



## 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

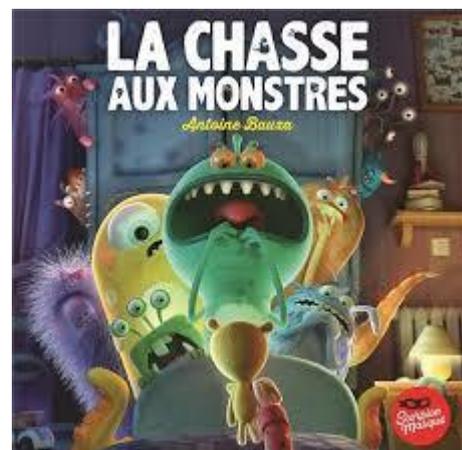
Points:

#### 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

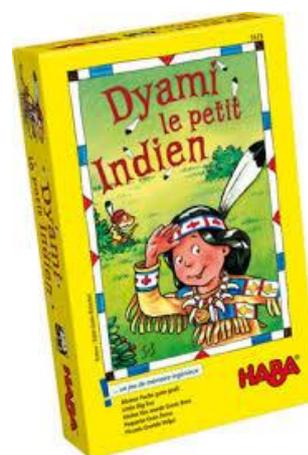
Le jeune indien Dyami voudrait bien devenir un grand guerrier comme son papa. Pour cela, il doit prouver au sage guérisseur qu'il est capable de réussir les épreuves qui lui sont demandées. Comme un grand indien, Dyami doit se rendre seul dans la grande prairie et accomplir des tâches. Pourrez vous l'aider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

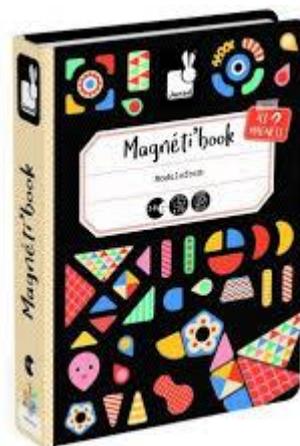
Difficulté:

Marque du jeu: Janod

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4074



### Hop!Hop!Hop!

#### Commentaires sur le jeu

Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif pour les petites n'enfants. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois. Chaque joueur, à son tour, lance le dé et peut faire avancer un mouton ou la bergère d'une case sur le parcours, sauf si le dé indique la face vent. Dans ce cas là un pilier du pont est soufflé par la tempête rendant sa destruction un peu plus proche. Si le pont est détruit avant que les joueurs n'aient ramener tous ce petit monde à la bergerie, c'est perdu et l'équipe peut alors retenter sa chance !

Nb pièces: 30

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération

Age préconisé : 4 - 8

Durée de jeu prévue: 15 mn

Nombre de joueurs: 2 +

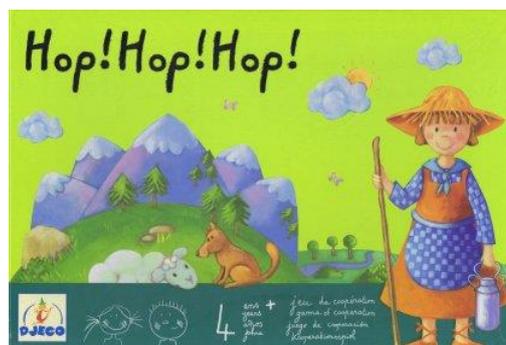
Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40719



### Yam's junior

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

Le célèbre jeu du Yam's revisité par Djeco pour les plus petits: sur les dés des animaux à regrouper en 3 lancers pour former des brelans, des familles, des carrés et surtout le Yam's!

Nb pièces: 34

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Dés  
Age préconisé : 4 - 8  
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:** 40412



### ChickyBoom

#### Commentaires sur le jeu

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller! Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

Nb pièces: 1

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse  
Age préconisé : 4 - 8  
Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: blue orange  
Auteur: Thierry Denoual



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4073



### Cocotaki

#### Commentaires sur le jeu

Cocotaki est un jeu de 112 cartes avec sept séries d'animaux : chien, chat, coq, âne, vache, abeille et lion. Chaque série propose l'animal en quatre couleurs : rouge, vert, jaune et bleu. Quatre cartes spéciales représentent un papillon multicolore. Cocotaki se joue suivant le principe du Huit américain, popularisé par le jeu Uno. Au début de la partie, les joueurs ont le même nombre de cartes Animaux. Leur but étant de se débarrasser de sa main en 1er. Pour ce faire, il faut déposer dans la défausse ses cartes en effectuant les cris d'animaux correspondants aux dessins se trouvant sur celles-ci... Autrement dit, pour me débarrasser de son Lion Bleu, on le dépose dans la défausse sur une carte de même couleur mais de n'importe quel animal ou une carte Lion de n'importe quelle couleur... et on rugit de plaisir : "RRrRRRRRRrrr !!!!". Si l'on ne peut pas poser de carte, on pioche et passe son tour. Les cartes papillon multicolore font office de jokers et

Nb pièces: 111

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 10  
Difficulté:  
Marque du jeu: Gigamic  
Auteur: Haim Shafir

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de hasard





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4042



### La danse des œufs

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu avec des œufs sauteurs.  
Celui qui réussit à récupérer le plus d'œufs aura le plus grand nombre de points.  
Pas facile car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains... et on ne doit pas en faire tomber sinon la partie est finie.

Nb pièces: 13

Points:

#### Caractéristiques du jeu

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



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4018



### La chasse aux gigamons

#### Commentaires sur le jeu

Faites des paires d'Elemons pour attrapper les Gigamons et échangez les pour invoquer 3 Gigamons.

Nb pièces: 60

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Elemon games  
Auteur: Johann Roussel, Karim Ao

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4019



### Défis de chevaliers

#### Commentaires sur le jeu

Vous êtes les écuyers du chevalier Tête-en-l'air qui parcourt le royaume en recherchant désespérément son cheval. Votre plus grand souhait est de devenir un chevalier fort et courageux. Pour y parvenir, vous devez assembler des plaquettes de paysage de façon à compléter des lieux ou des terrains de tournoi qui correspondent aux actions à réaliser. Le premier joueur qui relève tous les défis gagne la partie.

Nb pièces: 56

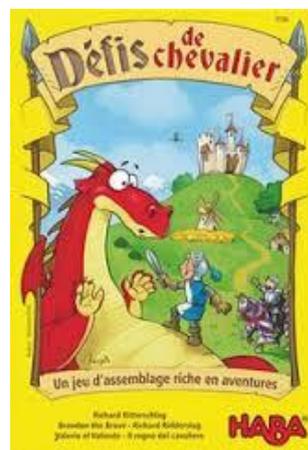
Points:

#### 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: Johannes Zirm

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'association





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4105



### Pictolingua

#### Commentaires sur le jeu

Un jeu de vocabulaire utilisant les illustrations colorées de l'artiste suisse Agathe Altwegg. Ce jeu comporte 50 cartes mot-image, 10 plateaux de jeu et 125 jetons, il permet d'apprendre 50 mots en 5 langues. Exerce tes talents linguistiques en associant images et mots.

Nb pièces: 186

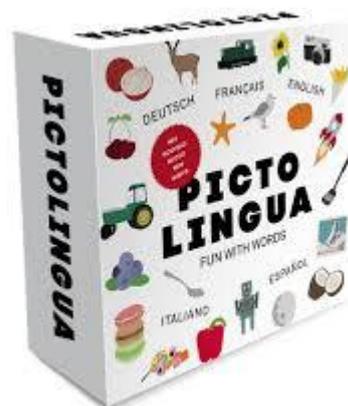
Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 5  
Difficulté:  
Marque du jeu: Helvetiq  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de langue





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4035



### Monopoly Junior

#### Commentaires sur le jeu

Déplace-toi sur le plateau, achète les emplacements sur lesquels tu t'arrêtes, reçois de l'argent et pioche des cartes chances.  
Lorsqu'un joueur n'a plus d'argent les autres doivent compter leurs billets.  
Le joueur qui a le plus d'argent a gagné!

Nb pièces: 169

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Hasbro  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 40613



### Rush Hour junior

#### Commentaires sur le jeu

Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue qui forment un Grand Embouteillage ? Avec un peu beaucoup de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faut aussi que la voiture... En bref, cela crée un méli-mélo de possibilités assez énorme : en sachant qu'il existe toujours une solution ! Contenu : 11 voitures, 1 voiture rouge, 4 camions. Le jeu est fourni avec 40 cartes défi décrivant des situations de départ de plus en plus hard-rues (cela va du niveau débutant au niveau expert). Mise en place : Placez les véhicules sur le plateau comme indiqué sur la carte défi de votre choix. Faites glisser les voitures et camions en avant ou en arrière afin de libérer la voiture rouge de l'embouteillage. Les véhicules ne doivent jamais être soulevés du plateau. La solution se trouve au dos de chaque carte. Ps : on a la

Nb pièces: 59

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 30 mn  
Nombre de joueurs: 3-10  
Difficulté:  
Marque du jeu: Binary Arts  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie





## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40616



### Katamino

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

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

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu: Logique  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 50 mn  
Nombre de joueurs: 1 - 2  
Difficulté:  
Marque du jeu: DJ games  
Auteur: André Perriolat



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

Jeu de stratégie



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40621



### Goblet Gobblers !

#### Commentaires sur le jeu

Méfiez-vous des Gobblers farceurs !...

De par son concept exclusif misant mémoire et stratégie, Goblet Gobblers (Bois) est un jeu unique récompensé partout où il est passé. La règle, assimilée en une minute, rend le jeu attirant pour le plus grand nombre.

Il faut aligner 4 Gobblers à sa couleur, sachant qu'ils sont de taille différentes et se gobent... ou se désempilent, créant surprises et fous rire en cas de trous de mémoire !

Dans Goblet Gobblers, le but est d'aligner 4 Gobblers à sa couleur. La technique : mettre en jeu un nouveau Gobblet ou en déplacer un sur le plateau. La ruse : "gobler" l'adversaire. La finesse : se "gobler" soi-même, en vue du prochain coup... L'erreur fatale : "dé-gobler" une pièce adverse et

Nb pièces: 12

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: <= 15 mn  
Nombre de joueurs: 2  
Difficulté:  
Marque du jeu: blue orange  
Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4162



### Puzzle Observation - les animaux (100p)

#### Commentaires sur le jeu

Un poster de même dimension que le puzzle est là pour aider l'enfant à progresser. Un livret permet également de localiser par continent tous les animaux de ce puzzle, avec leurs noms dans différentes langues. Dimensions du poster et du puzzle assemblé : 61 x 38 cm.

Nb pièces: 100

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 5 +

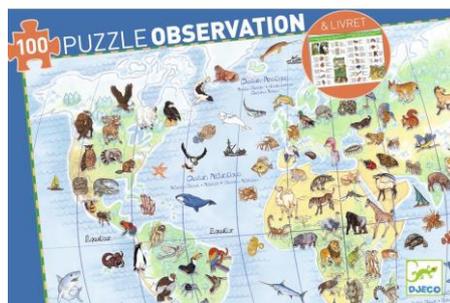
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 4113



### Nom d'un Renard

### Commentaires sur le jeu

As d'Or "Enfant" 2018. 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...

Nb pièces: 55

Points:

### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Game Factory  
Auteur: M. Peña, S. Lyon, C. Tipto



### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'énigme



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 4038



### L'Age de pierre Junior

#### Commentaires sur le jeu

Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes. Un jeu de société vous permettra enfin de partager

Nb pièces: 85

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu: Filosofia  
Auteur: Marco Teubner



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40411



### Tour du Dragon

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

La princesse Saphir a été enfermée dans la Tour du dragon. Heureusement, vous êtes là et vous allez vous occuper de la faire évader. Pour cela, il vous faudra construire un échafaudage en prenant garde de bien mémoriser les cartes utiles. La deuxième phase du sauvetage consiste à extraire Saphir de sa chambre et à la faire descendre délicatement les étages de l'échafaudage. Mais il faut faire vite car le dragon essaye de faire s'écrouler la fragile construction.

JEU SUR PLACE - PAS D'EMPRUNT

Nb pièces:

Points:

#### **Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:           Habilité, Mémoire  
Age préconisé :       5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs:  2 - 4  
Difficulté:  
Marque du jeu:       Haba  
Auteur:                Carlo A. Rossi



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

Jeu d'adresse



## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3027



### Puzzle Winnie

#### Commentaires sur le jeu

3x49 pièces

Nb pièces: 147

Points:

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 5 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 5003



### Monza

#### Commentaires sur le jeu

Six voitures de courses sont prêtes à prendre le départ pour la grande course. Celui qui aura les bonnes couleurs et les dés et sera assez futé pour les combiner avancera très vite.

Nb pièces: 14

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

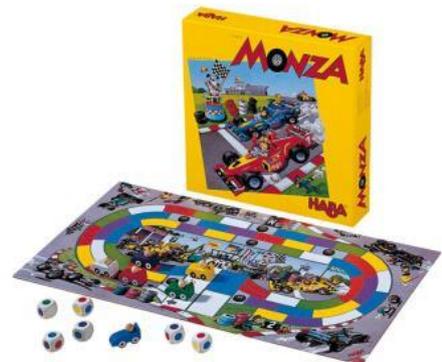
Type de jeu: Parcours  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 6  
Difficulté:  
Marque du jeu: Haba  
Auteur: Jürgen P.K. Grunau

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de circuit

Courses - Tactique

Circuits - Voitures





## Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 3029



### Puzzle observation Dinosaures

#### Commentaires sur le jeu

Découvrir les dinosaures en s'amusant, un puzzle de 100 pieces accompagner d'un livret décrivant leur mode de vie et leurs caracteristiques.

Nb pièces: 102

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association

Age préconisé : 5 +

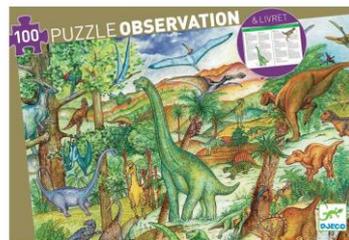
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:



#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement



## Fiche récapitulative de jeu

**Code du jeu:** 40418



### Acrobat'

#### Commentaires sur le jeu

Lance les dés puis place tes acrobates de façon stratégique pour créer la tour la plus haute possible. Le premier à la faire tomber a perdu ! Ce jeu d'adresse est idéal pour stimuler la motricité fine, la stratégie et apprendre à associer les couleurs. Une bonne tactique et de la concentration vous permettront de gagner la partie !

Nb pièces: 80

Points: 1

#### Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse  
Age préconisé : 5 +  
Durée de jeu prévue: 15 mn  
Nombre de joueurs: 2 - 8  
Difficulté:  
Marque du jeu: Janod  
Auteur:

#### Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'adresse

