pour remporter la victoire. As d'Or "Enfant" Cannes 2009



Zoch

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

Kid-Cala

RST34 Vince Kurr
Awélé avec règle simplifiée.



University Games

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

Dames chinoises

RST39 Domaine public

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.



Nc

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2 - 6

Piratissimo

RST47 Manfred Ludwig

Pour gagner il faut être le premier à ramener 9 trésors dans son port. Chaque joueur dispose d'un bateau. Ils avancent d'île en île grâce au dé. Sur certaines îles on reçoit des trésors. Quand on peut en choisir le nombre, il faut être raisonnable. En effet au-delà de 7 trésors le bateau chavire et on perd 4 trésors! Il y a aussi les tornades, les actes de piraterie,



Matagot

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 2 - 4

Batik

RST48 Kris Burn

Deux fines plaques de plexiglas sont maintenues verticales entre deux poteaux. Chaque joueur reçoit des pièces géométriques en nombre égal. Les joueurs tour à tour laissent tomber une de leurs pièces dans le dispositif. Le premier joueur qui laisse dépasser une de ses pièces du sommet perd la partie. Une autre utilisation possible des pièces est d'essayer de reconstituer un carré en les



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Affrontement

Nb joueur 2

Hi! Hi! Hi!

RST58 Max Gerchambeau

De courageux petits lutins traversent la dangereuse forêt des sortilèges. Mais attention aux horribles sorcières... Les lutins devront déjouer leur maléfices pour atteindre le pays des merveilles!



Djeco

Jeu de stratégie

Age 06 +

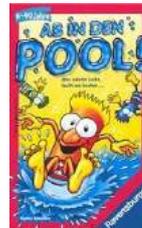
Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

AB in den Pool !

RST59 Heinz Meister

Courir autour de la piscine, tous les maîtres-nageurs vous diront que c'est dangereux ! Pousser ses copains à l'eau aussi. Mais c'est vraiment trop dur de s'en empêcher !



Ravensburger

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Pions, Mémoire

Nb joueur 2 - 6

Kimavu

RST64 Roberto Fraga

Deux enfants jouent à cache dans le jardin et changent continuellement de place. Le premier à trouver l'autre en le rejoignant sur sa case est le vainqueur.



Djeco

Jeu de stratégie

Age 06 +

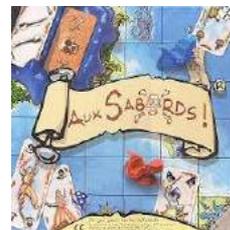
Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Aux Sabords

RST66 Didier Panthout, Sabine Gomas

Dans ce jeu grand format, chaque joueur va tenter de récupérer un maximum de coffres aux trésors avant la fin de la partie. L'amateur armateur Chacun des joueurs doit, dans un premier temps, construire son bateau et mettre celui-ci à l'eau sur sa case de départ. Pour ce faire, il aura besoin d'avoir en main 2 des 3 cartes nécessaires et une carte « bateau ». Oh mon bateauuuu ! Une fois à l'eau, le



Ludi - Storia

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 4

Dames

RST68

Jeu de dame : Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie.

Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale.

Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est



Pintoy

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2

Sudoku das Brettspiel - Chiffre unique par Reiner Knizia

RST70

Reiner Knizia

Cette version Knizienne (de Reiner Knizia) du jeu de Sudoku ne propose pas aux joueurs de résoudre des grilles de Sudoku mais d'en créer ensemble, en gagnant des points à chaque pose de tuile.

Au début de la partie, on pose 9 tuiles initiales (numérotées de 1 à 9) à raison d'une seule par ligne et par colonne. Chaque joueur tire à son tour une tuile, numérotée de 1 à



Kosmos

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu

Nb joueur 1 - 4

Recto Verso

RST75

Yann Dupont

Dans ce jeu, les 2 faces des cartes sont utiles et chacune comporte un animal différent. Pour gagner, rien de plus simple : Obtenir dans sa main des cartes d'un même animal. Mais attention car chaque carte jouée impose une action qui pourrait se retourner contre vous !



Djeco

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Poules, Renards, Vipères

RST79

François Koch

Manger et être mangé... telle est la dure loi de la basse-cour. À vous de sauver le plus possible d'animaux de leurs prédateurs: les poules bectent les vipères, les vipères tuent les renards, les renards croquent les poules et il y a seulement trois abris à utiliser à bon escient.



Jeux F.K

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Le Petit Prince "Voyage vers les étoiles"

RST80

Antoine Bauza, Bruno Cathala

Prenez les commandes d'un avion et partez à la recherche du Petit Prince. Dans le sillage de la Petite Fille du film d'animation de Mark Osborne, les joueurs réalisent un merveilleux voyage dans l'espace. Quittant la maison du Grand-Père, les aviateurs traversent les frontières de l'imaginaire et tentent d'atteindre la planète du Petit Prince. Y parviendront-ils tous ?



Ludonaute

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Parcours

Nb joueur 2 - 6

Course à la carotte

RST82

Inka Brand et Markus Brand

Prudence ! Les renards rusés se cachent dans l'herbe haute. Et ils deviennent toujours de plus en plus nombreux.

Mais il n'y a pas d'autre solution : Gary Garenne doit passer devant eux. Celui qui réussira, avec Gary Garenne, à éviter le plus de renards possible en empruntant le meilleur parcours, récupérera finalement la carotte d'or.



Haba

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu

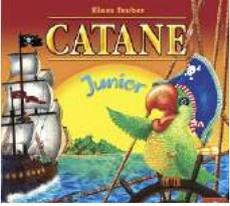
Nb joueur 2 - 4

Catane Junior

RST85

Klaus Teuber

«Terre en vue ! » répète le perroquet Coco tout en volant en haut de votre bateau. Votre vigie mérite bien les grains de son salaire. Droit devant se trouve l'archipel de Catane qui regorgent de forêts, prés, champs de cannes à sucre pour faire du rhum et de nombreuses cavernes où se cachent de précieux trésors. Voilà une terre digne de votre bande de pirates ! Vous établissez rapidement une



Filosofia

Jeu de stratégie

Age 06 +

Type de jeu Plateau, Gestion

Nb joueur 3 - 4

À partir
de 7 ans

Mirogolo

AAG01

Equipés de lunettes aux verres déformants, les petits et grands auront bien des difficultés à faire découvrir leur dessin. Des énigmes farfelues et des parties de rigolades en perspectives



Goliath

Jeu d'agencement

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Dessin

Nb joueur 4 - 16

Puzzle MB Batman

AAG42

Puzzle Batman



Mb

Jeu d'agencement - Jeu

Age 07 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Puzzle Looney Tunes

AAG47

Puzzle dessin animé looney tunes



Mb

Jeu d'agencement - Jeu

Age 07 +

Type de jeu Puzzle

Nb joueur 1

Architecto

AC01

Robert Lyons, Michel Lyons

Cartes de modèles 3D à construire - 6 niveaux de difficulté



FoxMind

Jeu de construction

Age 07 +

Type de jeu Construction

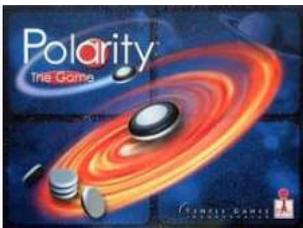
Nb joueur 1

Polarity

RAD01

Douglas Seaton

Un tapis en toile de jute. Des pions aux faces noires et blanches qui flottent sur le champ magnétique des autres pions posés sur le tapis. Petit à petit, le champ magnétique se complexifie, et il est de plus en plus difficile d'ajouter de nouveaux pions sur la surface de jeu sans provoquer de catastrophe.



Ferti

Jeu d'adresse

Age 07 +

Type de jeu Adresse

Nb joueur 2 - 4

Merlin Zinzin

RAD12

Annick Lobet

Merlin a volé un grimoire à son père puis a été capturé par la sorcière. Ses amis, Viviane, Lancelot, Arthur et Guenièvre sont partis à sa recherche et ont réussi à le délivrer... Reste à rejoindre le village de Broceliande pour restituer le grimoire à son propriétaire mais ils sont poursuivis par le monstrueux chat de Morpnode... Dans Ce jeu, les joueurs s'unissent pour conduire tous les



Blackrock Editions

Jeu d'adresse

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Coopération

Nb joueur 2 - 6

Pitch Out

RAD51 Adrien Charles

Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontaient afin de s'emparer des Monts Eternels. Après une énième bataille, les grands sages se rendirent à l'évidence et comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang. Ils se réunirent et décidèrent que plutôt que de s'entredéchirer avec rage et bestialité, les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence lors



Gigamic
Jeu d'adresse
Age 07 +
Type de jeu Pichenette
Nb joueur 2

Mito!

RAS009 Emely Brand, Lukas Brand

Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades. L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !



Gigamic
Jeu d'association
Age 07 +
Type de jeu Cartes, Défausse
Nb joueur 3 - 5

Shrimp

RAS017 Roberto Fraga

Les cartes de crevettes défilent et chacun tente de repérer leurs points communs pour taper rapidement sur le pot de mayonnaise qui fait "pouet" (comme tout pot de mayonnaise digne de ce nom). Avec un seul point commun vous gagnez le tour, avec deux points communs, vous pouvez carrément piquer des cartes à vos adversaires, avec trois points communs, c'est la classe ultime, vous



Asmodée
Jeu d'association
Age 07 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 6

Le Trésor des Pirates

RAS33 Katja Nikisch, Markus Nikisch

Les pirates tartent à la recherche du trésor ou bien ils échangent les cartes pour retenir les autres. Mais attention: un tigre garde le trésor! Qui retournera le plus vite sur le navire avec le trésor?



Haba
Jeu d'association
Age 07 +
Type de jeu Plateau, Parcours
Nb joueur 2 - 4

Color Addict

RAS89 Nicolas Bernard

110 cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur...



France Cartes
Jeu d'association
Age 07 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

Gravity Maze

RC04 Olivier Morris

Labyrinthe logique répondant aux lois de la gravité. Soixante défi de débutant à expert

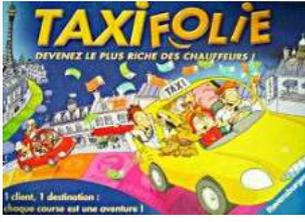


Thinkfun
Jeu de circuit
Age 07 +
Type de jeu Casse-tête
Nb joueur 1 - 2

Taxifolie

RC06 Play Bac

La mécanique de Taxifolie est basée uniquement sur le hasard des dés et des tirages de cartes. Les joueurs doivent faire des courses de taxi à travers Paris avec des clients un peu folingues. L'intérêt principal est l'humour des cartes de client.



Ravensburger

Jeu de circuit

Age 07 +

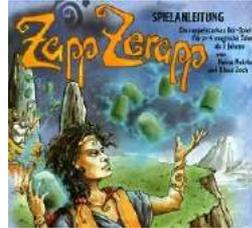
Type de jeu Plateau, Hazard

Nb joueur 2 - 6

Tic Tac Troll

RC10 Heinz Meister, Klaus Zoch

Tous les 13 ans, les magiciens viennent participer à la grande épreuve qui leur permettra de choisir parmi eux le prochain Zapp Zerapp (titre suprême). Pour cela, il devront parcourir la vallée mystérieuse et maudite où tout mouvement inconsidéré entraîne une paralysie momentanée. Dans ce jeu de parcours, vous devrez effectuer un tour de plateau le plus rapidement sans vous



Gigamic

Jeu de circuit

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

Cranium Junior

RC16 Richard Tait, Whit Alexander

Cranium est un jeu multi-activités : 8 activités délirantes concentrées dans un seul jeu. Mimez, chantez, sculptez, dessinez, répondez aux questions...



Cranium

Jeu de circuit

Age 07 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

Nb joueur 2 +

Uno Deluxe

RH01 Merle Robbins

Version de luxe du célèbre jeux de carte Uno



Mattel

Jeu de hasard

Age 07 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 10

Skip-Bo

RH05

il faut être le premier à se débarrasser de son stock de cartes selon un mode de jeu proche de la crapette.



Mattel

Jeu de hasard

Age 07 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 6

Nain jaune

RH07

Inspiré des jeux de paris à tableau, le Nain Jaune est devenu un jeu traditionnel grâce à sa simplicité et son dynamisme.



Vilac

Jeu de hasard

Age 07 +

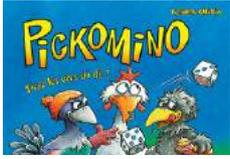
Type de jeu cartes

Nb joueur 3 - 8

Pickomino

RH13 Reiner Knizia

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écartier et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour... En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !



Gigamic

Jeu de hasard

Age 07 +

Type de jeu Dés, Ambiance

Nb joueur 2 - 7

Le menteur

RH34

Toute la famille est rassemblée, mais personne n'a invité Tante Carabosse! Un jeu de cartes pour faire marcher toute la famille...



Mb

Jeu de hasard - Jeu de la

Age 07 +

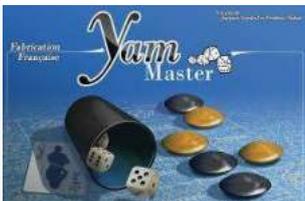
Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 6

Yam Master

RH57 Jacques Gardeil & Frédéric Sahut

Le Yam revisité, plus interactif et plus tactique !
Plus besoin de papier, ni de stylo !
Vous jouez pour remplir la grille en essayant d'aligner 3, 4 ou 5 pions de votre couleur.
À tour de rôle, les joueurs ont 3 lancers pour réaliser une des combinaisons du tableau de marque.
À vous d'essayer de faire les bons choix pour remplir votre



Ferti

Jeu de hasard

Age 07 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 2

Kleine Fische

RH61 Peter Neugebauer

Kleine Fische est un classique allemand des jeux de type Stop ou Encore, efficace auprès des enfants comme des adultes.. Chaque joueur tente d'y pêcher les plus gros poissons de chacune des dix espèces du jeu, sachant qu'à la fin du jeu, seul le plus gros poisson de chaque espèce sera comptabilisé. A son tour, un joueur retourne une première carte de la pioche : il peut soit s'arrêter et la



Goldsieber

Jeu de hasard - Jeu de st

Age 07 +

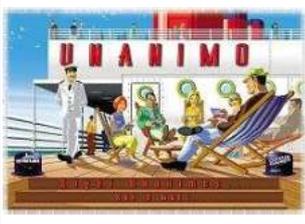
Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Unanimo

RL15 Theo Coster, Ora Coster

Trouver 8 mots à partir d'une image, sachant que ces mots devront être communs au plus grand nombre de joueurs possibles.



Cocktail Games

Jeu de langue

Age 07 +

Type de jeu Cartes, Dédution

Nb joueur 3 - 12

Bla Bla Bla

RL21

Au gré du dé, les joueurs doivent associer des images, raconter une courte histoire ou trouver la carte qui leur ressemble le plus.



Djeco

Jeu de langue - Jeu d'as

Age 07 +

Type de jeu Cartes, Langage

Nb joueur 2 - 5

No Panic!

RL22 David Mair

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.



Mattel
Jeu de langue
Age 07 +
Type de jeu Cartes, Rapidité
Nb joueur 2 - 12

Le dernier mot

RL31

Un jeu très animé où les joueurs cherchent à faire des mots (de 4 lettres minimum) avec les lettres retournées ou en "chipant" pour les réutiliser les mots de leurs adversaires

Jouets Taiga
Jeu de langue
Age 07 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 2 - 6

Antivirus

RM04 James W. Stephens

Jeu qui se joue seul. Choisissez l'un des 60 défis et placez les pièces tel indiqué. Puis déplacez vos pièces en suivant les diagonales. Lorsque vous serez en mesure d'expulser du plateau le virus représenté par la pièce rouge, vous aurez trouvé la solution !



Smart Games
Jeu mathématique
Age 07 +
Type de jeu Casse-tête
Nb joueur 1

Rummikub

RM05 Ephraim Hertzano

Une variante du Rami mais avec des chiffres.



Hasbro
Jeu mathématique
Age 07 +
Type de jeu Chiffres
Nb joueur 2 - 4

Bataille sur les flots

RM15

Le célèbre jeu de la bataille navale. Il a coulé mon porte-avion !



Dujardin
Jeu mathématique
Age 07 +
Type de jeu Affrontement
Nb joueur 2

Playmind

RM16 Marco Meirovits

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.



Cayro
Jeu mathématique
Age 07 +
Type de jeu Logique
Nb joueur 2

Ni Oui ni Non Nature

RQ05

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



Megableu

Jeu questionnaire

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Question-Répon

Nb joueur 2 - 6

Les Enigmes de la Nature "Monde animal"

RQ08

Trouveras-tu qui se cache derrière les indices ?



Bioviva

Jeu questionnaire

Age 07 +

Type de jeu Cartes, Question-Répons

Nb joueur 2 - 6

Au Voleur

RSE04

Raf Peeters

Dans Au Voleur, vous êtes le Commandant de police chargé de positionner ses hommes afin de bloquer toutes les issues et d'arrêter le suspect. Les 80 missions proposées par Au Voleur permettront tant aux enfants qu'aux adultes de réaliser des courses-poursuites toujours plus passionnantes.



Smart Games

Jeu de séquence

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Réflexion

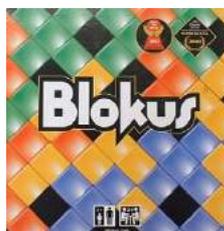
Nb joueur 1

Blokus

RST01

Bernard Tavitian

Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,



Winning Moves

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Stratégie

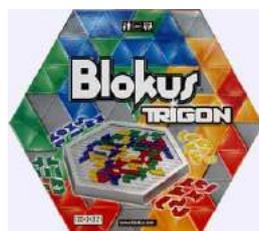
Nb joueur 2 - 4

Blokus Trigon

RST04

Bernard Tavitian

Blokus Trigon est une évolution du jeu Blokus. Le principe reste globalement le même à la différence près que les pièces sont triangulaires dans Blokus Trigon et que c'est bien mieux adapté lorsque l'on veut jouer à 3.



Winning Moves

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Goblet

RST09

Thierry Denoual

Le but est simple : alignez quatre gobelets de sa couleur. Cependant les gobelets peuvent gober les autres gobelets plus petits qu'eux. A tour de rôle vous posez un nouveau gobelet ou en déplacez un pour arriver à former votre ligne. Prenez garde à ne pas découvrir un gobelet qui ferait gagner votre adversaire



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 07 +

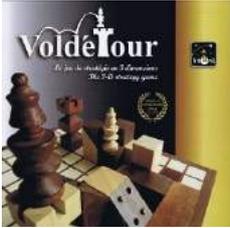
Type de jeu Pions, Stratégie

Nb joueur 2

Voldétour

RST11 Aurélien Benhamou

Voyagez au coeur d'un véritable labyrinthe mobile en 3 dimensions ! Voldétour est un jeu dans lequel chaque joueur crée des chemins en 3D afin d'amener son Seigneur au sommet de la Tour ennemie. Pour toute la famille (dès 7 ans) comme pour joueurs avertis. Pour 2 joueurs (ou 4 avec extension)



Arborel

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Affrontement

Nb joueur 2 - 4

Montgolfière

RST23 Dominique Ehrhard

chaque joueur doit réussir à monter le plus haut possible avec son ballon. Pour cela, il dispose de sacs de lest, de grappins, de gaz soporifique et d'un super moteur. Il peut aussi déclencher des tempêtes pour inverser le sens du vent. Le premier joueur à atteindre la lune a gagné.



Eurogames

Jeu de stratégie

Age 07 +

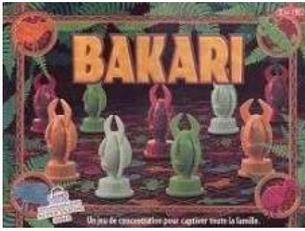
Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 6

Bakari

RST30 Virginia Charves

Dans ce jeu de concentration et de tactique pour toute la famille, les joueurs sont amenés à faire progresser leurs pions d'un côté à l'autre du plateau, un à un et à chaque tour, horizontalement ou verticalement.



Tactic

Jeu de stratégie

Age 07 +

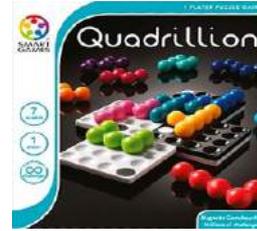
Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 2 - 4

Quadrillion

RST37 Raf Peeters

Réussirez-vous à placer les douze pièces sur le plan de jeu que vous venez de créer ? Chaque défi propose une infinité de solutions, mais réussirez-vous à en trouver au moins une ? Jouer Quadrillion stimule les compétences cognitives suivantes: Concentration, intelligence spatiale, logique, perception visuelle, résolution de problèmes



Smart Games

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Sputnik

RST45 Francis Pacherie

Nous voici explorant l'espace galactique. Mais nous sommes dans la phase Bang du Big Bang... car l'univers rétrécit à vue d'œil !



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Réflexion

Nb joueur 2 - 6

Brix

RST49 Charles Chevallier, Thierry Denoual

Dans le jeu BRIX, les joueurs construisent un mur en plaçant des briques. A chaque joueur son symbole ou sa couleur. Le premier a créer un alignement de quatre a gagné ! Mais attention ! Chaque brique est composée de 2 cubes contenant à la fois votre symbole ou votre couleur ainsi que ceux de votre adversaire. Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle brique, vous risquez d'aider votre



Blue Orange

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Construction

Nb joueur 2

Grouille Grenouille

RST54

Adam Kaluza

La mouche semble toujours plus savoureuse sur le nénuphar d'à côté, les petites grenouilles l'ont bien remarqué ! Soyez le premier à amener vos trois petites grenouilles sur les nénuphars adverses, mais attention à chaque fois que vous sautez, la passerelle reliant les deux nénuphars disparaît, le chemin devient alors plus compliqué. Heureusement vous pourrez en remettre mais



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Parcours

Nb joueur 2 - 4

Dix de chute

RST62

Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionnent des roues dont les encoches communiquent entre-elles.



Mb

Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Dames - Echecs Deluxe

RST67

Défis tes amis à deux grands classiques de stratégie



Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

Shou Dou Qi (bataille des animaux)

RST73

Le Dou Shou Qi est un jeu de stratégie pour deux joueurs d'origine chinoise. Il est également connu sous les noms de "Bataille des animaux" ou "Echecs des animaux". Il s'agit en quelque sorte d'une variante du jeu d'échecs chinois dont les pions sont à l'effigie d'animaux. En France on l'appelle également « Jeu de la jungle », ou encore « échecs des animaux ».



Jeu de stratégie

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Réflexion

Nb joueur 2

Minivilles

RST74

Masao Suganuma

Avec Minivilles, chaque joueur construit sa ville avec des bâtiments aux capacités variables et tente d'atteindre la prospérité suprême en achevant la construction de quatre monuments puissants et prestigieux.



Moonster Games

Jeu de stratégie

Age 07 +

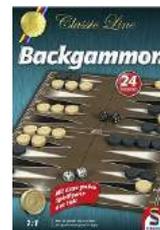
Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Backgammon

RST84

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIII^e siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque certains pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés. Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge. On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard



Schmidt

Jeu de stratégie - Jeu de

Age 07 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2

ColleXion

RST94

Antoine Bauza

Collectez des polygones pour créer vos propres séries. Elles vous permettront de gagner un maximum de points.

Quoi de plus simple ? Mais attention ! Toutes les pièces que vous aurez récupérées n'ayant pu être validées dans une série compteront comme des points négatifs en fin de partie. Ne soyez pas trop gourmand et surveillez les prises de vos adversaires !



Blue Orange

Jeu de stratégie

Age 07 +

*Type
de jeu*

*Nb
joueur* 2 - 4

À partir
de 8 ans

Ado

Adultes

Puzzle "mignons huskies"

AAG14

Puzzle 200 pièces.

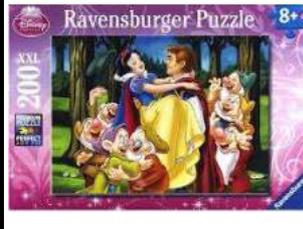


Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 08 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle "Blanche Neige et son prince"

AAG18

Puzzle 200 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 08 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle Mickey Mouse and friends

AAG36

Puzzle 250 pièces Disney



Clementoni
Jeu d'agencement
Age 08 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle MB Le Bossus de Notre Dame

AAG45

Puzzle Disney 108 pièces



Mb
Jeu d'agencement
Age 08 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

MB Yasmine Bratz

AAG46

Puzzle 200 pieces



Mb
Jeu d'agencement
Age 08 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Villa Paletti

RAD02

Bill Payne

Faites grandir le palais en vous servant des colonnes qui maintiennent le premier étage sans que celui-ci ne s'écroule.

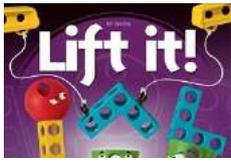


Zoch
Jeu d'adresse
Age 08 +
Type de jeu Adresse
Nb joueur 2 - 4

Lift it!

RAD03 Per Gauding

Ne te prends pas la tête! Guide bien ta grue et fais front à tes adversaires! Qu'ils utilisent leur tête ou leurs mains, même les meilleurs commenceront à transpirer, car le temps est limité! Ce concours de construction est drôle et captivant, mais il faut avoir les nerfs solides!



Game Factory

Jeu d'adresse

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Adresse

Nb joueur 1 - 8

Foutrak

RAD46 Alexandre Droit

Saurez vous être plus rapide que vos adversaires pour imiter les objets et animaux représentés sur les cartes ? Faites bien attention car les dessins jaunes doivent être mimés, les bleus bruités et les verts mimés et bruités à la fois Alors ouvrez grands vos yeux et ne riez pas trop tôt !



Cocktail Games

Jeu d'adresse - Jeu d'ass

Age 08 +

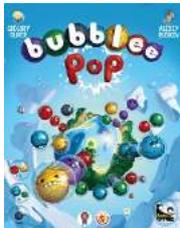
Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 3 - 8

Bubblee Pop

RAS003 Grégory Olivier

Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles. Vous devrez les aligner par trois pour en faire atterrir le plus possible sur votre planète tout en profitant de leurs pouvoirs. Mais votre adversaire a le même objectif !



Bankiiz Editions

Jeu d'association

Age 08 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 1 - 2

Piratoons

RAS005 Thibaut Quintens, Olivier Grégoire

A l'auberge "les 4 grands mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésor font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention... et la tension ! C'est la légende de la "dent du Pélican" qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates !



Act in Games

Jeu d'association

Age 08 +

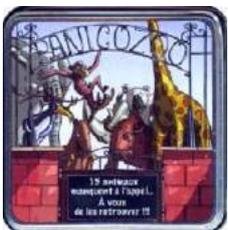
Type de jeu Plateau, Bluff

Nb joueur 2 - 4

Panicozoo

RAS007 Benoit Michaud

C'est la panique au zoo : des animaux se sont enfuis. Il faut les retrouver au plus vite! Le jeu se joue en 14 manches de plus en plus difficiles et le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes. Panicozoo est un jeu d'observation rapide, qui n'est pas dénué d'une part de chance.



Interlude

Jeu d'association

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 5

Bazar Bizarre

RAS012 Jacques Zeimet

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire



Gigamic

Jeu d'association

Age 08 +

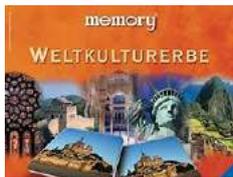
Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 8

Mémory Héritage culturel du monde (wltkulturerbe)

RAS111

Accompagnez-nous dans ce voyage tout en image à travers le monde! Un grand classique pour le plaisir des yeux et du jeu. A vous de retrouver le maximum de paires en mettant votre concentration et votre mémoire à contribution.



Ravensburger
Jeu d'association
Age 08 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 2 - 8

Bazar Bizarre 2.0

RAS34

Jacques Zeimet

Une fantômesse arrive au château avec de nouveaux objets et elle est bien décidée à mettre encore plus de bazar ! La règle de base est la même que celle de Bazar Bizarre : Cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objet est retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui



Gigamic
Jeu d'association
Age 08 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 8

Bazar Bizzare "Ultime"

RAS35

Jacques Zeimet

Arsène le fantôme se prépare pour ses paranormales activités favorites. Mais Dawa la chauve-souris et Nawak la chouette sont bien décidés à le retarder. Des objets qui disparaissent, des couleurs qui s'inversent, l'heure change sans arrêt : c'est le bazar et Arsène ne s'y retrouve plus ! Aidez-le à garder l'esprit clair : le plus lucide d'entre vous remportera la victoire.



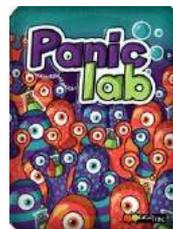
Gigamic
Jeu d'association
Age 08 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 8

Panic Lab

RAS88

Dominique Ehrhard

Soyez le premier à désigner l'amibe qui s'est échappée du laboratoire. Mais attention à ne pas perdre le fil, car les amibes peuvent se cacher ou subir des mutations ! Gare à la surchauffe des neurones !



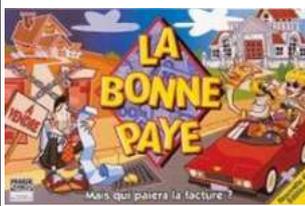
Gigamic
Jeu d'association
Age 08 +
Type de jeu Cartes, Ambiance
Nb joueur 2 - 10

La bonne paye

RC01

Paul J. Gruen

Gérez votre budget afin d'être le plus riche.



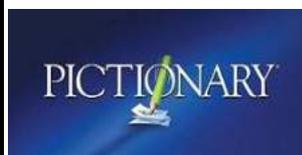
Parker
Jeu de circuit
Age 08 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 6

Pictionary

RC02

Rob Angel

Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.

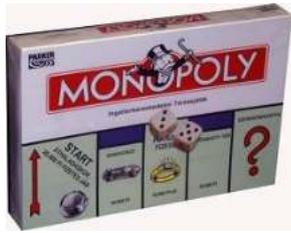


Mb
Jeu de circuit
Age 08 +
Type de jeu Plateau, Dessin
Nb joueur 3 - 16

Monopoly

RC03

Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs.



Parker
Jeu de circuit
Age 08 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 8

Minuscule

RC22

Juhwa Lee

Tiré de la série animée du même nom, Minuscule est un petit jeu familial où chaque joueur connaît secrètement deux insectes qu'il souhaite voir arriver en tête de la course.



Bombyx
Jeu de circuit
Age 08 +
Type de jeu Course, Gestion
Nb joueur 2 - 6

Cluedo

RE01

Anthony Pratt

But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.



Hasbro
Jeu d'énigme
Age 08 +
Type de jeu Plateau, Parcours
Nb joueur 3 - 6

Super Cluedo Interactif

RE02

Craig van Ness

Qui a assassiné Maître Beaumont, avocat et ami du Docteur Lenoir ? C'est l'occasion de découvrir de nouveaux lieux, autour d'un plateau de jeu à reconnaissance tactile ! Laissez-vous guider par Edmond, le Majordome, dans l'enceinte du Manoir et soyez attentifs aux indices sonores. Les 4 invités devront se glisser dans la peau du détective pour élucider l'enquête et faire part du résultat à



Parker
Jeu d'énigme
Age 08 +
Type de jeu Enquête, Déduction
Nb joueur 2 - 4

Escape "The Curse of the Temple"

RE03

Kristian Roald

En temps réel, les joueurs jettent des dés, explorent des salles et tentent de quitter un temple maudit ! Une bande sonore conçue pour le jeu rythme leurs parties.



Queen Games
Jeu d'énigme
Age 08 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 5

Wazabi

RE05

Guilhem Debricon

Les règles très simples [...] : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes 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!



Gigamic
Jeu d'énigme
Age 08 +
Type de jeu Cartes, Dés
Nb joueur 2 - 6

La vache amoureuse

RE06 Yves Renou

Pâquerette et Rosalie sont de jolies vaches, toutes deux amoureuses de Marcel ! Marcel, il est gentil et c'est le plus beau taureau de la ferme... faut dire que quand vous aurez vu Marcel, vous comprendrez !



Paille Editions
Jeu d'énigme
Age 08 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 2 - 4

Next!

RH02 Gil Druckman

Jetez les dés dans le lanceur et réalisez l'une des combinaisons représentées sur les 3 cartes. Vous avez trois essais et pouvez mettre des dés de côté. Mais si vous échouez, votre voisin a le droit de récupérer votre tirage !



Gigamic
Jeu de hasard
Age 08 +
Type de jeu Dés
Nb joueur 2 - 6

1000 Bornes

RH04 Edmond Dujardin

Le célèbre jeu de carte qui fait avaler les kilomètres.



Dujardin
Jeu de hasard
Age 08 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 6

Bongo !

RH09 Bruno Faidutti

Ha ! La joie des safaris ! La course aux trophées ! Les casques coloniaux ! Tout ça c'était le bon temps ! Heureusement grâce à Bongo, vous allez pouvoir repartir en safari sans enfreindre les lois de la protection de la nature. Mais attention ! Tout a un prix et si vous abusez votre cerveau peut fondre !



Heidelberger Spieleverla
Jeu de hasard
Age 08 +
Type de jeu Dés, Observation
Nb joueur 2 - 5

Le Poker des Cafards

RH11 Jacques Zeimet

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



Oya
Jeu de hasard
Age 08 +
Type de jeu Cartes, Bluff
Nb joueur 2 - 6

Strike

RH12 Dieter Nüssle

Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette ? Qui possédera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?



Ravensburger
Jeu de hasard
Age 08 +
Type de jeu Dés, Adresse
Nb joueur 2 - 5

Mille Sabords

RH14 Haim Shafir

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous



Gigamic

Jeu de hasard

Age 08 +

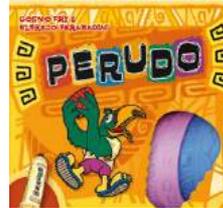
Type de jeu Dés

Nb joueur 2 - 5

Perudo

RH19 Cosmo Fry, Alfredo Fernandini

Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille où votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance ! Devinez combien de valeurs de dés se cachent sous les chapeaux !



Asmodée

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Bluff

Nb joueur 2 - 6

Diamant - Incan Gold, quest for riches in the Ruins

RH55 Alan R. Moon, Bruno Faidutti

"Un jeu d'aventure et de risque"... Chacun veut ramener de l'expédition les plus beaux rubis et diamants. Les joueurs explorent l'une après l'autre les cinq grottes, et chacun s'efforce d'en sortir à temps avec le plus de richesses possible. Le vainqueur sera le joueur ayant, à l'issue de la partie, le plus de pierres précieuses dans son coffre.



Gryphon games

Jeu de hasard

Age 08 +

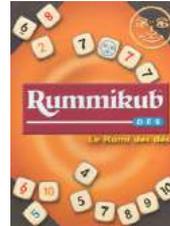
Type de jeu Ambiance

Nb joueur 3 - 8

Rummikub dés

RH56

Le Rami des dés
Soyez plus astucieux que vos adversaires et obtenez un maximum de points.



Parker

Jeu de hasard - Jeu de st

Age 08 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 1 - 8

Dungeon Roll

RH58

Le principe de Dungeon Roll est classique : un groupe d'aventuriers (les dés) accompagne le joueur (symbolisé par une carte) et tous s'aventurent dans un donjon pour en piller les trésors. Le donjon est néanmoins défendu par le bestiaire ordinaire : squelettes, gobelins... et l'inévitable Dragon. À partir d'un pool de dés obtenu au départ et qui se réduit vite comme peau de chagrin, le joueur va devoir



Edge Entertainment

Jeu de hasard - Jeu de st

Age 08 +

Type de jeu Dés, Ambiance

Nb joueur 1 - 4

Dixit

RL04

Jean-Louis Roubira

Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs.



Libellud

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Imagination

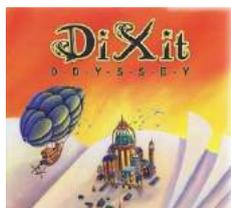
Nb joueur 3 - 6

Dixit "Odyssey"

RL05

Jean-Louis Roubira

Faites trouver votre carte à vos adversaires....mais pas à tous !



Libellud

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Observation

Nb joueur 3 - 12

Time's up! "Family"

RL09

Peter Sarrett

Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.



Repos Production

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Imitation

Nb joueur 4 - 12

Time's up! "Family" 2

RL10

Peter Sarrett

Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.



Repos Production

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Imitation

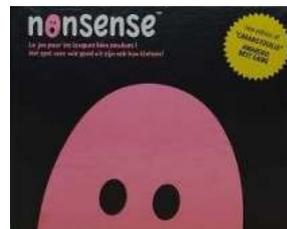
Nb joueur 4 - 12

NonSense

RL12

Véronique Houbaert, Bernard Ralet

Essayer de découvrir des mots improbables qu'un adversaire a subitement glissés dans une histoire loufoque de son invention. Ou créez vous-même la surprise en sortant de votre imagination une histoire incroyable pour y cacher les mots que vos adversaires devront retrouver. Un jeu pour stimuler autrement vos neurones ! Un maximum d'éclats de rire garanti.



Editions du Hibou

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

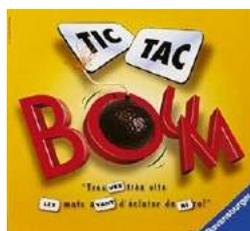
Nb joueur 3 - 8

Tic Tac Boum

RL13

Juan Rodriguez, Sylvie Barc

Un jeu d'ambiance explosif ! Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Pour jouer, lancez d'abord le dé. Sa face indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite : au début, à la fin ou n'importe où dans le mot trouvé. Piochez alors une carte indiquant le son de la manche (ex. : char, yé, etc.). La bombe est ensuite déclenchée. Chaque joueur doit trouver



Goliath

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Lettres, Rapidité

Nb joueur 2 - 12

Le Pendu

RL14

Jouer au célèbre jeu du pendu façon "jeu de plateau"!



Mb

Jeu de langue

Age 08 +

Type de jeu Lettres

Nb joueur 2

Gesagt - Getan !

RL17 Roberto Fraga

Un joueur doit faire deviner à l'autre joueur l'illustration qu'il a choisie. Pour cela, il lui indique la où positionner les couronnes aimantées. Ensuite, il lui précise quelles couronnes doivent être reliées entre elles (ex : trace une ligne entre l'aimant rouge et le vert).

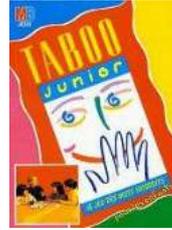


Haba
Jeu de langue
Age 08 +
Type de jeu Créativité
Nb joueur 2 - 5

Taboo Junior

RL19 Brian Hersh

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.



Parker
Jeu de langue
Age 08 +
Type de jeu Plateau, Question-Répon
Nb joueur 4 - 8

Super Boggle

RL30 Alan Turoff

À vous de choisir de jouer avec 16 ou 25 dés, grâce à une grille réversible.
Installez la grille, placez les dés sur lesquels figurent les lettres, secouez le shaker et mettez en marche le timer électronique.
Des flashes lumineux indiquent le début du décompte des 3 minutes.



Parker
Jeu de langue
Age 08 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 1 - 8

Djam

RL36 William Attia

Des thèmes classiques ou décalés, une poignée de dés et des lettres. Agitez bien, découvrez le thème et les lettres des mots à trouver et répondez aussi vite que possible !



Asmodée
Jeu de langue
Age 08 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 2 - 8

Mastermind

RM03 Marco Meirovits

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.



Hasbro
Jeu mathématique
Age 08 +
Type de jeu Logique
Nb joueur 2

Mow

RM06 Bruno Cathala

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 mouche, et que vous souhaitez les éviter pour le bien-être de votre étable. A votre tour, vous aurez le choix entre ajouter une vache au troupeau en respectant des règles très simples, ou accueillir le troupeau entier dans votre étable. Ajoutez à cela quelques vaches



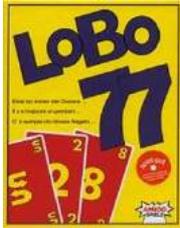
Hurrigan Games
Jeu mathématique
Age 08 +
Type de jeu cartes
Nb joueur 2 - 5

Lobo 77

RM07

Thomas Pauli

Description éditeur : Le but du jeu est de ne pas atteindre '77' ou tout autre doublet !! Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé !!



Amigo Spiele

Jeu mathématique

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Chiffres

Nb joueur 2 - 8

Multimoiuches "3x4 = Klatsch"

RM10

Antje Reiter

Vous trouvez que les tables de multiplication de 1 à 10 c'est ennuyeux ? Alors, essayez tous en même temps de taper sur la mouche qui indique le bon résultat de la multiplication et vous verrez que c'est plutôt amusant ! Et platsch, on peut même devenir un champion du calcul !



Haba

Jeu mathématique

Age 08 +

Type de jeu Chiffres

Nb joueur 1 - 6

Pick Picknick

RM18

Stefan Dorra

Dans Pick Picknick, vous êtes une poule (éventuellement mouillée) qui cherche à s'engraisser de bons grains ou un renard qui mangerait bien une poulette. Reste à faire le bon choix au bon moment.



Zoch zum Spielen

Jeu mathématique

Age 08 +

Type de jeu cartes

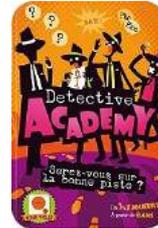
Nb joueur 2 - 6

Detective Academy

RQ01

Robin Entreinger

Serez-vous sur la bonne piste ? Soyez bien à l'écoute des différents indices révélés par les drôles d'Indics et trouvez le fin mot de l'énigme. Les indices sont de toutes sortes : dessin, mime, mot, objet, lieu, bruitage... À vous de faire les bonnes déductions pour remporter le titre de meilleur détective !



Cocktail Games

Jeu questionnaire

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

Nb joueur 3 - 7

Déclic !?

RQ04

Julien Sentis

Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table! Une main pour vrai, une main pour faux.



Ferti

Jeu questionnaire

Age 08 +

Type de jeu Ambiance

Nb joueur 3 - 8

Méga boîte à questions junior

RQ06

Dans quel pays vit-on le plus vieux ? D'où vient le nougat ? Pourquoi y a-t-il des pyramides en Égypte ? Comment un sous-marin s'enfonce-t-il dans la mer ? Un jeu entre copains ou en famille



Deux coqs d'or

Jeu d'énigme

Age 08 +

Type de jeu Culture générale

Nb joueur 2 - 12

Rush Hour

RSE01

Nob Yoshigahara

Sortez des embouteillages...



Thinkfun

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1 +

Ligretto Vert

RSE02

Reiner Stockhausen

Le but du jeu consiste à poser le plus rapidement possible des cartes de la même couleur, en ordre croissant et donc de se débarrasser en premier de toutes ses cartes.



Schmidt

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Rapidité

Nb joueur 2 - 4

IQ Link

RSE08

Raf Peeters

Soyez astucieux et placez toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu. Mais attention ! Il y a 36 pièces du puzzle et seulement 24 places sur le plateau ! Les anneaux ouverts et les petites boules de différentes pièces peuvent être placés au même endroit. Mais uniquement si vous les reliez correctement. IQ-Link est un jeu de voyage compact et le jeu de réflexion le plus complexe dans la série IQ.



Smart Games

Jeu de séquence - Jeu d'

Age 08 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Rouge Jaune Vert

RSE11

Günter Burkhardt

Tous les joueurs essayent, en même temps, de réaliser une série de cartes dans laquelle les cartes contigües ne doivent avoir aucun point commun : pas de couleur jaune à côté du mot jaune, pas de couleur écrite 2 fois à côté d'une couleur écrite également 2 fois, etc. Chaque erreur coûte cher au moment du décompte final : ne seront comptabilisées que les cartes sans caractère commun à



Gigamic

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Observation

Nb joueur 2 - 6

Airport - Tour de contrôle

RSE13

Raf Peeters

Airport vous propose de prendre la place d'un contrôleur aérien et d'organiser le ballet des avions dans le ciel. 7 pièces géométriques (rectangle ou en forme de L) présentant un avion doivent être placées sur un plateau en respectant des contraintes très précises. 48 plateaux différents sont proposés, avec des exigences différentes et une difficulté croissante. Sur les premiers plateaux sont



Smart Games

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Casse-tête, Logique

Nb joueur 1 +

Hotspot

RSE15

But du jeu: amener le robot rouge jusqu'au point rouge dans le coin du plateau.

Les déplacements des robots (rouge, verts ou bleus) se font, à la manière des dames ou du solitaire, uniquement par sauts par dessus un autre bot et verticalement ou horizontalement. Les sauts peuvent être de plusieurs bots (1 ou 2 en fait). La case d'arrivée doit être libre (les bots



Thinkfun

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Casse-tête

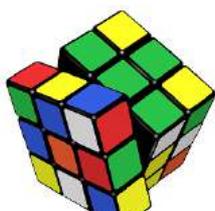
Nb joueur 1

Rubik's Cube

RSE22

Erno Rubik

Le Rubik's Cube (ou Cube de Rubik) est un casse-tête inventé par Erno Rubik en 1974, et qui s'est rapidement répandu sur toute la planète au cours des années 1980.



Rubik's

Jeu de séquence

Age 08 +

Type de jeu Casse-tête

Nb joueur 1

Photo Party

RSP02

Laurent Escoffier, Marc Tabourin

Clic Clac ! Le petit oiseau va sortir. Maintenant ou un peu plus tard, c'est tout le sel de "Photo Party". Un jeu où il va falloir se faire prendre en photo dans des positions plus ou moins bizarres, avec des contraintes plus ou moins tordues. Ce jeu nécessite l'utilisation d'un appareil photo.



Cocktail Games

Jeu sportif

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Ambiance

Nb joueur 6 - 15

Cosmic Attack

RSP03

Vous êtes un Extra-terrestre de la planète KRAKTON et débarquez sur terre car vous adorez la planète Bleue et ses habitants.

Au programme de ce voyage unique : Une chasse d'objets souvenirs et surtout plein d'aventures palpitantes qui mettront à contribution vos jambes, vos mains, votre souffle ou même encore votre voix...



Cocktail Games

Jeu sportif - Jeu de hasar

Age 08 +

Type de jeu Ambiance

Nb joueur 4 - 6

Kabaleo

RST02

Jean-Luc Renaud

Soyez discret pour vaincre sans être vu! Chaque joueur est le seul à connaître la couleur qui lui a été assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Pions, Réflexion

Nb joueur 2 - 4

Abalone

RST03

Laurent Lévi, Michel Lalet

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.



Asmodée

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2

Diaballik

RST05

Philippe Lefrançois

Diaballik est un jeu abstrait qui simule un jeu de balle tel le football ou le handball. Chaque joueur contrôle une équipe qui a chaque tour peut faire deux déplacements et une passe. Le premier joueur qui amène la "balle" sur la ligne adverse gagne la partie.



Family Games

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2

Quarto

RST08 Blaise Müller

Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont: claires ou foncées, grandes ou petites, rondes ou carrées, percées ou pas. L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun. La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu! C'est surprenant, et offre des stratégies amusantes. Au



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

Gyges

RST10 Claude Leroy

Les pièces sont de même couleur et n'appartiennent à aucun joueur. Chacun joue les plus proches de soi. Le but du jeu est d'amener une pièce sur la case d'arrivée à l'opposé du plateau; les pièces se déplacent d'une, deux ou trois cases selon leur hauteur. Si un joueur arrive sur une case occupée, il peut déplacer cette pièce ou rebondir pour amplifier son déplacement. Un jeu abstrait tout en bois, aux



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

Le Petit Prince

RST15 Antoine Bauza, Bruno Cathala

Chaque joueur doit construire la plus "belle" planète possible en fonction des personnages qui l'entourent. Ces personnages octroient des points en fin de partie en fonction des éléments présents sur la planète (Par exemple, l'Allumeur de réverbères donne 1 point par Réverbère, le Chasseur donne 3 points par espèce animale...)



Ludonaute

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Tuiles, Placement

Nb joueur 2 - 5

Chantilly

RST20 Jeffrey D. Allers

Version française du jeu "Aber Bitte mit Sahne" Le but du jeu est de réussir à partager un gâteau comportant plusieurs types de fruits en marquant des points grâce aux tranches prises ou en réussissant à obtenir le maximum de tranches d'un type de fruits donnés.



Oya

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 5

Les bons et les mauvais fantômes

RST21 Alex Randolph

Chaque joueur dirige une équipe de 8 fantômes: 4 bons fantômes bleus et 4 mauvais fantômes rouges. Votre objectif est d'atteindre la ligne de départ adverse avec un bon fantôme, ou capturer tous les bons fantômes adverses, ou vous faire capturer tous vos mauvais fantômes.



Drei Magier Spiele

Jeu de stratégie

Age 08 +

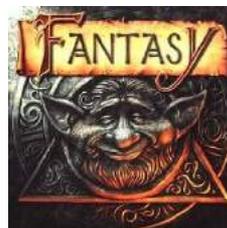
Type de jeu Bluff

Nb joueur 2

Fantasy

RST24 Sylvie Barc

Chacun s'efforce de réunir sous sa houlette le plus grand nombre d'individus du Petit Peuple de la Forêt. Mais Elfes, Korrigans, Fées, Gnomes, Farfadets, Dryades et Lutins ont chacun un pouvoir particulier qui crée un chambardement permanent. Chaque joueur a cinq cartes en main. A son tour, chacun tire une carte, en pose une et applique le pouvoir qui y est indiqué. C'est incroyable la vitesse à



Asmodée

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Fantasy II

RST25 Sylvie Barc

L'extension Fantasy II fonctionne selon les mêmes principes que le jeu de base, mais de nouveaux mécanismes et pouvoirs ont été ajoutés pour rendre le jeu plus tactique. Comme toujours, c'est celui qui réunit le plus de cartes de peuples devant lui gagne la partie... Et devient chef du bois touffu et discret.



Asmodée

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 2 - 4

Fabula

RST26 Jean-Louis Roubira

Dans Fabula, un joueur incarne Grimm alors que chacun de ses camarades prend le rôle d'un personnage de conte (dragonnet, renard marchand, sorcière...). Au début de la partie, Grimm choisit une des 20 illustrations représentant la scène d'ouverture du conte à inventer. Les joueurs vont ensuite proposer chacun à leur tour une suite à ce scénario en utilisant les cartes « Objets » posées face visible au



Libellud

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Narration

Nb joueur 3 - 8

Ramses II

RST29 Gunter Baars

Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs ! Le célèbre pharaon Ramsès II a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver. Les joueurs déplacent les pyramides et mémorisent les différents parcours, pour découvrir les trésors du pharaon. Mais alors qu'ils avaient tout



Ravensburger

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Mémoire

Nb joueur 2 - 5

Mahjong

RST33

Le mahjong est un jeu de société d'origine chinoise qui se joue à quatre joueurs, avec des pièces appelées tuiles. Associant tactique, stratégie, calcul et psychologie, ainsi qu'une part plus ou moins importante de chance selon la règle jouée, le mahjong est un jeu d'argent très populaire en Asie orientale et dans la plupart des communautés chinoises, japonaises, vietnamiennes et thaïlandaises du



Domaine public

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Tuiles, Stratégie

Nb joueur 4

X-plus "De luxe"

RST36 William Semur

Il faut aligner 5 cubes identiques (ligne, colonne ou diagonale). Les joueurs sont face à face et ne voient pas le jeu de l'adversaire. Pour déplacer un cube, on le pousse avec un autre cube. Le cube poussé tombe chez l'adversaire qui le prend pour pousser un cube à son tour. La version De Luxe est en bois.



Passion du Jeu

Jeu de stratégie

Age 08 +

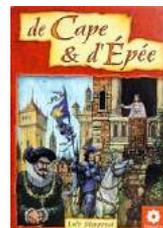
Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

De Cape et d'Épée

RST41 Lutz Steponat

Dans ce jeu, chacun détient un même paquet de cartes (ce sont des personnages à pouvoirs). On va en jouer un à chaque tour sur l'une de six colonnes proposées face cachée. Le personnage ne sera révélé (et son pouvoir activé) que lorsqu'un autre personnage arrivera dans la même colonne, face cachée, révélant par la même le précédent... Quand chacune des six colonnes aura le



Filosofia

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 6

Les 3 mousquetaires "Les ferrets de la reine"

RST43 Pascal Bernard

En incarnant D'Artagnan et ses célèbres amis, vous allez défier le redoutable Cardinal de Richelieu et ses sbires dans une course effrénée au Louvre. Chaque joueur incarne soit un mousquetaire, soit le cardinal. Les mousquetaires, qui peuvent communiquer et jouer ensemble, doivent traverser le Louvre en franchissant salles et gardes afin de rapporter les ferrets à la Reine



Sirius

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Colorpop

RST44 Lionel Borg

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qu'il doit faire disparaître du plateau. Chacun, à son tour, fait disparaître un groupe de jetons d'une même couleur, en appuyant dessus. Il faut être rusé pour éliminer et faire éliminer totalement mais discrètement sa couleur.



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

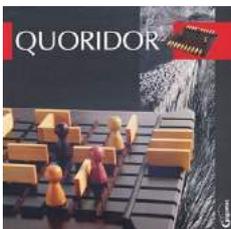
Type de jeu Pions, Affrontement

Nb joueur 1 - 5

Quoridor

RST50 Mirko Marchesi

Quoridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie) Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

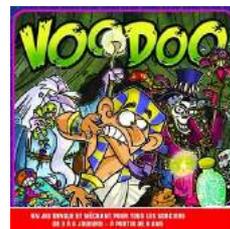
Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Voodoo

RST53 Francesco Giovo, Marco Valtriani

Sortilèges anciens, sombres présages et malédictions éternelles. Vous allez vous essayer à la magie noire égyptienne, pratiquer l'art mystique des druides et devenir un expert en rituels vaudou ! Tenez-vous prêts... le plus grand tournoi de magie noire va commencer ! Dans Voodoo, les joueurs vont essayer de devenir les sorciers les plus malveillants de tous les temps. A grand renfort de



Intrafin Games

Jeu de stratégie

Age 08 +

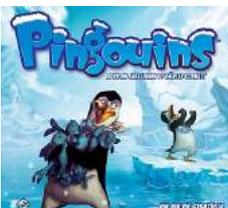
Type de jeu Mimes

Nb joueur 3 - 6

Pingouins

RST56 Günter Cornett, Alvydas Jakeliunas

Attrapez autant de poissons que possible avant que la banquise ne disparaisse. Vos pingouins doivent être les plus rapides pour pêcher le plus grand nombre de poissons et bloquer ceux des autres joueurs. Mais vos pingouins doivent faire attention! Dès qu'un pingouin se retrouve bloqué sur une des tuiles, la partie est finie pour lui.



Phalanx Games

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Parcours

Nb joueur 2 - 4

Chocolate Fix

RST60

À partir d'indices visuels, placez correctement vos chocolats sur le plateau. 40 défis de difficulté progressive sont proposés.



Thinkfun

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 1

Jumpin' Java

RST61 Donald Green

Etre le premier joueur à empiler ses tasses et soucoupes à l'extrémité opposée de la piste de jeu.

Chaque joueur choisit la couleur rouge ou jaune et empile ses tasses sur ses soucoupes à une extrémité de la piste de jeu. Chaque joueur à son tour déplace vers l'avant :

- une tasse ou une soucoupe vers la prochaine case vide
- une tasse sur la prochaine soucoupe de la même couleur.



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Pions, Déplacement

Nb joueur 2

Solitaire Chess

RST71 Vesa Timonen

"Solitaire Chess" est la version francophone de "Solitaire Chess", un casse-tête de chez Think Fun proposé par Asmodee. Le jeu vous propose 60 défis s'appuyant sur les pièces d'échecs. Chaque pièce se déplace comme dans le jeu de base. Chaque défi se présente sur un mini plateau avec la position de départ des pièces. L'objectif est de prendre toute les pièces sauf une, chaque mouvement



Asmodee et Think Fun

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 1

Encore!

RST78 Inka

Dans Encore!, chaque joueur tente de remplir au mieux sa fiche personnelle afin de marquer le maximum de points. Cette fiche est constituée d'un ensemble de cases colorées qui pourront être cochées selon les résultats que les dés de couleur afficheront. Lorsqu'un joueur termine une colonne du tableau, il marque des points. De même s'il parvient à cocher l'ensemble des cases d'une même



Schmidt

Jeu de stratégie - Jeu de

Age 08 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 1 - 6

Kingdomino

RST87 Bruno Cathala

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...



Blue Orange

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Tuiles

Nb joueur 2 - 4

King of Tokyo

RST88 Richard Garfield

Dans ce jeu, chaque joueur incarne un monstre. Son objectif ? Devenir le King of Tokyo. Sur un mécanisme de jets de dés inspiré du Yams, chaque monstre va affronter ses adversaires et l'emportera soit en étant le seul survivant, soit en étant le premier à atteindre les 20 points de victoire. Des cartes achetables par les joueurs viennent s'ajouter au simple jet de dés pour compléter sa stratégie.



Iello

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Dés

Nb joueur 2 - 6

Azul

RST89 Michael Kiesling

As d'Or "Tout public" 2018". 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



Plan B Games

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Potion Explosion

RST92 Stefano Castelli, Andrea Crespi, Silva Lor

L'heure est venue de passer à l'examen final du cours de Potions ! Les règles n'ont pas changé: prenez une bille 'Ingrédient' du distributeur et assistez à la chute des suivantes. Si vous reliez des billes de la même couleur, elles exploseront... et vous pourrez les prendre elles aussi ! Terminez vos Potions en utilisant les billes que vous collectez, et buvez-les pour déclencher leurs pouvoirs



Edge Entertainment

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Othello

RST93 Lewis Waterman, John W. Mollett

Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.



Descartes

Jeu de stratégie

Age 08 +

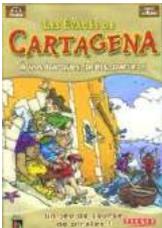
Type de jeu Pions, Stratégie

Nb joueur 2

Cartagena

RST96 Leo Colovini

Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Heureusement, un souterrain sinueux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai. Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...



Venice Connection

Jeu de stratégie

Age 08 +

Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Saboteur

SR03 Frederic Moyersoen

Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le



Amigo Spiele

Jeu de rôle - Jeu d'énigme

Age 08 +

Type de jeu cartes

Nb joueur 3 - 10

Puzzle "A la recherche de Némó"

AAG19

Puzzle 200 pièces.



Ravensburger
Jeu d'agencement
Age 10 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle Hiboux Hight Quality Collection (fantasy)

AAG38

Puzzle 500 pièces



Clementoni
Jeu d'agencement
Age 10 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1 - 2

Puzzle AB voiture 1500 pc

AAG40

Puzzle 1500 pièces

Jeu d'agencement
Age 10 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Puzzle Trefl puppy labradors

AAG51

Puzzle Bébés labradors sable



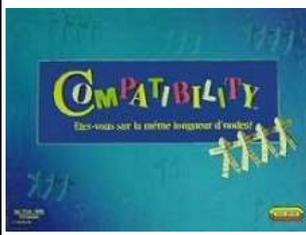
Jeu d'agencement
Age 10 +
Type de jeu Puzzle
Nb joueur 1

Compatibility

RAS002

Craig Browne

Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?



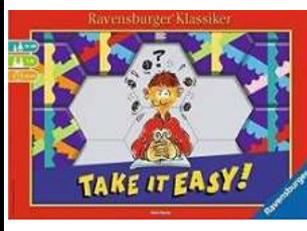
Cocktail Games
Jeu d'association
Age 10 +
Type de jeu Plateau
Nb joueur 3 - 8

Take It Easy

RAS004

Peter Burley

Take it easy est un jeu-casse-tête, qui allie à la fois les bénéfices du puzzle et du loto.



Ravensburger
Jeu d'association
Age 10 +
Type de jeu Casse-tête
Nb joueur 1 - 4

Set

RAS006 Marsha J. Falco

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un Set. Un Set est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

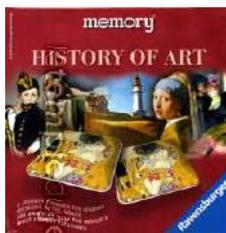


Ravensburger
Jeu d'association
Age 10 +
Type de jeu Cartes, Observation
Nb joueur 2 - 8

Mémory History of Art

RAS108

Accompagnez-nous dans ce voyage tout en image à travers l'histoire de l'art! Un grand classique pour le plaisir des yeux et du jeu. A vous de retrouver le maximum de paires en mettant votre concentration et votre mémoire à contribution.



Ravensburger
Jeu d'association
Age 10 +
Type de jeu Mémoire
Nb joueur 2 - 4

Mamma Mia

RAS92 Uwe Rosenber

Sur le thème des pizzas, les joueurs possèdent en main des cartes "ingrédients" et des cartes "Pizza" réalisables avec ces ingrédients.



Oya
Jeu d'association
Age 10 +
Type de jeu Cartes, Mémoire
Nb joueur 2 - 6

Imagine

RE09 Shotaro Nakashima

Une seule limite : votre créativité ! 60 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner l'une des énigmes (films, lieux, personnages...).



Cocktail Games
Jeu d'énigme
Age 10 +
Type de jeu Observation
Nb joueur 3 - 8

Munchkin

RH69 Steve Jackson

Vous, petit niveau 1, avez pour objectif d'atteindre le mythique niveau 20. Pour cela, vous allez affronter des monstres, piller des trésors, vous entre-aider ou vous entre-affronter. Equipez vous et lancez vous pour ce donjon humoristique.



Edge Entertainment
Jeu de hasard
Age 10 +
Type de jeu Affrontement
Nb joueur 3 - 6

Concept

RL01 Alain Rivollet, Gaëtan Beaujannot

Médaille d'or Festival des jeux Cannes 2014. Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une.



Asmodée
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Plateau, Ambiance
Nb joueur 4 - 12

OctoVerso

RL02 Laurence Alsac

Adeptes des jeux de lettres voici voilà Octoverso. Pourquoi verso ? Parce que les tuiles du jeu qui ont des lettres d'un côté ont... aussi des lettres de l'autre côté. Ce qui fait qu'une fois posées sur le support, celui-ci peut pivoter afin de jouer avec le verso. Ici point de plateau, tout se joue sur le fameux support où l'objectif est bien sur de créer des mots. Pour ce faire, vous pouvez ajouter des lettres de

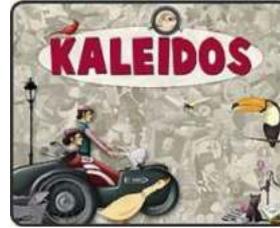


Envie de jouer
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 2

Kaleidos

RL03 Spartaco Albertarelli

Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations incroyablement surréalistes du jeu.

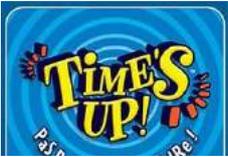


Cocktail Games
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 2 - 12

Time's Up!

RL08 Peter Sarrett

Avec Time's Up!, faites deviner des personnalités à votre partenaire ! Vous devez faire découvrir un maximum de personnages célèbres en un temps limité. Le jeu se déroule en 3 manches: lors de la première, les joueurs découvrent et devinent les personnages en parlant librement; dans la deuxième, il faut retrouver les mêmes personnages à partir d'un seul mot; dans la troisième, il



Asmodée
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Cartes, Ambiance
Nb joueur 4 - 15

Scrabble ZigZag

RL29

Scrabble Zig Zag est une curiosité inspirée du Scrabble, avec quelques clin d'œil à Uno.

Le but du jeu est de se débarrasser de ses jetons en composant des mots qui réutilisent au moins une lettre des mots déjà posés. On ne peut composer qu'un seul mot à chaque tour ; les maçonneries et les extensions de mots (pluriels, etc.) ne sont pas autorisés.



Mattel
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Lettres
Nb joueur 2 - 4

Il était une fois

RL43 Richard Lambert, James Wallis

A l'aide de cartes (objet, évènement, personnage, lieu), vous devez raconter une histoire féérique. A certains moments, les autres joueurs pourront reprendre votre histoire pour la compléter. Un jeu nécessitant de l'imagination, mais jouable à tout âge.



Asmodée
Jeu de langue
Age 10 +
Type de jeu Cartes, Narration
Nb joueur 2 - 7

Trivial Pursuit

RQ02 Scott Abbott

Célèbre jeu de questions. Il existe de nombreuses recharges abordant des thèmes différents.



Parker
Jeu questionnaire
Age 10 +
Type de jeu Plateau, Question-Répon
Nb joueur 2 - 15

Marmiton

RQ07

Le jeu idéal pour s'amuser entre gourmands. Avec des quiz sur les aliments, des expressions de cuisine, des recettes à mimer...

A table ! Le grand jeu Marmiton est servi. Entre gourmands, jouez avec plus de 2000 quiz et défis amusants, étonnants et gourmands.

Chaque partie dure environ 45 minutes et réunit toute la



Jeu d'énigme

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Ambiance

Nb joueur 2 - 6

Kamisado

RST06

Peter Burley

Vous avez des pièces de couleurs sur un plateau lui aussi coloré. La règle de base est la suivante : à son tour, le joueur déplace une de ses pièces, en ligne droite (horizontalement, verticalement ou en diagonale), du nombre de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle. Il ne peut déplacer que la pièce dont la couleur est celle de la case où la dernière pièce bougée s'est



Huch and Friends

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Affrontement

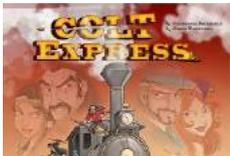
Nb joueur 2

Colt Express

RST12

Christophe Raimbault

Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération



Ludonaute

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Affrontement

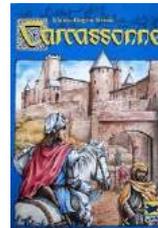
Nb joueur 2 - 6

Carcassonne

RST13

Klaus-Jürgen Wrede

Votre but est de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs. Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points. Mais attention, le nombre de partisans est limité.



Filosofia

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Tuiles, Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Shadow Hunters

RST16

Yasutaka Ikeda

Etes vous une créature des ténèbres. Un Shadow? Ou plutôt un chasseur de démons. Un Hunter? A moins que vous ne soyez qu'un imple civil. Happé malgré lui au cœur de la lutte éternelle entre le bien et le mal? Gardez votre nature secrète... Vous la dévoilerez bien assez tôt en déployant vos pouvoirs personnels! En attendant restez sur vos gardes et évitez que les visions de l'ermite ou vos propres



Matagot

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Rôle

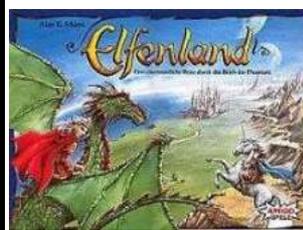
Nb joueur 4 - 8

Elfenland

RST17

Alan R. Moon

Au pays des Elfes, les jeunes elfes se livrent à une cérémonie de 4 jours au cours de laquelle ils devront parcourir l'Elfenland et traverser un maximum de villages avant de retourner dans leur cité natale. Celui qui aura parcouru la plus grande distance deviendra le plus estimé de tous. Pour parvenir à leur fin, il leur faudra utiliser au mieux les différents moyens de transport disponibles:



Amigo Spiele

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau

Nb joueur 2 - 6

Citadelles

RST18 Bruno Faidutti

Vous devez construire la plus belle cité en posant les cartes "quartiers" les plus rentables. Pour cela, chaque tour, vous incarnez un personnage doté d'un pouvoir spécial (assassin, voleur, architecte, ...) permettant d'avancer votre cité. Citadelles est un jeu de cartes faisant appel au bluff, à la diplomatie et à la stratégie.



Edge Entertainment

Jeu de stratégie

Age 10 +

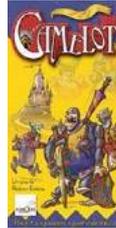
Type de jeu Cartes, Bluff

Nb joueur 2 - 7

Camelot

RST27 Reiner Knizia

Oyez, oyez, gentils messieurs et belles dames. A la grande joute de Camelot vous êtes conviés, moult torgnoles il faudra prestement asséner. Et cinq tournois rafler afin qu'on vous acclame !



Asmodée

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Cartes, Affrontement

Nb joueur 2 - 5

Luxor

RST28 Gunter Baars

4 équipes d'archéologues se sont affrontées dans les dédales du temple et ont enfin atteint la chambre funéraire. Au pied du mur en ruine, ils découvrent 21 sarcophages placés devant 7 colonnes, sur lesquelles sont représentés de mystérieux dessins d'animaux. Très vite, les archéologues sont convaincus qu'il existe un rapport entre ces animaux et le mur détruit. Pourrez-vous les aider à



Ravensburger

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 2 - 4

Risk

RST31 Albert Lamorisse

Le classique des jeux de guerre.



Parker

Jeu de stratégie

Age 10 +

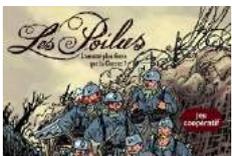
Type de jeu Plateau, Affrontement

Nb joueur 2 - 6

Les Poilus

RST35 Fabien Riffaud, Juan Rodriguez

Incarnez un groupe de Poilus dans le quotidien des tranchées. Saurez-vous coordonner vos actions pour traverser les effets dévastateurs de la Grande Guerre?



Sweet November

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Cartes, Coopération

Nb joueur 2 - 5

Go

RST38

Le jeu de Go (Wei qui en Chinois) est né il y a plusieurs milliers d'années en Chine. Il fait partie intégrante de la culture asiatique au même titre que la calligraphie. Si le Go est aujourd'hui pratiqué partout dans le monde (il existe une Fédération Française de Go) il est surtout développé au Japon, en Chine et en Corée. C'est un jeu de stratégie abstrait qui se pratique à deux joueurs. Malgré des règles



Domaine public

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Affrontement

Nb joueur 2

Awalé

RST40

Awele est un jeu à la fois simple, intelligent et stratégique. Ancré dans les traditions africaines, le jeu parle de semis, de récolte de graines et de respect de l'adversaire (la règle interdit d'affamer l'adversaire).

Chaque joueur se place de part et d'autre du jeu et devient ainsi propriétaire de la moitié des alvéoles, dans lesquelles les graines sont semées. A chaque tour de jeu, un joueur



Dujardin

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Stratégie

Nb joueur 2

Cathedral

RST51

Robert Peter Moore

Cathedral est un jeu de société combinatoire abstrait au tour par tour. Deux joueurs s'opposent dans une lutte territoriale pour prendre la majorité du terrain dans une cité médiévale en construction. Les joueurs posent tour à tour des bâtiments de leur couleur, en essayant de fermer des territoires où ils seront les seuls à pouvoir ensuite construire.



Gigamic

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Placement

Nb joueur 2

Cathedral Magnetic Travel Edition

RST51_1

Robert Peter Moore

Cathedral est un jeu de société combinatoire abstrait au tour par tour. Deux joueurs s'opposent dans une lutte territoriale pour prendre la majorité du terrain dans une cité médiévale en construction. Les joueurs posent tour à tour des bâtiments de leur couleur, en essayant de fermer des territoires où ils seront les seuls à pouvoir ensuite construire.



Family Games

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Placement

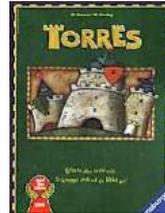
Nb joueur 2

Torres

RST72

W. Kramer / M. Kiesling

Dans ce jeu, chaque joueur va devoir construire de petites citadelles en pur plastique et les contrôler avec leurs chevaliers (en vrai bois d'arbre). Plus grands seront vos édifices et plus haut seront vos chevaliers plus vous marquerez de points (nombre de cases au sol multiplié par l'étage occupé par votre chevalier). À chacune des trois périodes de jeu, vous allez disposer d'un nombre d'actions



Ravensburger

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Plateau, Réflexion

Nb joueur 2 - 4

Tyrannik

RST76

Tyrannik est de un jeu de stratégie où chacun des 4 joueurs endosse un rôle : grand sorcier, magicien, apprenti ou gnome. Etre malin, jouer des coudes et poser les bonnes combinaisons de cartes au bon moment : voici la clé pour garder son statut de mage ou passer à apprenti magicien.



Djeco

Jeu de stratégie

Age 10 +

Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 4

Les Aventuriers du Rail

RST83

Alan R. Moon

Votre objectif est de connecter certaines villes des USA à l'aide de chemins ferrés. Chaque tour, vous posez des wagons pour atteindre vos destinations (cachées des autres joueurs). Plusieurs extensions existent (autres cartes).



Days of Wonder

Jeu de stratégie

Age 10 +

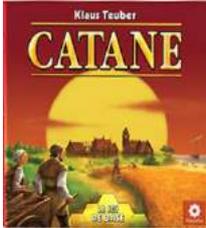
Type de jeu Plateau, Stratégie

Nb joueur 2 - 5

Catane

RST86 Klaus Teuber

A peine arrivé sur l'île de Catane, vous devez construire des colonies afin d'obtenir les ressources de cette île. Avec ces ressources, et surtout grâce au commerce, vous pourrez vous développer et devenir plus puissant que vos concurrents. Extension possible pour 5 à 6 joueurs.



Filosofia

Jeu de stratégie

Age 10 +

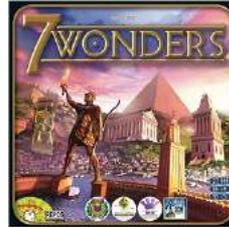
Type de jeu Plateau, Commerce

Nb joueur 3 - 4

7 Wonders

RST90 Antoine Bauza

Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.



Repos Production

Jeu de stratégie

Age 10 +

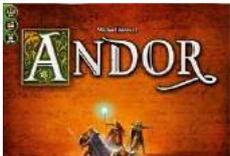
Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 7

Andor

RST91 Michael Menzel

Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt pour soigner le vieux roi Brandur, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace d'Andor ait jamais connue : Tarok le dragon noir !



Iello

Jeu de stratégie

Age 10 +

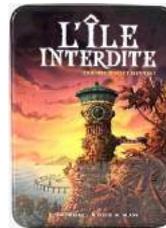
Type de jeu Coopération

Nb joueur 2 - 4

L'île Interdite

RST95 Matt Leacock

Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors. Une fois ceux-ci récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec !



Cocktail Games

Jeu de stratégie

Age 10 +

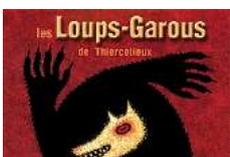
Type de jeu Cartes, Stratégie

Nb joueur 2 - 4

Les Loups-Garous de Thiercelieux

SR01 Philippe des Pallières, Hervé Marly

Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les



Lui-même

Jeu de rôle - Jeu d'énigme

Age 10 +

Type de jeu Enigmes

Nb joueur 8 - 18

Nouvelle Lune

SR02 Philippe des Pallières, Hervé Marly

Première extension du jeu Loups-Garous de Thiercelieux Thiercelieux a été dévasté par les loups-garous... mais il reste encore un faible espoir ! Cachée dans la forêt, la résistance se prépare à intervenir ! Vous trouverez dans cette nouvelle version 5 nouveaux personnages (l'idiote du village, l'ancien, le bouc émissaire, le salvateur et le joueur de flûte) et des cartes Événement qui changeront le



Lui-même

Jeu de rôle - Jeu d'énigme

Age 10 +

Type de jeu Enigme

Nb joueur 8 - 18

Bang !

SR04 Emiliano Sciarra

Le shérif doit faire régner l'ordre dans sa ville. Accompagné de ses adjoints, il doit vaincre les hors la loi et le renégat. Chaque joueur endosse l'un de ces rôles (cachés). Puis, chaque tour, les joueurs s'arment, se cachent et surtout se tirent dessus.



Asmodée
Jeu de rôle - Jeu d'énigm
Age 10 +
Type de jeu Rôle
Nb joueur 3 - 7

Bang ! The Valley of the Shadow

SR04+1 Emiliano Sciarra

Extension 16 nouvelles carte et 8 nouveaux personnages



Asmodée
Jeu de rôle - Jeu d'énigm
Age 10 +
Type de jeu Rôle
Nb joueur 3 - 7

Bang! The Bullet

SR05 Emiliano Sciarra

Coffret en forme de balle pour le jeu Bang! avec ses extensions. 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



Da Vinci Games
Jeu de rôle - Jeu d'énigm
Age 10 +
Type de jeu Rôle
Nb joueur 3 - 8

Les Chevaliers de la Table Ronde

SR06 Bruno Cathala, Serge Laget

Un jeu de coopération dans l'univers des légendes arthuriennes.



Days of Wonder
Jeu de rôle - Jeu d'énigm
Age 10 +
Type de jeu Plateau, Coopération
Nb joueur 3 - 7