



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0002



Hop ! Hop ! Galopons !

Commentaires sur le jeu

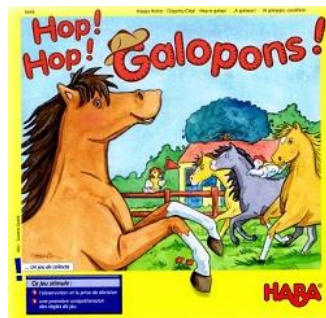
Points: 1

Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Il est temps de les ramener à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont devoir récupérer différentes choses (carottes, seau, fers, etc) avant d'atteindre leur box.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Susanne Gawlik



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0003



Le Verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anneliese Farkaschovsky





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0006



Little Observation

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'observation et de rapidité pour les enfants de 2 ans et demi à 5 ans. De petits papillons virevoltent dans le jardin. Quel joueur sera le plus observateur et attrapera en premier le papillon correspondant à la combinaison des dés?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0079



Nino Conillo

Commentaires sur le jeu

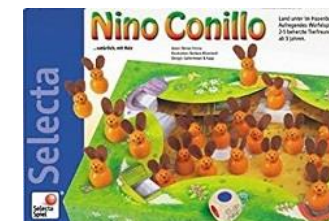
Points: 1

les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux tu les aider à se mettre au sec ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Hazard
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0081



Mistigri

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 garde. Puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri, il n'y a pas de gagnant mais un perdant, alors gare à ne pas la garder dans son jeu...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0082



Hop ! Hop ! Galopons !

Commentaires sur le jeu

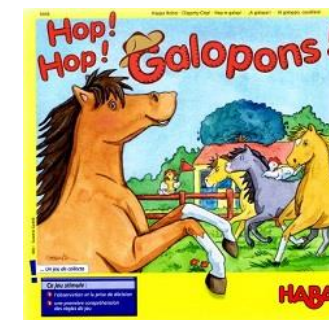
Points: 1

Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Il est temps de les ramener à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont devoir récupérer différentes choses (carottes, seau, fers, etc) avant d'atteindre leur box.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Susanne Gawlik





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0085



Der kunter-bune ottokar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La pieuvre aux tentacules multicolores. Un jeu de dé de couleurs avec une variante de jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Selecta Spiel
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0086



Autorelli

Commentaires sur le jeu

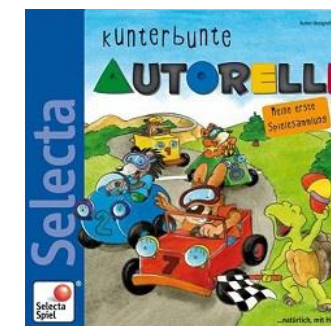
Points: 1

Feu vert pour la course de caisses à savon colorées ! Qui donc sera le plus rapide aujourd'hui ? Cette première collection de jeux stimule de façon ludique la reconnaissance et la désignation des couleurs et des formes ainsi que la concentration et l'écoute attentive. Le jeu comporte 4 règles différentes. "Description éditeur"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Selecta Spiel
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0124



Pierre le jardinier "Mes premiers jeux"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hourra, le printemps est arrivé ! Pierre le jardinier est ravi, il va pouvoir enfin jardiner et planter ses platebandes. Cette année, il veut y faire pousser des fraises bien rouges, des carottes bien croquantes et des tulipes jaunes. Qui a envie de l'aider à planter, arroser et faire ensuite la récolte ? Toto la taupe s'affaire aussi dans le jardin en construisant sa taupinière. Qui ira le plus vite, les enfants ou Toto ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Christiane Hüpper



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0148



Domino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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. "Description Wikipédia"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Hazard
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nc
 Auteur: Domaine Public





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0158



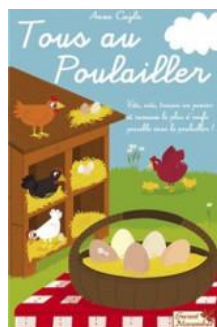
Tous au Poulailler

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Tous au Poulailler, les joueurs essaient de trouver un panier, puis de chercher les oeufs frais, en laissant de côté les oeufs cassés et en prenant bien soin d'éviter les poules qui défendent le poulailler. À cette mécanique de base viennent ensuite s'ajouter des règles évolutives qui permettent, après le bon apprentissage du premier niveau, d'introduire de nouvelles règles pour un jeu de mémoire tout d'abord, puis de prise de risque du type « stop ou encore ? ».

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Sweet November
 Auteur: Anne Cayla



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0159



Premier verger "Mes premiers jeux"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anneliese Farkaschovsky



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0160



Au Pré Gourmand

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le paysan Tim est malade. Comme il est alité, il ne peut pas s'occuper de ses animaux aujourd'hui et a donc besoin d'aide. Il faut d'abord trouver suffisamment de nourriture pour les animaux et répartir les aliments dans le pré, puis amener les animaux dans leur pré. Seul celui qui a une bonne mémoire et de la chance au dé réussira en premier à amener son animal dans le pré.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés, Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Kirsten Hiese



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0193



Mon premier trésor de jeux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 suspens, le temps passe sans qu'on s'en aperçoive.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Markus Nikisch - Johanne





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0220



Le Verger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Anneliese Farkaschovsky



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0238



Le jeu du Loup

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0257



Tactiloto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de loto pour apprendre à reconnaître des formes par le toucher. Les enfants se familiarisent avec 24 pièces de différentes formes en jouant comme au loto : à tour de rôle, ils plongent la main dans le sac contenant les pièces, identifient leur forme et les placent sur les jetons correspondants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

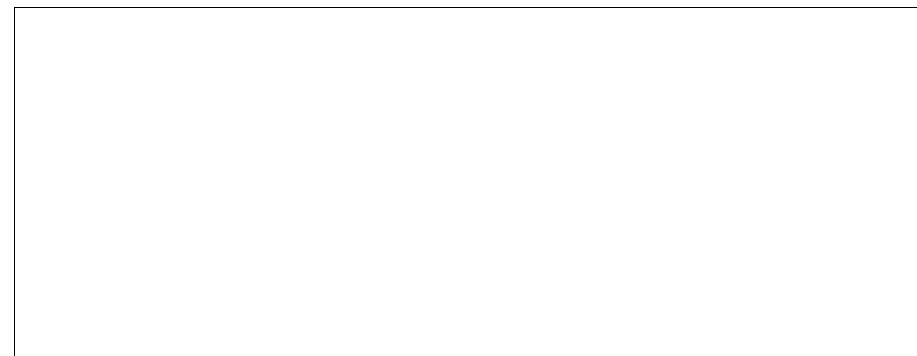
Code du jeu: JC0005



Mosaic art 3D

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Miniland
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0004



Balance

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le dé à face de couleur détermine sur quelle boule doit être posé la brique

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Selecta Spiel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0062



Les chevaliers tumultueux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On en parle dans tout le pays : les chevaliers participent au plus grand tournois de tout les temps

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0065



Gagne ton Papa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Gagne ton papa ! est une adaptation originale du célèbre Katamino pour les plus jeunes joueurs. On peut bien sûr jouer seul à des exercices d'équilibre ou de pavage. Mais Gagne ton papa ! introduit un jeu entièrement nouveau, avec les défis pour deux joueurs. Dix-huit cartes, classées en trois niveaux de difficulté, permettent de s'opposer dans un match de rapidité en quatre manches successives. Lors de la première manche, il s'agit de placer les éléments initiaux. À chaque nouvelle manche, on ajoute un pentamino, et il faut maintenant réaliser le nouveau pavage avant son adversaire. Le titre du jeu décrit parfaitement celui-ci : il permet en effet de faire des parties intéressantes inter-générationnelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Dj Games
 Auteur: André Perriolat



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0077



Husch Husch kleine Hexe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Heinz Meister





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0080



Happy Party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Happy Party, quand vient son tour, chacun doit lancer les 2 dés puis souffler les bougies. Attention, seules les bougies de la couleur indiquée par les dés doivent être renversées! Si le joueur y parvient, il peut alors piocher un cadeau. Et si ce cadeau fait partie de sa liste de souhait, il peut le garder. Le premier qui remplit sa liste a gagné.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0132



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

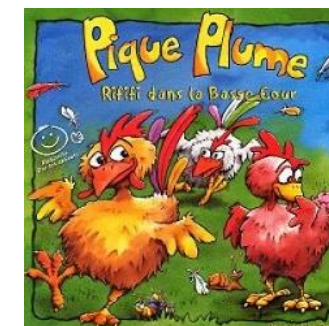
Points: 1

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage ! La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler. Le poulailler est constitué de plaques hexagonales placées au centre de la table. Chaque tuile possède un dessin mais celui-ci est posé caché. Autour du poulailler, on dispose les cases du parcours de la piste de jeu. Les cases sont constituées de plaque en forme d'œufs et qui reprennent les dessins du poulailler. La piste est donc différente à chaque partie. Chaque joueur place sa poule ou son coq sur une des cases œufs. La distance entre les animaux doit être à peu près la même. Au début de la partie, les animaux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0211



Happy Magic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu éducatif sur la mémoire et les couleurs pour les enfants qui vont devenir de véritables petits sorciers qui préparent une potion magique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Beleduc
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0213



Clac Clac

Commentaires sur le jeu

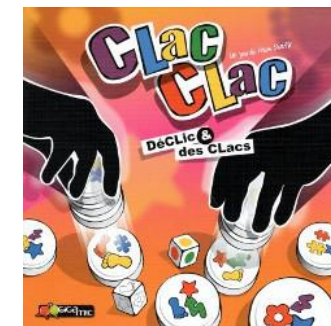
Points: 1

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..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Haim Shafir , Kobi Ben Ar





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0221



Pique Plume

Commentaires sur le jeu

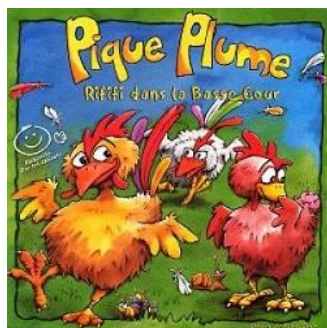
Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Klaus Zoch



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0223



Concept Kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déduction, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté:
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: Alain Rivollet, Gaëtan Bea





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0239



Mr Wolf

Commentaires sur le jeu

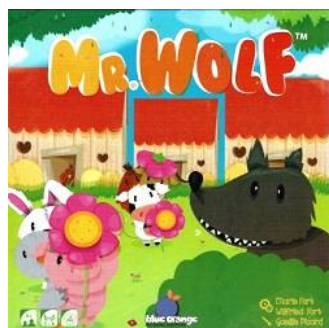
Points: 1

As d'Or 2019 'Enfant' 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 tous ensemble, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur: Marie Fort, Wilfried Fort



Fiche récapitulative de jeu

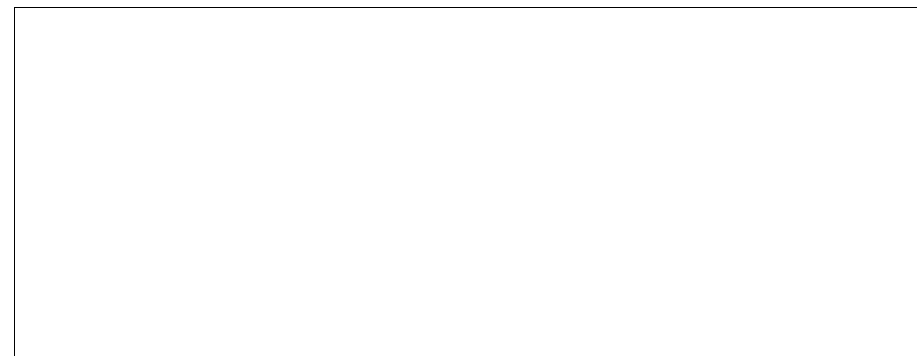
Code du jeu: JC0006



Rouli'wood

Commentaires sur le jeu

Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: JC0007



Flexistix

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0037



Jurassik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Destiné aux jeunes stratèges, Jurassik est facilement abordable. Il fait un peu penser aux 7 Familles, mais il s'agit en fait d'un jeu de collecte, avec un peu de tactique, de prise de risque et d'entourloupes. Le but est de rassembler les différents morceaux d'animaux préhistoriques disséminés sur un site de fouilles. Plus on réunit de cartes du même animal, plus le gain est important. Mais pour atteindre certaines cartes, il va falloir prendre des risques ou contourner des obstacles. Le plaisir vient bien sûr des cartes qui permettent de voler un adversaire (généralement le papa ou le grand-frère). Amusant pour les jeunes joueurs, et plaisant pour les parents, Jurassik rassemble la famille autour d'un bon jeu. La carte en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé : 5 +

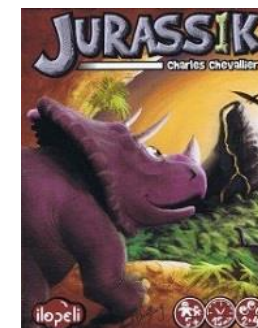
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: ilopeli

Auteur: Charles Chevalier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0038



Piratatak

Commentaires sur le jeu

Points: 1

But du jeu : Être le premier à reconstituer le bateau de sa couleur.
Contenu : 55 cartes dont 4x6 cartes "bateau", 20 cartes "pièce d'or", 8 cartes "pirate" et 3 cartes "coup de canon".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur: Grégory Kirszbaum



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0053



Super Rhino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'adresse et d'empilement pour les plus jeunes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: Haba
Auteur: Scott Frisco, Steven Stru





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0055



La danse des œufs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui va réussir à récupérer le plus d'œufs possible et aura ainsi le plus de points ? Cela ne va pas être facile car ce sont des œufs sauteurs et qui passent de main en main et si on fait tomber un des ses œufs par terre la partie est finie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Affrontement
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Roberto Fraga



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0061



La course farfelue des souris des champs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici un jeu familial de parcours drôle et original. Chaque souris tente d'arriver la première dans une course pleine de rebondissements !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Parcours
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Zoé Yatéka
 Auteur: Jean-Luc Renaud





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0064



Piou Piou

Commentaires sur le jeu

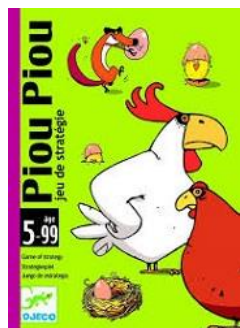
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Thierry Chapeau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0083



Cacofolie!

Commentaires sur le jeu

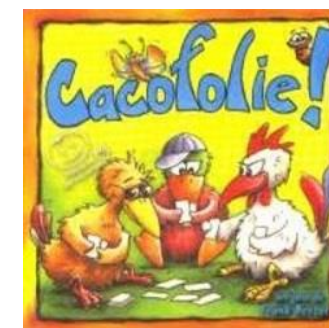
Points: 1

Ce jeu de mémoire va obliger les joueurs à surveiller les animaux et à faire très attention aux crottes de poule. Chaque joueur retourne une carte de son paquet et doit retrouver la carte identique parmi celles qui sont au centre de la table : 15 animaux, 2 crottes de poule (à éviter !) et 2 pelles.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur: Frank Nestel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0119



Piou Piou

Commentaires sur le jeu

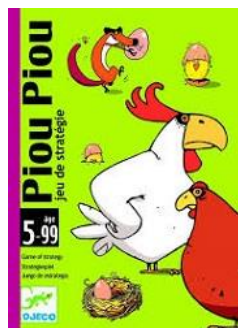
Points: 1

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

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Thierry Chapeau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0153



Game Over

Commentaires sur le jeu

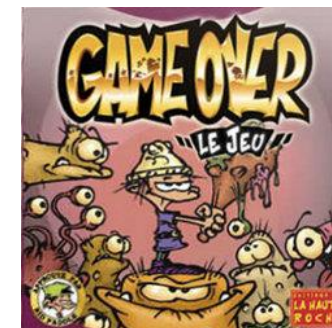
Points: 1

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 monstres, trouver la clé de la prison de la belle et la libérer. Midam, le dessinateur du célèbre Kid Paddle a illustré ce jeu avec beaucoup d'humour et de poésie. Laissez vous donc tenter par cette aventure digne du bon petit barbare qui sommeille en nous !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: La Haute Roche
 Auteur: Jérémy Péthevin





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0157



Gare aux bouchons !

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les routes sont bondées au moments des vacances ! Qui aura la chance de la chance et réussira à poser ses voitures en premier dans la file.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0161



Je fais ma valise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quels sont les objets indispensables dans une valise. Mémorise et range ta valise

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0163



Tasso

Commentaires sur le jeu

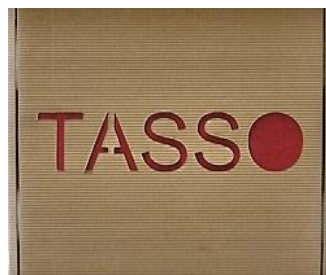
Points: 1

Un plateau, soixante bâtonnets, une règle : vous êtes prêts à jouer. Chaque joueur à son tour doit poser un bâtonnet : - sur le plateau - sur deux bâtonnets déjà posés, à condition que chacun des deux bâtonnets n'en supporte pas déjà un autre. Si on parvient à poser un bâtonnet sur deux autres (au grand dam des adversaires), on rejoue. Vous l'avez compris : le but est de poser ses bâtonnets de telle sorte qu'ils ne permettent pas au joueur suivant de jouer plusieurs fois.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse, Stratégie
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Ludarden
 Auteur: Philippe Proux



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0168



Woolfy

Commentaires sur le jeu

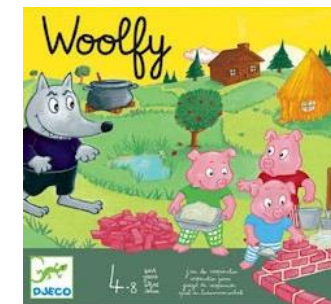
Points: 1

Les joueurs incarnent les 3 petits cochons, dont le but est de construire la maison en briques et de pouvoir tous s'y réfugier avant que le loup ne les ait attrapés. Un jeu de coopération très proche du célèbre conte, dans lequel le plus important est de sauver les petits cochons qui auraient été attrapés par le loup pour pouvoir gagner tous ensemble.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur: Grégory Kirsbaum





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0182



La Course des Tortues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

la Course des Tortues est un petit jeu, mignon et a priori pour enfant, dans lequel vous devez faire arriver la tortue de votre couleur, première au bout d'un parcours d'une dizaine de case. Le jeu contient : - 1 plateau d'une dizaine de cases vierges - 5 pions tortues en bois de couleur différentes - 5 tuiles représentant la couleur de votre tortue. - une série de cartes permettant de déplacer vos tortues du nombre de cases indiquées. 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 chacun son tour une seule carte et en pioche une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	Reiner Knizia



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0240



Katamino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Casse-tête, Logique
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	50 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Dj Games
Auteur:	André Perriolat





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0260



Monza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 avancer de 0 à 6 cases.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Course
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Haba
 Auteur: Jürgen P.K. Grunau



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: J0265



Dingo-Disc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dingo-Disc est un jeu d'adresse, d'équilibre, de stratégie et d'habileté où les joueurs doivent poser tous leurs pions sur un disque en équilibre sans faire tomber les pions déjà posés. Chaque joueur à son tour lance les 2 dés. Le dé de couleur détermine la zone de couleurs du disque - le dé 6 indique l'emplacement de son pion. Le gagnant est le joueur qui aura posé tous ses pions le premier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 18 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Paille Editions
 Auteur: Pierre Teissier

