



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40119



### Jeu de 7 familles "les pays"

#### Commentaires sur le jeu

Jeu se composant de 42 cartes. Il y a 7 familles de 6 cartes chacune, numérotées de 1 à 6. Le but du jeu est de former le plus de familles possibles. Lorsque tu as obtenu une famille complète, pose la devant toi. Celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie a gagné.

Nb pièces: 42

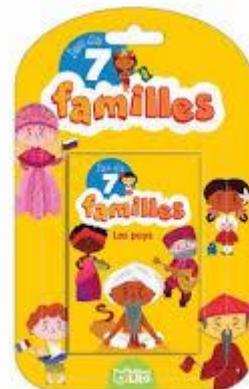
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs:  
Difficulté:  
Marque du jeu: Lito  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40120



### Jeu de 7 familles "les fables de la fontaine"

#### Commentaires sur le jeu

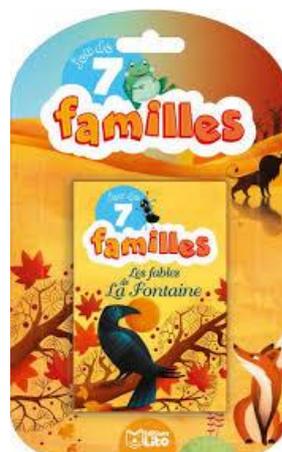
Jeu se composant de 42 cartes. Il y a 7 familles de 6 cartes chacune, numérotées de 1 à 6. Le but du jeu est de former le plus de familles possibles. Lorsque tu as obtenu une famille complète, pose la devant toi. Celui qui possède le plus de familles à la fin de la partie a gagné.

Nb pièces: 42

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs:  
Difficulté:  
Marque du jeu: Lito  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3022



### Puzzle Disney Bambi

#### Commentaires sur le jeu

Puzzle Disney Bambi de 20 pièces !

Nb pièces: 1

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Blatz

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4164



### Primo Puzzle

#### Commentaires sur le jeu

Une boîte évolutive avec 3 puzzles à reconstituer et 3 niveaux de difficulté : 9 pièces, 12 pièces et 16 pièces.

Nb pièces: 37

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 3-10

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40731



### Licornes dans les Nuages

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 68

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Kristin Mückel



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40733



### Cui-Cui

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

Un jeu de collecte drôle et audacieux, cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son œuf ?  
À peine éclos et les oisillons ont déjà très faim, la seule solution est de les nourrir, et ce en grande quantité. Du grain, des baies, des vers et des mouches. Le dé détermine les envies des oisillons, qui deviendront aussi de plus en plus gros, au fur et à mesure. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

Nb pièces: 27

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Construction

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Haba

Auteur:



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

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3024



### puzzle duo les chiffres

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 20

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: agencement

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40311



### Le monstre des couleurs

#### Commentaires sur le jeu

Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ? Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Avec votre aide, et celle de sa jeune amie, ce gentil monstre pourra retrouver ses émotions !

Nb pièces: 19

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Asmodée  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 30212



### La balade du tigre (puzzle)

#### Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 24

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Puzzle  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Djeco  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 30213



### Dans la nuit - livre et puzzle

#### Commentaires sur le jeu

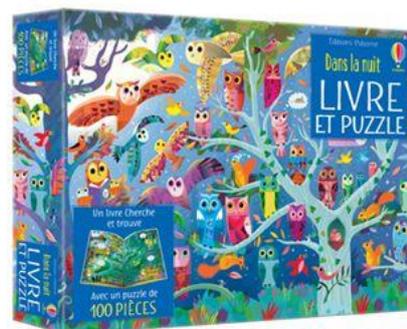
Un puzzle de 100 pièces représentant une scène nocturne très animée ainsi qu'un livre illustré de 24 pages rempli d'animaux nocturnes et de choses à observer et commenter.

Nb pièces: 101

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Editions Usborn  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 1070



### Planche à serrures et verrous

#### Commentaires sur le jeu

Aide à développer la coordination mains-yeux et les aptitudes motrices de précision

Nb pièces: 1

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Manipulation  
Age préconisé : 3 +  
Durée de jeu prévue:  
Nombre de joueurs: 1  
Difficulté:  
Marque du jeu: Melissa & Doug  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4096



### Gagne ton papa

#### Commentaires sur le jeu

Avec des règles très simples, assimilées en 5 minutes, il réunit toute la famille. Il permet d'acquérir en s'amusant les premières notions de géométrie dans l'espace et développe logique et sens de l'observation.

Nb pièces: 59

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue: <= 15 mn

Nombre de joueurs: 1 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Gigamic

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu mathématique



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40714



### Le Jeu du Loup

#### Commentaires sur le jeu

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

Nb pièces: 52

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération

Age préconisé : 3 - 5

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 1 +

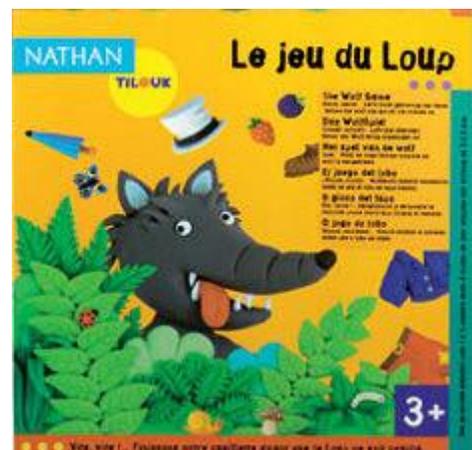
Difficulté:

Marque du jeu: Nathan

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40410



### Little Action

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

Jeu d'éveil ludique pour les tout-petits. Ce jeu de société contient 6 mini figurines d'animaux facilement reconnaissables et des cartes pour jouer. Chaque joueur tire à son tour une carte et doit relever un défi. Ces défis incluent la manipulation des figurines et ont pour but d'améliorer l'adresse des enfants. A chaque défi relevé, le joueur obtient une médaille.

Nb pièces: 1

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 3 - 5  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Djeco  
Auteur: Babayaga



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

Jeu d'adresse



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4078



### Batanimo

#### Commentaires sur le jeu

Le jeu de cartes Batanimo est un jeu de bataille. Plus l'animal est grand et fort, plus il a une chance de gagner ! Hippopotame, Éléphant, gorille sont plus fort que la vache, l'âne et les autres.

Nb pièces: 36

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé : 3 - 7

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40114



### Misticat

#### Commentaires sur le jeu

Associer des paires de chats sans récupérer le mystérieux matou masqué:  
pour gagner c'est aussi simple que ça!

Nb pièces: 34

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes

Age préconisé : 3 - 7

Durée de jeu prévue: 10 mn

Nombre de joueurs: 2 - 4

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur: Schwarzer Peter



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40725



### La chasse aux monstres

#### Commentaires sur le jeu

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif pour les jeunes. Les monstres sortent de sous le lit et essaient d'entourer celui-ci. À son tour, un joueur retourne une tuile jouet dans l'espoir d'y retrouver un jouet qui effraiera un monstre présent autour du lit. Chaque monstre a peur d'un jouet qui est indiqué dans la partie supérieure de sa carte. Si le joueur a trouvé un jouet approprié, il crie "Au placard les monstres!" et enferme le monstre sous la carte placard. Puis il replace la tuile face cachée. Si le joueur a commis une erreur, il retourne une des 3 tuiles "progression des monstres". Après 3 erreurs, un nouveau monstre sort de sous le lit. Puis il replace la tuile face cachée. Si les joueurs envoient tous les monstres au placard, ils gagnent. Si 4 monstres se trouvent autour du lit, les joueurs perdent. Il existe des variantes pour rendre le jeu plus corsé, en retirant un ou des tuiles de progression des monstres (et donc ceux-ci s'accumulent

Nb pièces: 37

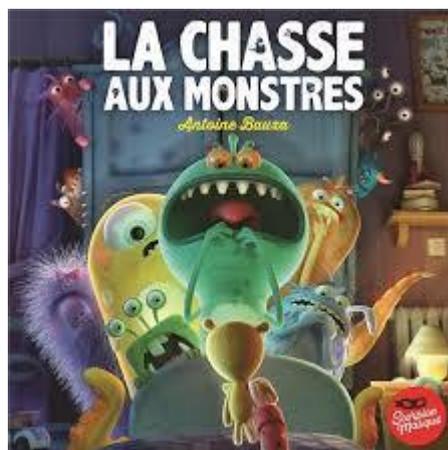
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 3 - 7  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Le Scorpion masqué  
Auteur: Antoine Bauza

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40712



### Dyami le petit indien

#### Commentaires sur le jeu

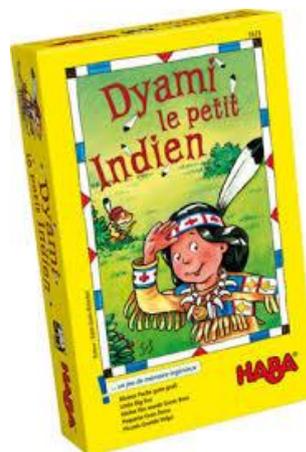
Le jeune indien Dyami voudrait bien devenir un grand guerrier comme son papa. Pour cela, il doit prouver au sage guérisseur qu'il est capable de réussir les épreuves qui lui sont demandées. Comme un grand indien, Dyami doit se rendre seul dans la grande prairie et accomplir des tâches. Pourrez vous l'aider à les accomplir?

Nb pièces: 45

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Course  
Age préconisé : 3 - 8  
Durée de jeu prévue: 10 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Edith Grein-Böttcher



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3028



### Magnéti'book

#### Commentaires sur le jeu

Moduloform

Nb pièces: 74

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: agencement

Age préconisé : 3 - 8

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1 - 2

Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

