



JEUX À PARTIR DE 4 ANS

N° 0180		<p><u>3D MEMO SCHTROUMPF</u></p>	<p>Mémo 3D est un concept très original qui propose 3 niveaux de jeux possibles. Tout le fun d'un mémo classique avec les plaisirs de manipuler des éléments 3D en plus.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 5 Durée : 10 à 15' Edition : —</p>
N° 0326		<p><u>ATTRAPE-CHAT</u></p>	<p>Attrape-Chat est un jeu de rapidité, mais ce qui le différencie, c'est qu'en fonction des cartes identiques que chaque joueur révèle, l'action n'est pas la même. Par exemple, si 2 joueurs (ou plus) révèlent la carte chat, il faudra poser son chat sur le tapis, si 2 joueurs (ou plus) révèlent la souris, il faudra taper sur la souris, et pour la pelote de laine, il faudra la saisir en premier !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 20' Edition : Djeco</p>
N° 0217		<p><u>BARIL LEGO</u></p>	<p>Baril de 650 pièces. Briques et autres formes pour s'amuser à créer toute sorte de construction.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Lego</p>
N° 0203		<p><u>BATAMEUH</u></p>	<p>But du jeu : Récupérer toutes les cartes. Chaque joueur tient son paquet de cartes dans une main, face cachée. Simultanément, les joueurs prennent la carte du dessus de leur pile, et la retournent devant eux. S'il y a au moins 2 animaux de la ferme et/ou au moins 2 animaux sauvages, les joueurs concernés doivent pousser le cri de leur animal. Le plus rapide à avoir exécuté correctement la consigne ramasse toutes les cartes retournées et les place sous sa pile.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : — Edition : Djeco</p>
N° 0019		<p><u>CAGOLA</u></p>	<p>Allons faire de la voile par ce beau jour ! Mais monter à bord peut s'avérer compliqué sur une mer forte. Placez les pièces indiquées par le dé sur le pont sans toucher le voilier ou une autre pièce</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : 15' Edition : Hape</p>

N° 0230

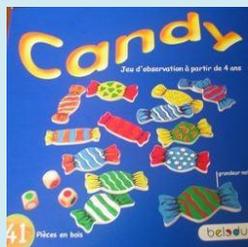


CAMELOT JR

Vous devez permettre au prince et à la princesse de se retrouver, chacun étant dans la tour de son château. Pour cela, le joueur dispose de pièces qu'il faut réussir à disposer correctement pour que les amoureux se retrouvent.

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 1
Durée : —
Edition : Smart Games

N° 0292



CANDY

Les bonbons sont éparpillés sur le tapis, il faut vite les ramasser... qui sera le plus rapide ?

Les 41 bonbons sont disposés en vrac sur le tapis de jeu. À son tour chaque joueur va lancer les 3 dés de couleurs, il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs.

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 8
Durée : 10 à 15'
Edition : Beleduc

N° 0113



CHAT NOIR

Le chat noir rode dans la maison. Il sait que vos souris ne pourront résister à la gourmandise. Il va cacher de délicieux mets sous des couvercles et vous demander de les retrouver. Mais quelle surprise lorsque votre souris pensant trouver le gros fromage tombe nez à nez avec le chat ! Saurez-vous déjouer ce rusé matou et rapporter le plus de fromage ?

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 9
Durée : 5 à 15'
Edition : Steffen Spiele

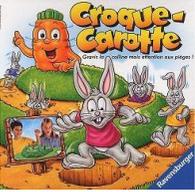
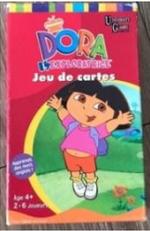
N° 0355



CLAC CLAC

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

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 6
Durée : 10'
Edition : Gigamic

N° 0376		<p><u>CROQUE-CAROTTE</u></p>	<p>Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve des surprises : en tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous leurs pieds. Quel lapin parviendra le premier en haut ? Un jeu simple et amusant pour jouer avec les plus jeunes.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 30' Edition : Ravensburger</p>
N° 0169		<p><u>CUISTO-DINGO</u></p>	<p>Faites avaler des burgers au cochon sans faire exploser sa ceinture. Lancez le dé, la couleur indique le burger à prendre. Sous chaque burger, un chiffre de 1 à 4 correspond au nombre de fois que le joueur actif devra appuyer sur la tête du cochon. Qui gagne ? Le dernier à rester en jeu.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Goliath</p>
N° 0173		<p><u>DORA L'EXPLORATRICE</u></p>	<p>Jeu de Cartes Chaque joueur prend une carte « sac à dos » sur laquelle sont représentés 4 objets. Le gagnant est le premier à obtenir ses 4 cartes « Objet » ainsi qu'une carte « Dora » et à les aligner à côté de sa carte « sac à dos ».</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : — Edition : University Games</p>
N° 0377		<p><u>ENIGMAGIK 7 - KIT 3</u></p>	<p>56 pièces : 7 formes et 4 couleurs différentes Seul-e ou à plusieurs, la gamme "Plus qu'un puzzle" est orienté sur les défis (avec ou sans modèle), la liberté de créer sans limites, sans contrainte et avec ouverture d'esprit, mais aussi dans le développement de l'adresse et de la concentration, de la capacité à réfléchir et à visualiser dans l'espace.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : 15' Edition : Celudic</p>
N° 0378		<p><u>ENIGMAGIK 7- KIT 4</u></p>	<p>112 pièces : 7 formes et 4 couleurs différentes</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : 15' Edition : Celudic</p>

N° 0100



FANTACOLOR

Une valisette comprenant 200 clous en plastique à insérer sur une grille.
L'enfant peut créer ses propres œuvres ou recopier les exemples illustrés.

Jeu d'exercice

Joueurs/joueuses : 1+

Durée : —

Edition : Quercetti

N° 0076



HALLI GALLI JUNIOR

Chacun leur tour, les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Amigo ; Gigamic

N° 0229



HOP!HOP!HOP!

Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Djeco

N° 0266



KIDITEC STARTERSET

46 pièces pour débiter dans les jeux de constructions

Assemblez, montez, vissez et construisez 2 avions en suivant les notices.

Jeu d'assemblage

Joueurs/joueuses : 1 et plus

Durée : —

Edition : Kiditec

N° 0194



LE BAL MASQUE DES COCCINELLES

Vite, on se déguise pour aller à la fête ! Les coccinelles se retrouvent pour se faire belles et décident de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles. Pour cela, il est important que la couleur de l'autre coccinelle lui plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention, il ne faut pas perdre trop de temps car les fourmis effrontées ont déjà entendu parler de la fête. Un jeu coopératif amusant pour toute la famille où les aimants créeront quelques surprises.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 20 à 30'

Edition : Selecta Spiel

N° 0093



LE LYNX

Utiliser votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires. Le Lynx est un jeu d'observation et de mémoire.

Les cartes à distribuer représentent un objet qui se cache parmi tous ceux qui sont sur le plateau. Il faut le repérer le plus vite possible pour gagner ! 3 images par manche, quand un joueur réussit à les identifier, elle prend fin. Chaque joueur garde les images trouvées. 3 nouvelles images sont distribuées. Une nouvelle manche commence.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 30'

Edition : Educa

N° 0257



LE MORPION DES TORTUES

Planifiez les mouvements de la tortue à écailles et de la tortue caouanne afin d'en aligner 3 horizontalement, verticalement ou en diagonale et gagnez la manche.

Un texte sur les tortues accompagne le jeu.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2

Durée :

Edition :

N° 0635



LE PETIT CHAPERON ROUGE

«Il était une fois...au fond des bois...une maison habitée par Mère-Grand... » Découvrez la magie de ce conte populaire dans ce jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand ? Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge et utilisez les tuiles «chemin» pour lui permettre de rejoindre la maison. Mais attention! Le loup rode. Jouez également avec lui en créant deux chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup, qui arrivera toujours le premier... Une bande-dessinée sans texte du conte est également incluse.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1

Durée : —

Edition : Smart Games

N° 0614



LE ROI SOMMEIL

La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrêtent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture!

Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ?

Un jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.

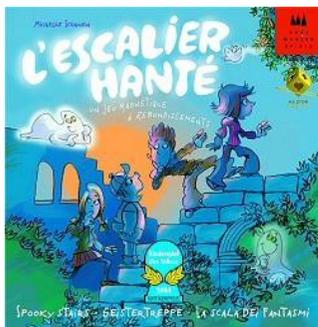
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 5

Durée : 15'

Edition : Logis

N° 0508



L'ESCALIER HANTÉ

Dans une contrée perdue, un très vieux fantôme hante un donjon en ruines. Quelques enfants téméraires montent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme. Mais le fantôme connaît ce jeu ancestral et a ensorcelé l'escalier : un à un les enfants se transforment eux-mêmes en petits fantômes !

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion d'autant de marches que de points indiqués. Mais si le dé représente un fantôme, le joueur peut transformer un pion en fantôme. Le joueur concerné doit bien mémoriser sa transformation s'il veut avancer vers la victoire. Quand tous les pions sont devenus fantômes et qu'ils commencent à échanger leur position, les choses se compliquent. Celui qui s'y retrouvera le mieux gagnera la partie !

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

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Drei Magier Spiele

N° 0046



LOTO DORA L'EXPLORATRICE

Remplir sa grille grâce aux cartes piochées.

jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2-4

Durée : —

Edition : University Games

N° 0360



MINI FAMILY

Jeu de 7 Familles de 4 personnages adapté aux petits.

Le but est de réunir le plus grand nombre de familles.

Les cartes sur le thème fantastique plairont aux enfants.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Djeco

N° 0130



MON PREMIER CARCASSONNE

Les joueurs posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants (meeples) sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, on peut tout de suite en commencer une nouvelle.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : Schmidt

N° 0075



MON PREMIER JEU DE DAMES

2 jeux en 1

- Un jeu de Dames
- Un jeu de petits Chevaux

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2-4

Durée :

Edition : Fnac

N° 0095



MON PREMIER JEU D'ECHEC

Pièces en forme d'animaux pour une initiation ludique au jeu d'échec.

Le but est d'attaquer le roi de son adversaire de telle façon qu'il ne puisse se défendre.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2

Durée : —

Edition : Fnac

N° 0079



MON PREMIER SOLITAIRE

Il ne peut en rester qu'une ! le but est d'ôter progressivement toutes les chenilles pour n'en conserver qu'une, si possible au centre du jeu. Un jeu classique adapté aux enfants.

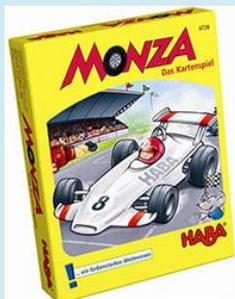
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1

Durée : —

Edition : Fnac

N° 0370



MONZA (JEU DE CARTE)

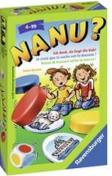
Les joueurs créent la piste avec les cartes Piste. Chacun son tour, un joueur pioche une carte Feu Tricolore. Sur cette carte sont représentées trois couleurs. Si vous le pouvez, avancez votre voiture sur le circuit sur une partie où cette couleur apparaît. Ainsi avec un peu d'attention et de chance, vous pourrez avancer de 3 cases. Sur certaines cartes du circuit, des flaques d'huile apparaissent. Il faut les éviter. Dès que vous le pouvez, jouez avec la variante qui permet à chacun d'avoir trois Feu en main avant de commencer à jouer.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Haba

<p>N°0640</p> 	<p>NOUVEAU!</p> <p><u>MR WOLF</u></p> <p>Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. “Vite les copains, allons nous cacher !” s’écrie l’un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n’arrive dans le pré par le chemin de pierre.</p> <p>Un jeu coopératif où les joueurs doivent ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 15’</p> <p>Edition : Blue Orange</p>
<p>N° 0122</p> 	<p><u>NANU ?</u></p> <p>Le chat est sous le cache vert, l'ours en peluche sous le cache bleu... Ton dé indique "rouge": Oh non ! Qu'y a-t-il sous le cache rouge ?</p> <p>Un jeu d’observation et de mémoire.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10’</p> <p>Edition : Ravensburger</p>
<p>N° 0197</p> 	<p><u>PASSE-TRAPPE MICRO</u></p> <p>Envoyez vos palets chez votre adversaire ! Ceci est la version micro du "Passe-Trappe". Une barre centrale, percée d'un passage, sépare les deux camps. Chaque joueur se met à une des extrémités et se voit confier 5 palets. Au top, les joueurs vont utiliser l'élastique tendu devant eux pour propulser leurs palets chez leur adversaire qui en fait de même et, bien sûr, par la même passage ! Le tout en même temps et le plus rapidement possible. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré "Grand vainqueur" et peut aller soigner son doigt...</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2</p> <p>Durée : 15’</p> <p>Edition : Ferti</p>
<p>N° 0418</p> 	<p><u>PECHE A LA LIGNE</u></p> <p>Petit Modèle</p> <p>4 canes, poissons. A vous de jouer !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 5 à 10’</p> <p>Edition : Beleduc</p>

N° 0528



PENGOLOO

Bienvenu-e au pôle sud! Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné. De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

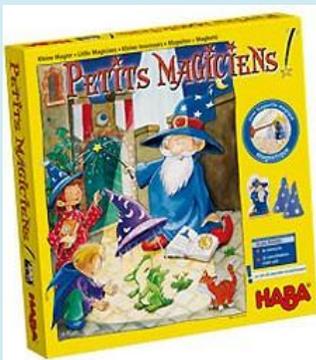
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Blue Orange

N° 0333



PETITS MAGICIENS

Merlin parcourt les allées de la forêt de Brocéliande à la recherche de ses animaux de compagnie : corbeau, dragon, chauve-souris... ces derniers se sont cachés sous ses 9 chapeaux de magiciens.

Après avoir désigné un chapeau et prononcé la formule magique, il faut utiliser la baguette magique pour soulever le chapeau. Si l'animal cherché se trouve dessous, le joueur remporte une poussière d'étoile. Mémoriser leur emplacement pourrait servir pour la suite, mais attention car la forêt est vivante donc l'emplacement des bestioles pourrait bientôt changer ! Car lorsque le dé montre la face magique, on va faire tourner les engrenages du plateau, et donc tous les chapeaux et animaux. Le jeu se termine lorsque Merlin atteint l'arrivée du parcours. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de poussières d'étoiles.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Haba

N° 0133



PIC PIRATES !

À l'abordage ! Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate. L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ? Un des joueurs le découvrira à ses dépens. La fente piégée change à chaque partie, alors pas de tricherie possible !

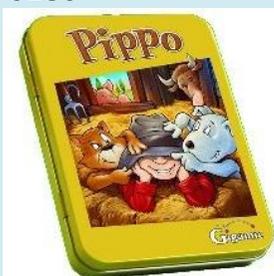
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 5'

Edition : Tomy

N° 0186



PIPPO

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 plus a gagné. Un jeu qui aiguise les réflexes et le sens de l'observation.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 8

Durée : 15'

Edition : Amigo Spiel ;

Gigamic

N° 0201



PIQUE PLUME

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage !

Le poulailler et la piste sont installés. Chaque joueur place sa poule ou son coq. Au début de la partie, les animaux possèdent une plume bien plantée dans leur croupion. Attention c'est parti ! chacun va essayer d'avancer le plus possible pour sauter devant les concurrents, leur voler leurs belles plumes et s'en parer. Mais il vous faudra prendre quelques distances si vous ne voulez pas subir le même sort ! Qui est l'emplumé olympique ? Le premier joueur dont la poule ou le coq a raflé toutes les plumes des autres est l'emplumé olympique.

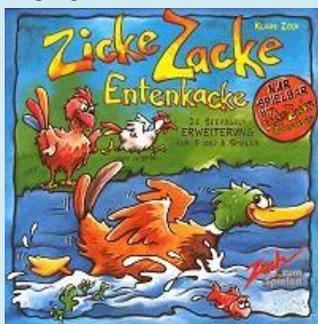
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : Gigamic

N° 0202



PIQUE PLUME EXTENSION

La commission olympique d'emplumage a décidé que les canards pouvaient participer aux épreuves. C'est la folie dans la basse-cour ! Du coup comme tout le monde est énervé ; il y a des crottes partout !

Du nouveau sur la piste. Cette extension de Pique-Plume permet de jouer à 5 et 6 joueurs. Les nouveaux joueurs ne seront plus des coqs ou des poules mais des canards. En plus de cette nouveauté zoologique, le jeu propose une difficulté supplémentaire : les crottes. Attention ou vous mettez les pattes ! Le jeu se déroule de la façon habituelle : pour obtenir la victoire, il faut voler les plumes des autres joueurs et se les attribuer. Mais à 6 joueurs, il suffit de 5 plumes pour gagner.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 15 à 20'

Edition : Gigamic

N° 0310



PIQUE PRUNE

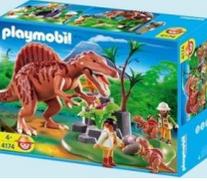
Les hérissons se promènent sur un parcours composé de tuiles. Au centre du parcours sont disposées 12 autres tuiles représentant les mêmes illustrations mais faces cachées. A son tour, un joueur doit, pour avancer sur la case suivante, retrouver l'image correspondante. S'il retourne la bonne tuile, il peut continuer à jouer. Si la case juste devant est occupée par un autre hérisson, il peut tenter de sauter par dessus et d'en profiter pour lui chiper les fruits qu'il a sur le dos. Le premier hérisson qui a récupéré les 4 fruits gagne la partie. Pique Prune est une nouvelle édition de "Pique Plume".

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

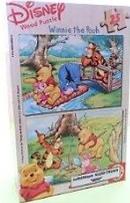
Durée : 20'

Edition : Gigamic

N° 0222		<u>PLAYMOBIL 4827 - POSTE D'OBSERVATION ET ANIMAUX DE LA SAVANE</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0353		<u>PLAYMOBIL 4015 – PARC DE JEUX ENFANTS</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0221		<u>PLAYMOBIL 4144 – VOITURE FAMILIALE AVEC REMORQUE PORTE-BATEAUX</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0074		<u>PLAYMOBIL 4174 - FAMILLE DE SPINOSAURES</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0141		<u>PLAYMOBIL 4234 - VOLTIGEURS AVEC CHEVAUX ET MANEGE</u>	Jeu Symbolique Joueurs/ joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil

N° 0138		<u>PLAYMOBIL 4246 – PILLEURS ET CACHETTE</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0111		<u>PLAYMOBIL 4322 - ENTREPRENEUR ET CAMIONNETTE</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0139		<u>PLAYMOBIL 4343 - CLINIQUE VETERINAIRE</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0428		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5609 - DRAGONS</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0430		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5891 - POLICIER ET VOLEUR</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil

N° 0426		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5972 - CHEVALIERS</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0351		<u>PLAYMOBIL 4398 – COFFRET DE COWBOY TRANSPORTABLE</u> Sheriff & Bank	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0429		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5995 - FEE ET LICORNES</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0223		<u>PLAYMOBIL 4171 - TYRANNOSAURE ET VELOCIRAPTOR</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0439		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5894 - PIRATES</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil

N° 0371		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5893 - CAVALIERS ET PONEYS</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0427		<u>PLAYMOBIL VALISETTE 5608 - WESTERN</u>	Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Playmobil
N° 0595		<u>PLAYSTIX</u> Jeu de construction de 150 éléments, compris un livret de différents modèles.	Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition :
N° 0154		<u>PUZZLE BAMBI</u> 35 pièces	Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition :
N° 0050		<u>PUZZLE BOIS WINNIE L'OURSON</u> 2 puzzles de 25 pièces	Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition :

<p>N° 0155</p> 	<p><u>PUZZLE LA BELLE ET LE CLOCHARD</u> 2x26 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : -- Edition :</p>
<p>N° 0152</p> 	<p><u>PUZZLE L'ANNIVERSAIRE DE OUI-OUI</u> 30 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : -- Edition : Nathan</p>
<p>N° 0156</p> 	<p><u>PUZZLE LE LIVREUR DE POMMES T'CHOUPI</u> 30 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : -- Edition : Nathan</p>
<p>N° 0162</p> 	<p><u>PUZZLE LE PETIT CHAPERON</u> 24 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : -- Edition :</p>
<p>N° 0043</p> 	<p><u>PUZZLE LE ROI LION</u> 31 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : -- Edition :</p>

N° 0160



PUZZLE WINNIE JET D'EAU

2 x 20 pièces

Jeu d'assemblage
Joueurs/joueuses : 1
Durée : --
Edition :

N° 0158



PUZZLE WINNIE LE PETIT NID D'OISEAU

30 pièces - Quelques Pièces Abîmées

Jeu d'assemblage
Joueurs/joueuses : 1
Durée : --
Edition : Nathan

N° 0641



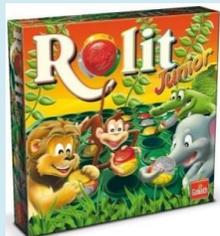
NOUVEAU!

RAMASSE TRESOR

50 cartes, au recto, sur fond jaune, cinq éléments de l'univers des pirates, au verso, sur fond blanc, un seul élément. On étale les cartes face jaune visible. Les joueurs saisissent en même temps une carte et révèlent la face blanche. Ils doivent alors trouver une carte qui comporte sur sa face jaune l'élément découvert. Le joueur s'empare de cette carte, et la pose face blanche visible sur sa pile, révélant un nouvel élément et ainsi de suite. Quand un joueur ne peut plus jouer, il s'empare de la bombe, et on regarde qui a ramassé le plus de cartes. Ramasse Trésor est un jeu simple et rapide qui conviendra parfaitement aux petits flibustiers vifs comme l'éclair.

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 6
Durée : 10'
Edition : Ludattica

N° 0249



ROLIT JUNIOR

Chaque joueur choisit en début de partie un animal entre le lion, le singe, le crocodile ou l'éléphant. A son tour, un joueur pose une de ses boules afin d'encercler un autre animal afin de pouvoir le faire pivoter et de faire apparaître le leur.

Le gagnant sera le joueur avec le plus d'animaux. Une partie dure environ une quinzaine de minutes.

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 4
Durée : 15'
Edition : Goliath

N° 0088

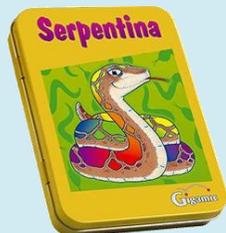


RONDI

170 pièces de 5 couleurs à assembler pour créer diverses formes

Jeu d'assemblage
Joueurs/joueuses : 1 et +
Durée : —
Edition : Fnac

N° 0127



SERPENTINA

Le jeu des serpents multicolores.

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

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 5
Durée : 15'
Edition : Gigamic

N° 0610



SUSPEND JUNIOR

Saurez-vous garder l'équilibre ?

vous devez placer des tiges de formes, de longueurs et de couleurs différentes en suspension sur le support commun.

Chacun son tour, on lance la roue qui indique ce que l'on doit faire. Le gagnant est le premier joueur à avoir placé toutes les tiges de sa réserve.

Le jeu propose un mode solo dans lequel il faut simplement construire la structure comme on en a envie, sans contrainte !

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 1 à 4
Durée : —
Edition : Melissa & Doug

N° 0565



TIME'S UP KIDS

Time's Up! Kids est une version coopérative de Time's Up! adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire.

Décrivez et mimez les images pour gagner tous ensemble !

Mais faites vite, le temps presse !

Jeu de règles
Joueurs/joueuses : 2 à 12
Durée : 20'
Edition : Repos production

N° 0511



TROTTE QUENOTTE

Les Trotte Quenotte sont des hamsters un peu effrontés. Comme des fous, ils courent dans leur terrier. Ils montent et descendent avec l'ascenseur, se défoulent dans la roue, et passent d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Mais l'automne est arrivé et il est temps de faire des provisions. Les hamsters parviendront-ils à stocker toutes les carottes, le trèfle et les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson ?

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1 à 4

Durée : 10'

Edition : Haba

N° 0347



TROUVE-LE / ANIMAUX DU MONDE

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

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 12

Durée : 25'

Edition : Amix

N°0262



TURBULENTO

Un grand jeu de cache-cache est organisé à la ferme. Celui qui vise habilement avec la bille et qui fait le meilleur tir, aidera les animaux à se cacher dans la paille. Mais pour retrouver ensuite les animaux, autant chercher une aiguille dans une botte de foin. Pour réussir dans ce jeu de cache-cache animal, on a donc intérêt à bien observer !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Selecta Spiel

N° 0523



VICE & VERSA

Sur chaque carte, deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. Au recto, le soleil se cache derrière les nuages, au verso, il est passé devant les nuages...

À chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte. Il dit ensuite la phrase magique «1,2,3, on a changé quoi ?» puis, tout le monde ouvre les yeux. Le premier à trouver la carte qui a été retournée peut se débarrasser d'une de ses cartes. Le premier à ne plus avoir de carte remporte la victoire !

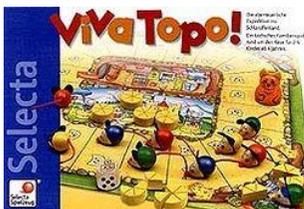
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 10'

Edition : Gigamic

N° 0189



VIVA TOPO!

Le but est d'accumuler le plus de parts de fromage ! Chaque joueur lance le dé et avance une de ses souris du nombre de cases indiqué. Une souris réussit à faire un tour de plateau : elle empoche un fromage entier, mais attention, deux côtés du dé font avancer le chat et si celui-ci rattrape ou dépasse les souris, il les mange !

Heureusement, des cachettes permettent aux souris de s'échapper et d'empocher une part de fromage. La partie s'achève dès que les souris ont toutes atteint l'arrivée, une cachette... ou l'estomac du félin !

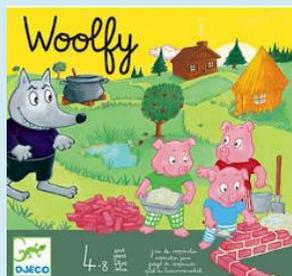
Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 20-30'

Edition : Selecta Spiel

N° 0196



WOOLFY COOPERATION

Les joueurs doivent mettre les petits cochons à l'abri du loup. Selon le résultat des dés, les petits cochons peuvent trouver refuge dans les maisons, construire la maison en briques ou faire avancer le loup. Attention, si le loup double un cochon, il le met dans sa marmite. Mais pas de panique: les petits cochons peuvent toujours être sauvés. Les joueurs gagnent le jeu s'ils parviennent à construire entièrement la maison en briques et à y mettre tous les cochons en sécurité.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1 à 4

Durée : 20'

Edition : Djeco