


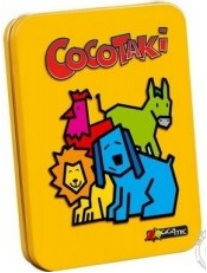

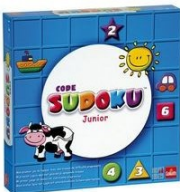


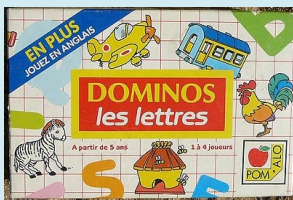

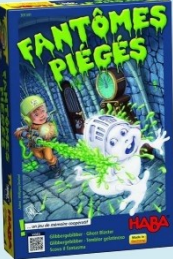

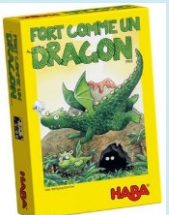










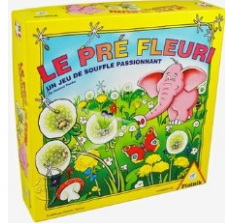


JEUX À PARTIR DE 5 ANS

<p>N° 0105</p> 	<p><u>AHOI!</u></p> <p>Les marins se démènent pour empiler tous leurs tonneaux sur le pont, tandis que le bateau ne cesse de tanguer dans les hautes vagues. Plus la pile de tonneaux grandit, plus il s'agit d'être adroit. C'est la seule solution pour que tous les tonneaux restent bien en équilibre les uns sur les autres.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Ravensburger</p>
<p>N° 0395</p> 	<p><u>CACHE-TOI VITE!</u></p> <p>Combien de chevreaux se sont cachés sous le lit ? Et dans l'armoire ? Celui qui saura le bon nombre pourra sauver un chevreau avant qu'il ne tombe dans les pattes du méchant loup.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0140</p> 	<p><u>CHARLIE QUAK</u></p> <p>Les grenouilles sont friandes de mouches, mais il n'y en a pas toujours pour tout le monde. Mieux vaut être rapide pour rassasier ses batraciens. Etre le premier à prendre les grenouilles de couleurs située au centre de la table, en fonction du nombre indiqué par le dé mais surtout faisant référence à vos cartes. Tous les joueurs jouent en même temps.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée :</p> <p>Edition : PIATNIK</p>
<p>N°0185</p> 	<p><u>COCOTAKI</u></p> <p>Le jeu qui passe du coq à l'âne ! Dans Cocotaki, il y a des animaux de toutes les couleurs. À son tour il faut poser une carte, soit du même animal, soit de la même couleur que la carte précédente. Mais surtout, il ne faut pas oublier d'imiter le cri de l'animal représenté sur sa carte...sauf s'il est rouge ! Celui qui se défasse de toutes ses cartes en premier a gagné. Cette variante très animée du huit américain est un jeu délirant pour toute la famille.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 10</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N°0431</p> 	<p><u>CODE COULEUR</u></p> <p>Une belle palette de couleurs pour de nombreuses combinaisons! Choisissez un défi parmi les 100 proposés. Identifiez les plaquettes, trouvez leur positionnement (sens et ordre), et reconstituez la figure demandée.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Smart Games</p>

<p>N°0178</p> 	<p><u>CODE SUDOKU JUNIOR</u></p> <p>Comprend 2 sortes de grilles : avec des objets ou avec des chiffres. La règle du jeu est simple : positionner les plaques dans les cases vides de telle sorte que chaque illustration soit présente une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque cellule.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Goliath</p>
<p>N°0134</p> 	<p><u>CRAZY RING</u></p> <p>Jeu d'observation et de rapidité ! Qui veut se parer de pierres précieuses se doit d'être rapide et observateur-trice !</p> <p>Le but est de gagner un maximum de cartes « pierres précieuses » correspondantes aux combinaisons de 2 couleurs des bagues que les joueurs ont précédemment choisi de porter aux doigts.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N°0411</p> 	<p><u>DÉS DINGUES !</u></p> <p>Soyez le plus rapide, le plus malin et raflez tous les dés en un temps record !</p> <p>Chaque joueur choisit une couleur et détermine un chiffre. Puis tous les joueurs, en même temps, lancent leurs dés et s'emparent de ceux qui portent leur chiffre, quelle que soit leur couleur. La partie s'arrête quand il n'y a plus de dés. Le jeu est facile à mettre en place et la règle propose 4 autres manières de jouer.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Wonderkids</p>
<p>N°0172</p> 	<p><u>DOMINOS LES LETTRES</u></p> <p>Chaque domino représente à gauche une lettre, à droite une illustration. Après le 1^{er} domino posé, chaque joueur pose à son tour soit à gauche un domino dont la première lettre de l'illustration correspond à la lettre du domino posé précédemment ou à droite un domino dont la lettre correspond à l'illustration.</p> <p>Les noms des illustrations sont imprimés en anglais.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Pom'alo</p>
<p>N°0361</p> 	<p><u>FAIRY TALES</u></p> <p>Des milliers de contes à imaginer...Inspirez-vous des cartes illustrées pour inventer des histoires émouvantes ou saugrenues !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 8</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Asmodée Cocktail Games</p>

<p>N°0516</p> 	<p><u>FANTOMES PIEGES</u></p> <p>Minuit sonne sur la vieille horloge de la tour ! Les trois chasseurs de fantômes rechargent rapidement les munitions de slime tout vert dans leur super pistolet qu'ils ont eux-mêmes confectionnés et rentrent ensemble dans le château. Les trois chasseurs parviendront-ils à capturer les effrayants fantômes en leur lançant une bonne giclée de slime avant que l'heure des fantômes ne soit écoulée ?</p> <p>Mais attention : s'ils tombent dans le piège, direction les oubliettes !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 10 à 15'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0578</p> 	<p><u>FARMINI</u></p> <p>C'est le printemps ! Tu vas pouvoir t'occuper de ta ferme ! Et quelle chance ! Un grand concours est organisé dans la région ! Le trophée de la plus belle ferme de l'année sera remis à la ferme regroupant le plus d'animaux et de champs de maïs ! Seras-tu le grand gagnant de ce concours ?</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Loki</p>
<p>N°0183</p> 	<p><u>FORT COMME UN DRAGON</u></p> <p>"Les dragons aiment bien jouer avec le feu. Ils dansent et sautent joyeusement au bord du cratère du volcan qui est en train de cracher du feu. Ils sont même tellement courageux qu'ils veulent organiser une course de dragons autour du volcan. Et les voilà déjà partis, chacun voulant être le plus rapide. Attendons de voir quel dragon va réussir ce coup de force !" Un jeu de parcours et de mémoire</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0188</p> 	<p><u>LA COURSE DES TORTUES</u></p> <p>Jeu de piste stratégique, original et astucieux. Chaque joueur reçoit une tuile secrète qui lui indique la couleur de sa tortue et 5 cartes qui permettront de faire avancer ou reculer la tortue de la couleur indiquée. Quand une tortue arrive sur une case occupée elle s'installe sur les tortues présentes. Quand une tortue avance sur la piste, on déplace avec elle toutes les tortues qui se trouvent sur elle. Il faut jouer ses cartes de la manière la plus stratégique possible, avec un soupçon de bluff, afin d'être le premier à poser sa tortue sur le champ de salade. Pour les plus jeunes la stratégie vient au fil des parties!</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Winning Moves France</p>

<p>N°0384</p> 	<p><u>LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS</u></p> <p>Quelle ambiance dans cette course farfelue remplie d'inattendus avec un départ, quatre arrivées différentes, des chats qui cherchent à attraper les souris, un petit chien qui cherche à faire peur au chat, des pièges et des bonus ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ Un jeu de parcours riche en surprises et rebondissements. ♣ Chaque partie a un scénario différent, donc aucune lassitude. ♣ Ce jeu réunit toute la famille, du plus jeune au plus âgé sans défavoriser le plus jeune ! 	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Zoé Yatéka Créations</p>
<p>N°0256</p> 	<p><u>LA DANSE DES ŒUFS</u></p> <p>La Danse des œufs est un jeu d'action original. Adresse, équilibre, rapidité, observation, les enfants développent leurs capacités de façon amusante avec ce jeu.</p> <p>Un dé « activité » indique comment récupérer un œuf, un deuxième dé indique où placer les œufs gagnés (sous le menton ou une aisselle, entre les genoux, ...).</p> <p>La partie s'achève lorsqu'un joueur fait tomber un ou plusieurs de ses œufs !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0400</p> 	<p><u>LA TOUR ENCHANTÉE</u></p> <p>Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui gagne.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15 à 25'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N°0392</p> 	<p><u>L'ARCHE DE NOÉ</u></p> <p>Choisissez un défi parmi les 48 du livret et placez tous les animaux à l'intérieur de l'arche. Les règles d'embarquement sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les deux pièces magnétiques Animaux de la même couleur doivent absolument être au contact l'une de l'autre. Les coins ne comptent pas. - Les animaux doivent toujours avoir leurs pattes sur les différents ponts. <p>Il n'y a qu'une solution par défi. Les solutions se trouvent à la fin de chaque livret.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Smart Games</p>

<p>N°0287</p> 	<p><u>LE COCHON QUI RIT</u></p> <p>Reconstituer le corps du cochon selon les résultats indiqués par les dés.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Jeux Michel</p>
<p>N°0104</p> 	<p><u>LE PRÉ FLEURI</u></p> <p>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 gagne la partie !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Piatnik</p>
<p>N°0522</p> 	<p><u>LÉO LE DRAGON</u></p> <p>Léo, le dragon rusé, aime les trésors par-dessus tout. Il a chipé le précieux trésor des petits chevaliers avant de s'envoler à la vitesse de l'éclair pour rejoindre son rocher. Les petits chevaliers ne vont pas se laisser voler aussi facilement ! Ils empilent toutes sortes d'objets pour former une échelle afin de monter récupérer leur trésor. Mais attention : Léo défend son butin de toutes ses forces et jette de temps en temps des morceaux de roche pour repousser les petits chevaliers ...</p> <p>Pourrez-vous aider chaque petit chevalier à empiler les objets et récupérer son trésor ?</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Iello</p>
<p>N°0576</p> 	<p><u>LES DOIGTS MALINS</u></p> <p>Chaque joueur possède une boîte fermée dont le couvercle transparent permet de voir 16 billes de 4 couleurs différentes. Le dessous de chaque boîte est percé de 25 trous dans lesquels les billes viennent se ranger. 9 trous restent donc libres. On secoue les boîtes pour que les billes se répartissent aléatoirement. On tire une fiche indiquant une position précise pour les billes. Le plus rapidement possible, les joueurs vont essayer de ranger leurs billes comme indiqué sur l'illustration en les faisant bouger avec leur doigts par les petits trous du dessous.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 2</p> <p>Durée :</p> <p>Edition :</p>

N°0192



MAGO MAGINO

Zut alors ! La vilaine sorcière a chipé le cristal magique de Mago Magino. Pire encore : elle l'a cassé en mille morceaux tout au fond de la forêt sombre. Heureusement que vous êtes là ! Vous allez l'aider à rassembler les morceaux de son cristal. Mais attention ! La vilaine sorcière est là, prête à vous transformer en grenouille. Croâ, croâ. Il n'y a que Mago Magino pour vous délivrer de ce sortilège !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 5

Durée : 20 à 35'

Edition : Selecta Spiel

N°0479



MEMO MIME

A chaque tour, il faut tirer une carte, la regarder et la placer sur son support, illustration tournée vers les autres joueurs. Puis il faut mimer chaque carte dans l'ordre du tirage. Les autres joueurs qui, eux, voient les cartes s'assurent que la suite de mime est correcte. Le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute est le gagnant.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 30'

Edition : MB

N°0642



NOUVEAU!

MIA LONDON ET L'AFFAIRE DES 625 FRIPOUILLES

Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante ! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. Observez bien les indices et reformez le portrait du facétieux filou.

Le chef enquêteur fait défiler les accessoires des fripouilles, chapeau, moustache, lunettes et nœud papillon ! Chacun apparaîtra deux fois, sauf celui de la fripouille qui ne sera présent qu'une seule fois. Soyez attentif et mémorisez vite ! Chaque joueur doit l'identifier dans son carnet et reconstituer à l'aide des "bandelettes" l'apparence du suspect. Celui qui identifie le plus grand nombre d'accessoire de la fripouille remporte la partie!

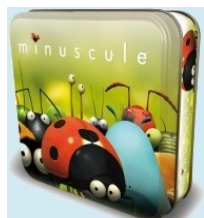
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Scorpion
masqué

N°0478



MINUSCULE

Le silence de la campagne n'est troublé que par le chant des cigales... Soudain, un vrombissement se fait entendre et le calme de la prairie est perturbé par une file d'insectes lancés à toute vitesse dans une course effrénée ! 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.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 20'

Edition : Bombyx

N°0531



MMM!

Jeu de stop ou encore en coopération.

Salut ! Je suis Charlie, la souris domestique. Ma femme Carlotta et moi organisons un grand rassemblement de famille où tout le monde peut venir ! Je veux vraiment faire en sorte qu'il y ait assez à manger pendant le séjour. Cependant, pour être honnête, je ne pense pas que je puisse le faire seul. Pouvez-vous m'aider à rassembler tous les produits dont nous avons besoin sur le garde-manger de la maison ? Mais j'ai oublié de mentionner, que nous devons aller très vite ! Il y a un chat dans la maison, et il est gourmand !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1 à 6

Durée : 15 à 20'

Edition : Matagot

N°0033



MON PREMIER RUMMIKUB

A chaque chiffre correspond un animal. Il faut composer ou compléter des séries de chiffres et les disposer sur le plateau. Pour chaque combinaison créée ou complétée, un jeton « bon point » est gagné. Celui ou celle qui obtient le plus de jetons gagne la partie.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : MB JEUX

N°0580



NOM D'UN RENARD

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : Game Factory

N°0295



OUILLE LES GRENOUILLES

Jeu de société électronique où il faut catapulter ses grenouilles dans l'arbre pour remporter la partie...

Mais attention, l'arbre est incontrôlable et peut à tout moment trembler et virevolter pour provoquer la chute des grenouilles !

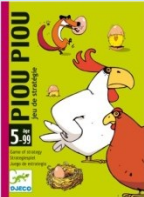




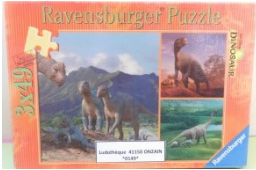
Un drôle de jeu avec des sons et de l'action qui va séduire petits et grands !

Jeu de règles

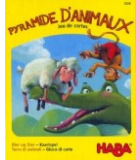



Joueurs/joueuses : 2 à 4




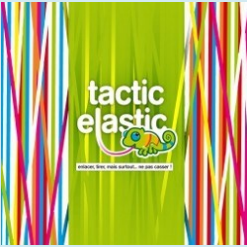
Durée : 10'


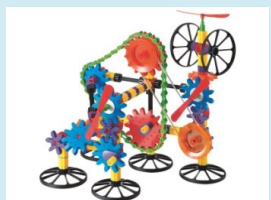


Edition : Mattel

<p>N°0233</p> 	<p><u>PIOU PIOU</u> C'est la panique dans le poulailler, les œufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler. Il faut 1 coq, 1 poule, 1 nid pour pondre 1 œuf, 2 poules pour le couvrir afin qu'il devienne poussin et la force de 2 coqs pour chasser le renard. Si un œuf éclot, le renard ne peut plus s'en approcher. Le premier joueur à avoir 3 poussins gagne la partie.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 5 Durée : 10' Edition : Djeco</p>
<p>N°0615</p> 	<p><u>PIRATATAK</u> Jeu de cartes Aventureux·euse ou prudent·e, à chacun·e sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent!</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Djeco</p>
<p>N°0227</p> 	<p><u>PLAYMOBIL 4725 - SPORTS ET ACTION</u> Terrain de football. Transportable facilement grâce à sa forme de valise</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 Durée : — Edition : Playmobil</p>
<p>N°0057</p> 	<p><u>PREMIERE LECTURE</u> Un jeu d'apprentissage de la lecture et de l'orthographe, simple et amusant , pour jouer seul·e ou à plusieurs. Les enfants reconstituent le nom de 18 animaux puis vérifient eux-mêmes l'orthographe grâce à de petites cartes de contrôle.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : 10 à 20' Edition : Ravensburger</p>
<p>N°0175</p> 	<p><u>PUZZLE CROQUE-CAROTTE</u> 3 puzzles de 49 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>
<p>N°0149</p> 	<p><u>PUZZLE DINOSAURE, LES AMIS D'ALADAR</u> 3 puzzles de 49 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>

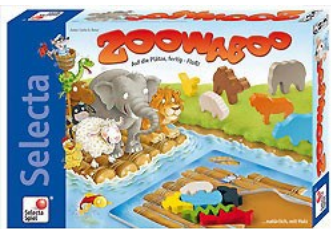
<p>N°0638</p> 	<p><u>PUZZLE GALLERY - SECRETS</u> 100 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0633</p> 	<p><u>PUZZLE GALLERY KING'S PARTY</u> 100 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0042</p> 	<p><u>PUZZLE LE ROI LION, LES AMIS DE KIARA</u> 3 puzzles de 49 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>
<p>N°0470</p> 	<p><u>PUZZLE REINE DES NEIGES</u> 2 puzzles de 48 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Educa</p>
<p>N°0176</p> 	<p><u>PUZZLE SIMBA LE PETIT LION</u> 3 puzzles de 49 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>

<p>N°0232</p> 	<p><u>PYRAMIDE D'ANIMAUX – LE JEU DE CARTES</u></p> <p>Les jeunes animaux dansent gaiement sur le nez du crocodile ! Mais attention, c'est plutôt risqué car ils peuvent vite tomber ! Quel joueur adroit empilera en premier ses cartes sur le crocodile et gagnera ainsi la partie ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Haba</p>
<p>N°0643</p> 	<p>NOUVEAU! <u>RHINO HERO</u></p> <p>Tiens, mais ce ne serait pas Rhino Hero, là, tout en haut de l'immeuble ? Et oui, il est de nouveau en vadrouille ! Ce rhinocéros hors du commun escalade les plus hauts immeubles pour contrôler les faits et gestes des escrocs et malfaiteurs. Avec Rhino Hero dans les parages, il n'y a plus rien à craindre !</p> <p>Malheureusement, aussi fort et rusé qu'il est, Rhino Hero est surtout très lourd. Les gratte-ciel tremblent sous son poids et risquent de s'effondrer. Pourrez-vous l'aider à remplir sa périlleuse mission en assemblant l'immeuble le plus stable possible ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 5 Durée : 5 à 15' Edition : Haba</p>
<p>N°0069</p> 	<p><u>S.O.S. OUISTITI</u></p> <p>Les singes sont tout en haut du palmier retenus par des baguettes.</p> <p>Retirez les baguettes de la couleur indiquée par le dé, mais attention à ne pas faire tomber les singes ! Car c'est le joueur qui en aura fait tomber le moins qui gagne la partie. Alors qui sera le plus habile ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 30' Edition : Mattel</p>
<p>N°0242</p> 	<p><u>SARDINES</u></p> <p>Jeu de rapidité et d'observation se déroulant dans l'univers fantasmagorique des sardines en boîte.</p> <p>Chaque joueur dispose de 5 cartes Sardines posées face cachée devant eux. Puis une carte "boîte à sardine" est retournée face visible. Les joueurs disposent alors d'un temps limité pour observer et mémoriser les sardines présentes dans la boîte. À la fin du temps, la carte "Boîte à sardines" est retournée face cachée. Les joueurs doivent alors poser devant eux les cartes de sardines qu'ils pensent avoir vu sur la carte "Boîte à sardines".</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Djeco</p>

<p>N°0509</p> 	<p><u>SAUVE MOUTONS</u></p> <p>Aidez le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 6</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Bioviva</p>
<p>N°0010</p> 	<p><u>SCRABBLE JUNIOR</u></p> <p>Un plateau avec sur 1 face des mots déjà inscrits, et sur l'autre des cases vierges : 2 niveaux de jeu.</p> <p>A partir de 5 ans, les enfants recouvrent les mots déjà inscrits avec les lettres.</p> <p>A partir de 7 ans, les enfants commencent à créer des mots tout seuls et les croisent pour gagner des points</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Mattel</p>
<p>N°0579</p> 	<p><u>SOS REQUINS</u></p> <p>Les profondeurs marines inexplorées sont pleines de défis pour ses habitants ! Les petits poissons nagent vers le récif, mais les requins ont bien l'intention de bloquer leur passage...</p> <p>Soit vivace et rusé-e pour leur échapper et atteindre le corail tant convoité !</p> <p>A l'aide des dés, fais avancer les petits poissons ou les gros prédateurs l'un vers l'autre et sois le premier ou la première à franchir le récif ! Attention, tu feras parfois progresser les poissons de tes adversaires.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Logis</p>
<p>N°0397</p> 	<p><u>TACTIC ELASTIC</u></p> <p>Un jeu d'adresse où il faut enrouler des élastiques, un par un et à une main sans les lâcher, autour de 5 piliers colorés. Des roues indiquent quel élastique autour de quel pilier. Les défis à relever sont de plus en plus compliqués au fil des entrelacements. Si l'élastique casse ou que vous le lâchez en pleine action vous aurez une pénalité, le but est de rester en jeu le plus longtemps possible en réussissant à chaque tour le défi imposé.</p>	<p>E/jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 20 à 30'</p> <p>Edition :</p>

<p>N°0504</p> 	<p><u>TOUR DU DRAGON</u></p> <p>L'effroyable dragon a enfermé la princesse dans sa tour. Aussitôt le prince et ses compagnons viennent à son secours. Avec une bonne mémoire et beaucoup d'adresse, vous pourrez sauver ensemble la princesse avant que le dragon ne fasse tout s'effondrer. Tour du dragon combine des aspects de jeu de mémoire et d'adresse alliés à une construction de jeu spectaculaire. Et pour couronner le tout, le superbe dragon tire lentement mais sûrement sur la fondation de l'échafaudage, de sorte que cette aventure coopérative se transforme en course contre la montre.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Haba</p>
<p>N°0596</p> 	<p><u>TRANSMISSIONS GEORELLOTECH</u></p> <p>Ce système d'engrenages permet aux enfants d'appréhender les principes de mécanismes tout en s'amusant. Incassables, les pièces peuvent aussi se connecter en diagonale. Les enfants pourront reproduire les modèles du livret pédagogique ou créer librement des structures.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0616</p> 	<p><u>TRESOR DE GLACE</u></p> <p>Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des pierres étincelantes. Bien sûr, ils meurent tous d'envie de les prendre. Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés les uns après les autres et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres étincelantes à la fin de la partie ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Haba</p>
<p>N°0131</p> 	<p><u>TRIOMINOS JUNIOR</u></p> <p>Essayer de placer un de ces Triominos contre le Triominos de départ, il doit avoir un côté en commun et tous les chiffres et couleurs en contact doivent être identiques.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : 20' Edition : Goliath</p>

N°0228



ZOOWABOO

Le but est de déterminer visuellement si un groupe d'animaux peut tenir ou non sur le radeau, de parier sur la réussite ou l'échec et de récolter des points.

Chaque manche accueille un radeau différent, découpé en son centre. On retourne 10 cartes Animaux sur lesquelles on pose la figurine correspondante. Il s'agit maintenant de voter : est-ce que les animaux peuvent tous tenir sur le radeau ? Si tout le monde estime que "tout rentre", on pioche une nouvelle carte, on ajoute l'animal désigné... et on vote à nouveau. On arrête de piocher dès qu'un joueur estime que ça ne rentrera pas. Ceux qui dénoncent la surcharge accordent aux autres joueurs le temps d'un sablier pour prouver le contraire : tous les animaux sont alors placés à plat, déplacés, emboîtés dans l'espace délimité. Rentrera ou rentrera pas ? Ceux qui ont bien jugés marquent des points.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20 à 30'

Edition : Selecta Spiel