

Médiathèque Joseph Schaefer

Jeux de société - Jeunesse

ABC Dring



Avoir du vocabulaire, faire preuve de rapidité. Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique et gagne la lettre !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

R410 ABC

1000426 089

Acrobat'



Lance les dés puis place tes acrobates de façon stratégique pour créer la tour la plus haute possible.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 30 min. à 1h

A404 ACR

1015017 089

Abella l'abeille



Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30min.

A401 ABE

1010953 089

L'âge de pierre junior



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. Bâissez votre village et soyez le plus prospère !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

A406 AGE

1018440 089

A moi les bonbons !!!



À Moi les Bonbons !! est un jeu rapide imaginé pour aider à la répartition de bonbons pendant une soirée jeux,

Age : à partir de 8 ans

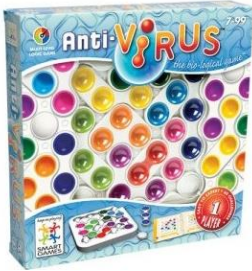
Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 25 min.

A406 AMO

1005811 089

Anti-virus



Utiliser votre matière grise afin de vous débarrasser du virus de couleur rouge ! Anti-virus est un jeu de logique dans lequel il vous faudra sortir la pièce rouge (le virus) du plateau de jeu.

60 challenges vous attendent pour ce casse-tête original où les pièces se déplacent en diagonale seule ou en groupe !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1

A406 ANT

1005732 089

L'arbre des 4 saisons



Mémoires et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer !

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 20 min.

A401 ARB

1019005 089

Attrape renard



Dans ce jeu d'adresse vous devrez, aussi vite que possible ouvrir chacun votre tour une porte de la tanière, découvrant un suspect et récoltant au passage un indice sur l'identité du coupable, ou un gage. A la fin de la partie, une fois les 4 indices récoltés, démasquer le coupable !

Age : à partir de 5 ans

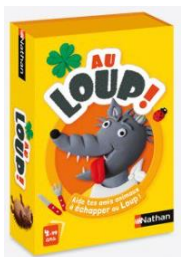
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A401 ATT

1019007 089

Au loup



Seras-tu assez courageux pour défier le Loup qui rôde dans la forêt ?

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 15 min.

A410 AUL

1018118 089

Autour des îles



Vous êtes courageux et avez le goût de l'aventure ? Prêts pour un vol à l'aveugle autour de ces 13 îles ? Mais attention, il faudra piloter intelligemment le dirigeable pour éviter les falaises et les volcans et pour traverser les épais nuages...

Collecter des objets rares et mystérieux sur les îles pour obtenir des indices sur le fabuleux trésor. Attention, d'autres pilotes sont eux aussi en quête du trésor... Qui décryptera le premier le secret des 13 îles et mettra la main sur le fabuleux trésor ?

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 AUT

1013442 089

Au voleur



Votre mission : trouver la position des 6 pièces de puzzle qui permettra de bloquer la voiture rouge ET de ne laisser aucune case vide sur le plateau.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1

Durée de 30 min. à 1 h

A401 MON

1012472 089

Les aventuriers du rail



Nous sommes le 2 octobre 1900 - 28 ans plus tôt exactement, l'excentrique Londonien Phileas Fogg pariait la somme de 20.000 £ qu'il bouclerait le tour du monde en 80 jours. Pari gagné. Aujourd'hui à l'aube d'un siècle nouveau, il est temps de se lancer un nouveau défi. L'enjeu : 1 million de dollars ! L'objectif : traverser par le rail le plus de villes possibles des Etats-Unis d'Amérique, en tout juste 7 jours ! Que l'aventure commence.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 à 60 min.

R406 AVE

1002108 089

Les aventuriers du rail : Mon premier voyage



Les Aventuriers du Rail : Mon premier voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail.

Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : env. 30 min.

A406 AVE

1015012 089

Le bal masqué des coccinelles



Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes.

Chacune a peint ses taches d'une même couleur. Mais c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs tâches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît. Les coccinelles doivent faire vite, car les fourmis sont en chemin pour profiter en premier du délicieux buffet !

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A403 BAL

1019538 089

Bisous Dodo



Ce jeu adapté aux plus petits deviendra vite un rituel au moment du couché : un oreiller, un drap et un doudou à trouver, des bisous à recevoir et... Bonne nuit !

Age : à partir de 3 ans

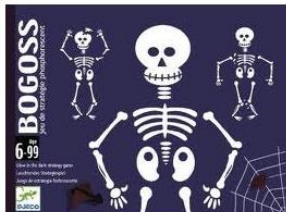
Nb de joueurs : 2

Durée : moins de 30 min.

A401 MON

1012472 089

Bogoss



Jeu de stratégie phosphorescent. Retrouver les 6 parties d'un squelette, quel drôle de défi ... mais attention aux os cassés ...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 BOG

1005726 089

Boost



Fun, Frénétique, In-dis-pen-sa-ble !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : env. 30 min.

A401 BOO

1016154 089

Bonne journée !



7 heures : le réveil sonne ! Debout les petits, sinon vous allez manquer plein de choses intéressantes. Dans le jeu, les enfants vivent toute une journée, du lever au coucher. Et tout en jouant, on s'exerce aussi à lire l'heure...

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 à 15 min.

R401 BON

1000429 089

Bric à briques



Gardez bien les pieds sur terre si vous voulez avoir la tête dans les nuages. Et surtout ne perdez pas l'équilibre ! Edifiez la façade du bâtiment à l'aide des briques en bois et assurez-vous que vos bâtisseurs soient toujours présents sur le bâtiment afin de superviser l'avancée des travaux.

Participe au développement de la perception spatiale de l'enfant et de sa motricité fine.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

A406 BRI

1005817 089

Camel cup



Assistez à la course de chameaux la plus folle de tous les temps. Tout est sens dessus dessous quand les chameaux s'empilent et que les pyramides se retournent.

Camel Up est un jeu plein de rebondissements inattendus. Avec ses règles simples et son ingénieux système de pyramide à dés, ce jeu de course rapide captive petits et grands.

Age : à partir de 8 ans

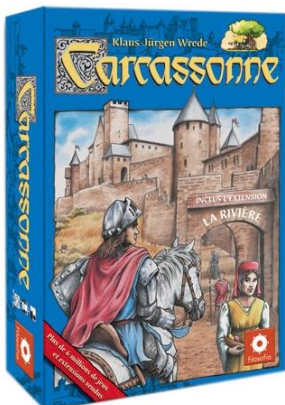
Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 30 min.

A403 CAM

1012715 089

Carcassonne



Carcassonne n'est pas seulement le nom d'une ville du sud de la France, elle symbolise, encore aujourd'hui, la lutte des hérétiques contre la politique de l'Eglise au Moyen Âge. Les joueurs créent le paysage en introduisant des cartes dans le jeu et essaient de faire fortune. Ils décident comment ils veulent transformer le paysage en donnant à leurs partisans le rôle de voleurs, moines, chevaliers et paysans; Mais attention, l'heureux vainqueur sera celui qui aura le mieux su organiser ses partisans en utilisant la meilleure tactique ...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 40 min.

R406 CAR

1002188 089

Cartatoto : apprendre les additions



S'amuser avec les additions. Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables d'addition de 1 à 10. Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre. Au recto figure l'opération, au verso le résultat.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A409 CAR

1016146 089

Cartatoto : Histoire



Apprendre l'histoire de France par le jeu : méthode d'apprentissage pédagogique et ludique. Les Enfants progressent rapidement et avec plaisir.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée moins de 30 min.

A408 CAR

1013432 089

Cartatoto : multiplications



S'amuser avec les multiplications. Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables de multiplication de 1 à 10. Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre. Au recto figure l'opération, au verso le résultat.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A409 CAR

1005814 089

C'est pas sorcier : le jeu qui chatouille les neurones



Faites découvrir le thème choisi aux autres joueurs à travers 6 épreuves originales. Des sciences, de l'histoire, du sport, des arts et bien d'autres univers passionnants vous attendent dans ce jeu plein d'humour !

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 45 min.

A408 CES

1005821 089

Chabyrinthe



Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ? Difficile cependant d'en trouver le chemin ...Chabyrinthe est un jeu tactique qui enchantera les petits chatons tout comme les gros matoux !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A406 CHA

1018117 089

La chasse aux monstres



Ils font peau neuve et reviennent vous effrayer !

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : 10 min.

A406 CHA

1012862 089

Chat perché



Il faut être le chat le plus rusé et le plus rapide du quartier ! Rapporte autant de nourriture que tu pourras en faisant le tour du quartier sans te faire détrouser par le chien qui rode. Heureusement, tu peux te cacher dans les buissons et grimper aux arbres !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A403 CHA

1016151 089

Chaudron magique



Les habitants de la FORÊT ENCHANTÉE réclament aux SORCIÈRES leur lot de POTIONS magiques. Aussitôt les Sorcières font chauffer leur chaudron et regroupent leurs ingrédients magiques. Quelle sorcière sera la première à réaliser toutes les potions commandées ?

Age : 5 à 10 ans

Nb de joueurs : 3 à 5

Durée : 30 min.

R402 CHA

1001552 089

Chromino



Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés.

Chaque Chromino fait 3 carrés de long, chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 8

Durée : 30 min.

A401 CHR

1005800 089

Color Addict : Deluxe



En famille, entre amis, à l'école ou en vacances, vous allez en voir de toutes les couleurs avec Color addict ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse...

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min

A406 MEL

1013431 089

Conju Cat's



Conju Cat's est un jeu de cartes original et très convivial basé sur la rapidité, la mémoire et la conjugaison.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min.

A410 CON

1016156 089

Cortex² Challenge Kids



Challenge tes amis avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 8 types de défis qui stimuleront tout ton cerveau : épreuves tactiles, tests couleurs, observation, labyrinthes, combinaisons...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A411 COR

1016143 089

Couleurs et formes avec petit ourson



En se plongeant dans le monde tendrement illustré du petit ourson, les enfants apprennent à connaître les différentes couleurs et formes de manière ludique. Deux jeux coopératifs à jouer suivant des règles viennent conforter cet apprentissage. En posant les pièces de puzzle, les enfants exerceront leur motricité fine et leur observation.

Age : à partir de 2 ans

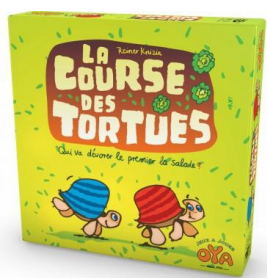
Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A401 COU

1005803 089

La course des tortues



Qui va dévorer le premier la salade ? Votre identité est cachée, mais votre mission est claire : manger les salades. Grimpez sur vos adversaires pour avancer avec eux, mais sachez descendre à temps. Un grand jeu de tactique et de bluff.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

A406 COU

1013443 089

Crazy Cups



Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A404 CRA

1019013 089

Crôa !



Crôa est un jeu rigolo et tactique dans lequel vous devez prendre le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R406 CRO

1000425 089

CuBirds



Dans CuBirds, posez des oiseaux sur une clôture pour les rassembler. Récupérez les autres dans votre main. Créez de grands groupes pour marquer des points !

Age : à partir de 8 ans

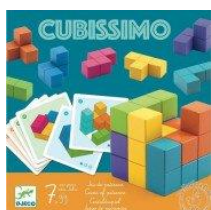
Nb de joueurs : 2 à 5

Durée moins de 30 min.

A406 CUB

1018113 089

Cubissimo



Jeu de patience. 7 pièces biscornues en bois pour réussir à reconstituer un cube parfait et 30 cartes de défis qui imposent une situation de départ : À vos méninges !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

A411 CUB

1018126 089

Une cuillère pour Martin



Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants par quelle bouillie ils vont commencer à donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

Age : à partir de 1 an

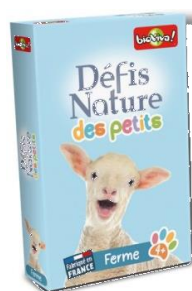
Nb de joueurs : 1 à 3

Durée : 5 min.

R404 CUI

1002107 089

Défis nature des petits : ferme



Défis Nature des Petits - Ferme permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la ferme. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : 30 min.

A408 DEF

1016141 089

Défi nature : le grand jeu



Partez à la rencontre de l'extraordinaire richesse de la faune de notre planète : des animaux parfois répandus, parfois menacés mais toujours surprenants. Mettez sur leurs points forts et défiez vos adversaires dans des batailles endiablées, où seuls les plus rapides et les plus malins remporteront la victoire !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A408 DEF

1015011 089

Dicetto



Lancez les dés et essayez de gagner le plus de cartes possible en obtenant les combinaisons qui s'y trouvent. Mais attention, vos adversaires peuvent vous les prendre sous le nez ! Un jeu qui combine chance et tactique pour un maximum de fun. Des dés colorés pour des parties hautes en couleur !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A407 DIC

1010960 089

Dino Race



Dans Dino Race, chaque joueur aide deux dinos à s'échapper d'un volcan en éruption et d'une rivière de lave pour se mettre en sécurité. Ils doivent aussi prendre soin de leur précieux œuf de dino, mais cela n'est pas simple pendant que vous courez !

Age : à partir de 6 ans

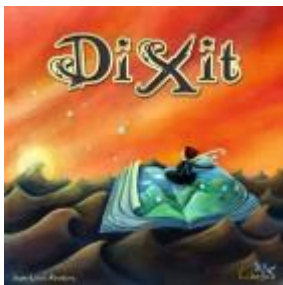
Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : moins 30 min.

A403 DIN

1018122 089

Dixit



Un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis. Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 30 min.

R406 DIX

1002102 089

La danse des œufs



Qui va réussir à récupérer le plus d'œufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ? Cela ne va pas être facile, car ce sont des œufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses par terre, la partie est finie.

Age : à partir de 5 ans

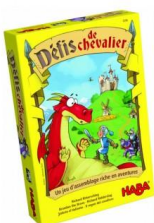
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

A406 DAN

1005819 089

Défis de chevalier



Un jeu d'assemblage tactique riche en aventures. Qui veut être aussi courageux et aussi célèbre que le chevalier Richard ? Pour cela, tous les écuyers doivent d'abord relever des défis.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

A406 DEF

1005806 089

Droite ou gauche ?



Jeu pour apprendre à s'orienter. Il y a 7 cartes placées en cercle. Chaque carte montre un policier de face ou de dos. A leur tour les joueurs devront exécuter trois actions différentes - parfois à gauche et parfois à droite.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 10 min.

R401 DRO

1002206 089

Drôles de lutins



Au pays merveilleux des jouets, de drôles de lutins attrapent tous les jouets qui leur tombent sous la main. Qui veut les rejoindre et récupérer avec eux des jouets de couleurs et formes différentes ? Mais attention : il faut bien réfléchir et faire preuve d'un bon sens tactile, car les jouets sont cachés dans le petit sac ou dans la caverne des lutins.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min.

A401 DRO

1015014089

Duplik



L'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs s'échangent leurs œuvres. Plus leurs croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus les participants remportent de points

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 3 et +

Durée : 45 min.

S 302 DUP

1002205 089

Les écureuils jardiniers



Qui pourra être un aussi bon jardinier et aider l'écureuil à semer et arroser les plantes ? Et qui réussira à faire fleurir ses fleurs en premier ?

Age : de 4 à 8 ans

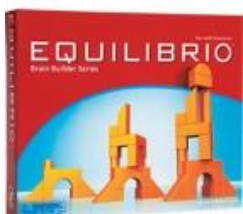
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

A406 ECU

1008575089

Equilibrio



Les joueurs ont besoin de dextérité, d'ingéniosité et de persévérance pour réussir à construire d'étonnantes structures verticales. Au programme, 60 structures à bâtir ! Peut être joué seul ou en groupe de façon créative.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 et +

Durée : 15 min.

R301 EQU

1002187 089

Escape box : Minecraft



En pleine partie de votre jeu vidéo préféré, vous vous rendez compte que toutes vos constructions ont disparu ! Vous n'êtes plus en mode construction mais en mode survie et une armée de monstres fonce sur vous et sur vos amis. Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes avant que votre partie soit complètement effacée et pour trouver qui a piraté votre serveur ! Vite, le temps presse !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 45 min.

A411 ESC

1018444 089

Escape Box pirates



Embarquez pour une fabuleuse aventure à bord d'un bateau pirate ! Le Capitaine pirate vous débarque sur une île abandonnée et vous laisse 45 minutes pour retrouver le trésor perdu du Pirate Buzzard

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 45 min.

A411 ESC

1019825 089

Les Fantômes de minuit



Il est 22h et les petits fantômes hantent la vieille horloge. Il faut vite les faire rentrer avant que sonne minuit. Mais ils se cachent et s'amuse à avancer l'heure quand vous les perdez de vue. Un jeu de mémoire amusant où tout le monde coopère pour gagner.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R408 FAN

1000408 089

La fée aux fleurs



Rosalina, la fée aux fleurs, vol dans les airs en éparpillant sa poussière magique... et voilà que les fleurs se mettent à pousser au bord de l'étang et dans le pré. Un jeu d'empilement coopératif et d'apprentissage des couleurs. Avec variante pour classer les formes, pour enfants plus âgées.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 3

Durée : 30 min.

A404 FEE

1010959 089

Fête des lutins



C'est la fête de l'été dans la forêt des lutins ! Pour les animaux de la forêt, rien de plus formidable, car les lutins organisent plein de jeux : un jeu de mémoire coopératif sur la forêt, un subtil jeu d'adresse, une course amusante jouée avec un dé, un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs. Qui a envie de faire la fête avec les lutins et les animaux de la forêt ?

Age : à partir de 2 ans

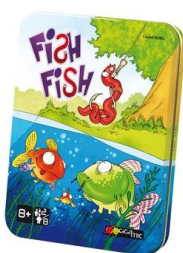
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A403 FET

1009595 089

Fish fish



Dans ce jeu de bluff et de pari, vous serez alternativement Pêcheur ou Poisson. A chaque manche le pêcheur lance cinq lignes. Seules deux d'entre elles capturent les Poissons, mais lesquelles ? Les Poissons devront être calculateurs pour gagner des points sans se faire pêcher et le Pêcheur assez rusé pour faire mordre les Poissons à l'hameçon !

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

A406 FIS

1010961 089

La forêt enchantée



Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Meluan le vieux magicien. Vite, il faut reconstituer la recette de la potion magique avant le coucher du soleil ! Mémorisez la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt afin de récupérer tous les ingrédients. Mais attention, une fois le soleil couché, il sera trop tard ! La Forêt enchantée est un jeu coopératif.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

A401 FOR

1010957 089

FractoDingo



Jouez à la Bataille, au Rami et au Mistigri pour aider les pirates à partager leur trésor ! Un jeu amusant pour connaître les fractions du CE2 au CM2. Maîtrisez les représentations des fractions et leurs additions. Un outil ludique organisé en 3 niveaux de difficulté.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : env. 30 min.

A409 FRA

1019552 089

Gare à la toile



Alors que se déroule la grande course des fourmis, 3 araignées décident de semer la pagaille. Dans Gare à la toile vous tentez d'être le premier à amener vos 3 fourmis jusqu'à l'arrivée.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A403 GAR

1010956 089

Gears



Ce jeu d'engrenage est parfait pour les futurs ingénieurs ! Un jouet éducatif avec un concept original. Des engrenages en bois colorés peuvent être arrangés et réarrangés de sorte qu'ils tournent tous ensemble quand vous en tournez un.

Age : à partir de 3 ans

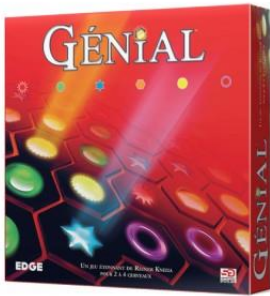
Nb de joueurs : 1

Durée : moins de 30 min.

A405 GEA

1019811 089

Génial



Génial associe des règles simples, des parties courtes et une mécanique élégante dans un jeu subtilement stratégique et terriblement addictif. Facile à prendre en main mais difficile à maîtriser, il divertira toute la famille.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A406 GEN

1005807 089

Grouille grenouille



La mouche semble toujours plus savoureuse sur le nénuphar d'à côté, les petites grenouilles l'ont bien remarqué ! Soyez le premier à amener vos trois petites grenouilles sur les nénuphars adverses, mais attention à chaque fois que vous sautez, la passerelle reliant les deux nénuphars disparaît, le chemin devient alors plus compliqué. Heureusement vous pourrez en remettre mais vos adversaires pourraient bien en profiter avant vous. Grouille Grenouille est un jeu tout simple et très malin où il ne s'agira pas de rester à gober les mouches !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 GRO

1013441 089

La guerre des moutons.



La guerre des moutons fait rage dans les pâturages ! Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Mais voilà la ruse: la couleur des joueurs est secrète au départ...

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 3 et +

Durée : 30 min.

R 406 GUE

1000419 089

Hanabi



Dans ce jeu de société coopératif, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers! Personne ne voit son propre jeu... Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations reçues.

Age : à partir de 8 ans

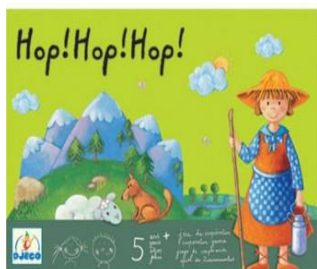
Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R406 HAN

1002103 089

Hop ! Hop ! Hop !



Pour jouer tous ensemble contre le vent. La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ? Un superbe jeu coopératif !

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 min.

R407 HOP

1001549 089

Imagination...



A partir d'une carte illustrée, ajoutez à chaque tour un nouvel élément pour créer ensemble l'histoire la plus longue possible. A chaque tour, il faut répéter toute l'histoire du début ! Jeu de mémoire pour stimuler l'imagination, enrichir son vocabulaire et la conjugaison. Soyez créatifs et n'oubliez rien pour gagner !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A410 IMA

1018120 089

Jeu à enficher : Au chantier



Le jeu à enficher « Au Chantier » permet d'entraîner la motricité de manière ludique. Les différentes couleurs et formes éveillent en outre la curiosité des petits. Les images sur les cartes modèles indiquent des variantes à enficher selon trois degrés de difficulté.

Age : à partir de 2 ans

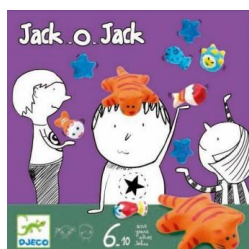
Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

A404 JEU

1018119 089

Jack o jack



Le jeu des osselets revisité : à chaque carte tirée correspond une action à effectuer plus folle que la précédente ! Qui réussira à lancer un poisson en l'air puis à le rattraper sans faire tomber le chat posé sur sa tête ?

Age : à partir de 6 ans

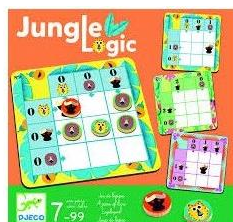
Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

R404 JAC

1002189 089

Jungle logic



Sur le principe du Sudoku, les grilles imposent des contraintes pour placer les 9 jetons en bois. Réflexion et logique seront nécessaires pour venir à bout des 30 défis.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : moins de 30 min.

A406 JUN

1016139 089

Jurassik



Jeu de libération de cartes, de prise de risque et de collection de dinosaure. Chacun leur tour, les joueurs prendront une carte de leur choix de la zone de fouille, agrandissant ainsi leur collection, mais libérant dans le même temps d'autres cartes pour leurs concurrents. Les choix les plus judicieux et des prises de risque mesurées vous permettront de devenir le plus célèbre des paléontologues.

Age : à partir de 5 ans

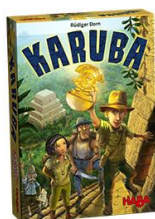
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R406 JUR

1001550 089

Karuba



Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez-vous lancer à la recherche des trésors cachés...

Age : à partir de 8 ans

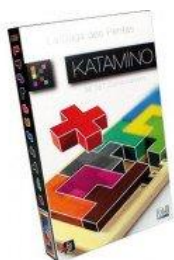
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A406 KAR

1015004 089

Katamino



KATAMINO fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun. Adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace, et développe logique et sens de l'observation

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : 30 min. à 1h.

A406 KAT

1018114 089

King of Tokyo



Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min. à 1h

A406 KIN

1005724 089

Konito ?



Aurez-vous le dernier mot ? Que la force ...? Le Père Noël est ...? Si vous avez répondu "soit avec toi", et "une ordure", bravo ! Vous venez de compléter une carte verte de niveau facile et votre pion peut donc avancer d'une case supplémentaire... Plus vous complétez des expressions-cultes et plus vous avancez. Attention, les réponses se font en temps limité, et le temps c'est ?...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 12

Durée : 30 min.

A408 KON

1010994 089

Labyrinthe du génie



Pour récupérer les trésors du puissant génie, les joueurs doivent trouver leur chemin à travers les dédales de la caverne secrète. Mais voilà : la carte des trésors est déchirée en multiples morceaux...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A403 LAB

1013438 089

Le Labyrinthe magique



Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisi un magicien et glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Ambiance garantie.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 à 30 min.

R403 LAB

1000434 089

Ligretto Crazy



Tous les joueurs posent simultanément des cartes sur les piles se trouvant au milieu de la table et chacun des joueurs essaie de remporter le plus grand nombre possible de ces piles. Car, à la fin d'une manche, les joueurs marquent des points pour les cartes qu'ils ont gagnées et celui qui arrive en premier à obtenir 100 points gagne la partie.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A406 LIG 1005725 089

Ligretto junior



La version Junior de Ligretto avec des animaux rigolos.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A406 LIG

1005734 089

Little association



Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. A quel univers appartient la carotte ? A celui du potager !

Vite, le lapin doit se poser sur la carte "potager"...

Age : de 2 à 5 ans

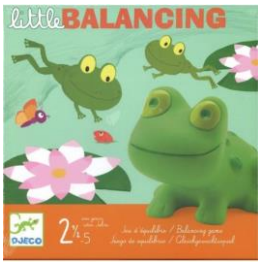
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

A401 LIT

1005733 089

Little balancing



Jeu d'équilibre très mignon pour les plus jeunes. On place la "mare" au centre de la table. Chaque joueur à son tour place un nénuphar ou un pilotis sur le plateau. Pilotis et nénuphars doivent toujours être superposés sur un des quatre emplacements prévus. Les grenouilles sont posées en dernier sur le haut des "tours".

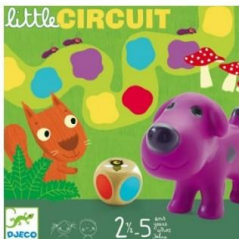
Age : 2 à 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

A404 LIT
1013447 089

Little circuit



De petits animaux se promènent tout au long du chemin. Lance le dé, le dé indique la couleur rouge: le petit chien peut alors avancer jusqu'à la prochaine case rouge. Quel animal arrivera le premier au bout du chemin?

Un jeu permettant l'apprentissage des couleurs.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A403 LIT

1005800 089

Little cooperation



Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace.

Age : de 2 à 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

A406 LIT

1005804 089

Little mémo



Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ? Découvrez ce jeu de cache-cache et de mémoire de Djeco avec ses 9 adorables animaux facilement ...

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 min.

A401 LIT

1018125 089

Lutin Pantoufle



Oh là là, le lutin Pantoufle est revenu ! Quand il est dans la maison, plus aucune chaussure n'est à sa place et elles sont dispersées partout dans la chambre. Il ne reste plus qu'à les ranger. Mais il faut faire vite sinon Pantoufle recommence à tout mélanger. Qui rangera en premier quatre paires de chaussures sur son étagère ?

Age : à partir de 4 ans

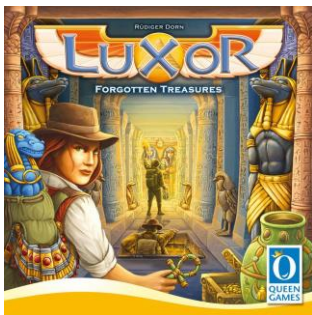
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

R401 LUT

1002185 089

Luxor



A la recherche de trésors inestimables, des groupes d'aventuriers explorent le temple légendaire de Luxor. Leur but ultime est la tombe du pharaon, mais de nombreux trésors peuvent être rassemblés au cours de leurs recherches. Au fur et à mesure qu'ils explorent, le défi se concrétise : Le joueur qui parvient à amener rapidement son équipe d'aventuriers au tombeau, tout en récupérant autant de trésors que possible, sera le gagnant.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h

A406 LUX

1019824 089

Le lynx



Un jeu d'action pour ceux qui ont des réflexes et des yeux de lynx. Où sont les chaussettes ? Et l'écran plat ? Et la balle ? Etc. Trouvez les vite parmi plus de 300 images ! Si vous réussissez à les repérer avant les autres joueurs, c'est gagné ! Le vainqueur est celui qui réunit le plus grand nombre de cartes.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A406 LIG

1005734 089

Ma journée



Deux jeux sur le thème de « Ma journée », qui apprennent aux enfants les périodes successives de la journée : un jeu de mémoire sur les couleurs et une première course jouée avec un dé.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 2

Durée : 5 à 10 min.

R401 MAJ

1000427 089

Le manoir des sorcières



Dans ce jeu de course ensorcelant, les joueurs progressent sur le plateau à l'aide de pions aimantés mais d'un côté seulement ! Le pion du joueur avance selon le résultat du dé.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 à 20 min.

R403 MAN

1001571 089

Ma première pêche



Dans le jeu libre, les enfants jouent avec la canne à pêche, la mer et les amusants animaux aquatiques. Dans le jeu à règles, les enfants doivent pêcher un poisson correspondant à la couleur du dé. Si la pêche est bonne, le joueur récupère un jouet qu'il pose dans la découpe correspondante de la plaquette du joueur. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera tous les jouets en premier ?

Age : à partir de 2 ans

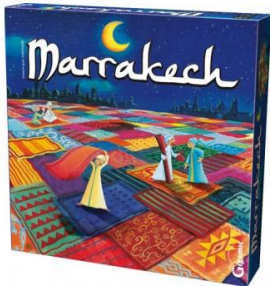
Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A406 MAP

1005729 089

Marrakech



Attention où vous posez vos babouches ! Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné! Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres.

Age : à partir de 6 ans

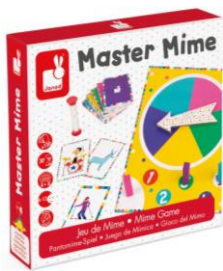
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

A406 MAR

1008576 089

Master mime



La première équipe à deviner 10 mots a gagné ! Le but du jeu est de faire deviner, avec des bruits et des mimes, l'illustration qui se trouve sur la carte. Fous rires garantis avec ce jeu d'ambiance permettant de développer son esprit d'équipe et sa créativité.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 4 à 8

Durée : 30 min.

A401 MIM

1013439 089

Mélimagic



Abracadabra ! Le grand vainqueur du tournoi de magie sera celui qui fera apparaître le plus de paires de lapins ! Pour cela il faudra une mémoire d'éléphant et une ruse de renard !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min

A406 MEL

1012721 089

Mémo des mots



Sois le premier à reconstituer les paires avec les illustrations d'animaux et les noms associés. Un jeu de cartes idéal pour les débutants en lecture.

Age : à partir de 4 ans

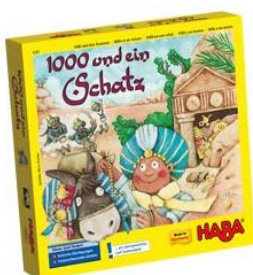
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A410 MEM

1016145 089

Mille et un trésors



Mille et Un Trésors est un jeu de collecte stratégique sur le thème du conte des Mille et Une Nuits. Aidez Ali Baba et ses amis à récupérer le plus possible de trésors avant que le chef des 40 voleurs ne soit de retour dans la grotte !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R406 MIL

1000410 089

Minivilles



Dans Minivilles, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il y a quatre établissements majeurs que nous appellerons « Monument », le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie. Pendant la partie les joueurs construisent des cartes établissements et les posent devant eux sur la table. Les joueurs n'ont jamais de cartes en main.

Age : à partir de 7 ans

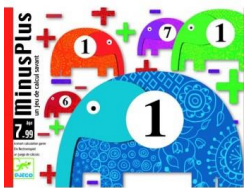
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

R406 MIN

1001570 089

Minus Plus



Plus ou moins ? Les calculs sont simples mais il faut trouver rapidement la meilleure formule pour se débarrasser du plus de cartes possibles !

Age : à partir de 7 ans

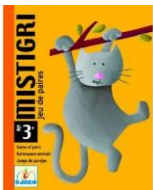
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R409 MIN

1000428 089

Mistigri : jeu de paires



Associer des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat : pour gagner c'est aussi simple que ça !

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R401 MIS

1000421 089

Mon premier lynx



Un jeu captivant pour les tout-petits ou chaque joueur essaie de repérer, parmi les différentes silhouettes, les images tirées au hasard

Age : à partir de 2 ans

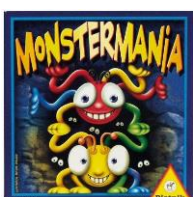
Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 15 min.

R401 MON

1000431 089

Monstermania



Trouver les meilleures combinaisons pour que les monstres se donnent la main. Le but est de se débarrasser en premier de tous ses monstres.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A401 MON

1012472 089

Monte banana



Monte Banana est un jeu de stratégie et d'escalade dans lequel les joueurs tentent de faire grimper leurs petits singes tout en haut de la Montagne de *Monte Banana*. Pour arriver le premier, il vous faudra une bonne dose d'observation et de tactique.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 KIN

1005731 089

Multipli potion



Dans Multipli Potion, vous incarnez un magicien dont le but est d'être le premier à capturer 5 monstres adverses. Pour cela, multipliez les nombres inscrits sur vos potions magiques pour obtenir le résultat correspondant à la valeur d'un monstre ennemi. Mais soyez vigilant... ne ratez pas une occasion d'attraper un monstre de votre adversaire et prenez garde à ne pas vous faire capturer trop facilement les vôtres.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2

Durée : 30 min.

A409 MUL

1013450 089

Les musiciens de la ville de Brême



Parmi ses cartes, chacun choisit de faire avancer l'un ou l'autre animal en direction de la maison, sur le chemin de Brême.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min. à 1h.

A403 MUS

1015016 089

Opération Amon-Rê



Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min

A409 OPE

1016149 089

Ortho cat's 3 : Les mots



Découvrez ou redécouvrez les règles d'orthographe en vous amusant !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : env. 30 min.

A410 ORT

1013444 089

L'ours savant apprend à compter



Dans quatre jeux différents, l'ours savant initie les enfants aux chiffres de 1 à 10 et leur apprend à faire des premiers exercices de calcul. Le lacet "boulier" de l'ours savant et les dés à symboles ou chiffres leur seront une aide utile.

Age : à partir de 4 ans

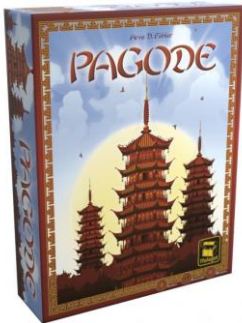
Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R401 OUR

1002186 089

Pagode



C'est une journée pas comme les autres dans notre Ancienne Chine. L'Empereur a annoncé une visite officielle au sein de votre province ! Afin de l'honorer comme il se doit, vous avez choisi de lancer la construction des plus impressionnantes pagodes possibles.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2

Durée : 30 min.

A406 PAG

1016152 089

Panicozoo



C'est la panique au zoo, Le gardien a besoin de vous pour retrouver 15 animaux différents qui manquent à l'appel Votre objectif : Identifier plus vite que les autres joueurs, et à plusieurs reprises, le seul animal présent sur toutes les cartes visibles.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

A406 PAN

1008577 089

Le petit Chaperon Rouge



Aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand ? Mais attention ! Le loup rode. Jouez également avec lui et parvenez à résoudre 24 autres défis 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...

Age : à partir de 4 ans

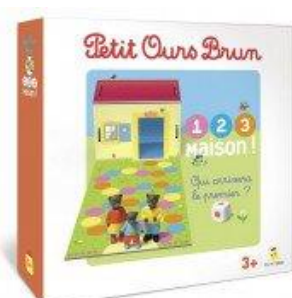
Nb de joueurs : 1

Durée : 15 min.

A406 PET

1016137 089

Petit ours brun : 1,2,3 maison



Petit Ours Brun fait la course avec Maman Ours et Papa Ours jusqu'à la maison. Qui arrivera le premier ?

Dans ce jeu, on avance sa figurine sur les cases de couleur désignées par le dé. Le premier jeu de parcours des petits.

Age : à partir de 3 ans

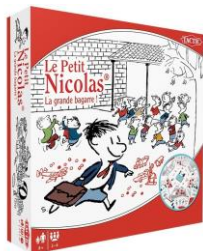
Nb de joueurs : 2 à 3

Durée : moins de 30 min

A403 PET

1018115 089

Le petit Nicolas : la grande bagarre !



Le Petit Nicolas - La Grande Bagarre ! est un jeu de plateau familial dans lequel il faudra faire preuve de filouterie, d'opportunisme et de quelques autres qualités obligatoires dans une cour de récré si vous ne voulez pas finir le dernier dans la course aux billes !

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 35 min.

A406 PET

1005802 089

Le petit prince



Chaque joueur tente de réaliser la plus belle des planètes, d'y accueillir renards, moutons, éléphants ou roses. À chaque tour de jeu, on pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Le premier joueur en choisit une puis désigne le joueur suivant, qui prend une des tuiles restantes, et ainsi de suite.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 25 min.

R 406 PET

1000522 089

Petite forêt musicale



Dans cette forêt musicale, chaque animal peut jouer d'un instrument. Seule la petite souris Mia n'arrive pas à décider duquel elle jouera. En sa compagnie, partez à la découverte du monde de la musique dans cinq jeux différents!

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 3

Durée : 10 min.

A401 PET

1005799 089

Petits bâtisseurs



Une nouvelle journée commence sur le grand chantier de Bruno ! Celui-ci a des plans pour construire plein de nouvelles maisons colorées qui doivent être terminées aujourd'hui. Réussirez-vous à construire vos maisons avant que la journée de travail de Bruno et de Tom ne soit terminée ?

Age : à partir de 2 ans

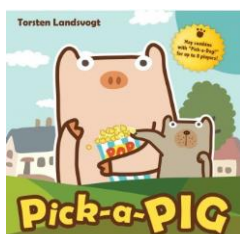
Nb de joueurs : 1 à 3

Durée : 15 min.

A404 BAT

1013440 089

Pick a pig



Mélangez les cartes et faites une grille de 5 cartes par 6 (ou 6 par 7 suivant le nombre de joueurs). Chaque joueur prend une carte secrète. Ensuite, tout le monde en même temps va récolter des cartes ... identiques ou avec seulement une différence...

Age : à partir de 8 ans

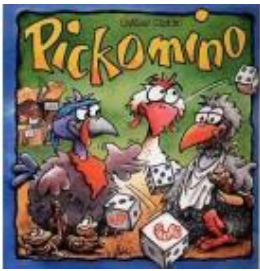
Nb de joueurs : 1 à 5

Durée : 30 min.

A401 PIC

1005809 089

Pickomino



Dans la basse-cour, c'est la chasse aux vers ! Mais attention il va falloir prendre des risques...Si vous aimez le Yam alors vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité, et rebondissements en tous genres. Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à, mettre de côté puis faites le pari de relancer ou pas.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 7

Durée : 30 min.

R 406 PIC

1000413 089

Pierre le Jardinier



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 ?

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 3

Durée moins de 30 min.

A403 PIE

1015013 089

Pile poil



Trouvez le mot juste !

Une carte est retournée et montre un chiffre et un dessin. Trouvez vite un mot qui contient ce nombre de syllabes et qui est en rapport avec le dessin pour gagner des points !

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 30 min.

A410 PIL

1015019 089

Les Pingouins patineurs



Jeu de logique divertissant pour toute la famille qui vous familiarisera avec la manipulation des pentaminos. 60 défis à réaliser de facile à difficile !

Age : à partir de 6 ans

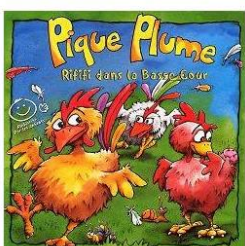
Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

R 406 PIN

1000435 089

Pique Plume



Votre poule n'a qu'une plume, et vous en voulez plus. Pour cela, il va vous falloir plumer vos adversaires pendant cette course-poursuite hilarante ou l'excitation et les rires ne devront surtout pas vous déconcentrer. Attention une minute d'inattention et vous pourriez bien finir à poil !

Age : à partir de 4 ans

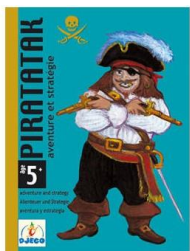
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R401 PIQ

1001547 089

Piratatak



Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R406 PIR

1000420 089

Pirates !



Dans ce jeu de stratégie, les "joueurs pirates" posent des éléments un par un sur le plateau. Dès que l'un d'entre eux réussit à aligner les 3 éléments présents sur une de ses cartes aux trésors, il remporte ce trésor. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de pierres précieuses.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R406 PIR

1000415 089

Piratissimo



Toujours en quête d'aventure et de trésors, les pirates sillonnent le vaste océan.

Mais mille sabords ! Voilà qu'une tempête se dessine à l'horizon ! Il faut charger le coffre au trésor le plus rapidement possible et ramener le butin en lieu sûr avant que la tornade ne vienne s'abattre sur l'île.

Age : à partir de 6 ans

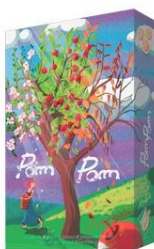
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A401 MON

1012472 089

PomPom



Avec le jeu de cartes Pom Pom, vous allez vous mettre dans la peau d'un producteur de fruits et légumes qui fait au mieux pour avoir une récolte la plus équilibrée possible entre les saisons.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : moins de 30 min

A401 POM

1019535 089

Premiers chiffres à la ferme



Le paysan Tim va dans le pré des bébés animaux pour voir si tout se passe bien et pour leur donner à manger. Mais les jeunes animaux turbulents sautent dans tous les sens et Tim ne sait plus où il en est. Pouvez-vous aider Tim à compter et nourrir les animaux ?

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

A406 PRE

1005730 089

Puzzle Chez-nut



Un puzzle de 3 niveaux pour découvrir la maison de la famille lapin.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : moins de 30 min.

A401 PUZ

1019809 089

Pyramide d'animaux



Les animaux voudraient vous montrer leur formidable acrobatie : la grande pyramide ! Prudence et habilité sont alors sollicitées : qui pourra poser le pingouin sur le crocodile, le mouton sur le pingouin, le serpent sur le mouton ? Le hérisson aimerait bien aussi monter sur la pyramide d'une hauteur vertigineuse ! Un jeu d'adresse avec une variante pour un joueur.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 15 min.

A404 PYR

1008580 089

Quixo Mini



5 cubes sont prisonniers d'un plateau. Chacun à son tour saisit un cube puis le replace selon le principe du pousse-pousse. Le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.

Age : à partir de 6 ans

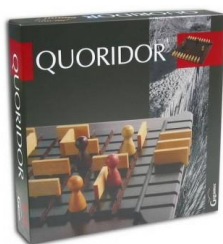
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R406 QUI

1000432 089

Quoridor



Quoridor est un must des jeux de réflexion et a pourtant des règles d'une incroyable simplicité : traverser le plateau en contournant les labyrinthes qui se créent. Il offre stratégie et anticipation pour 2 joueurs et garantit les fous rires à 4...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R406 QUO

1002112 089

Qwirkle



Imprononçable mais inoubliable ! Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Un jeu familial très sympathique autant pour les enfants que pour les joueurs plus réguliers !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R406 QWI

1000411 089

Rafle de chaussettes



Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : Les joueurs essayent tous en même temps de trouver des paires de chaussettes assorties dans l'énorme tas de chaussettes.

Age : à partir de 4 ans

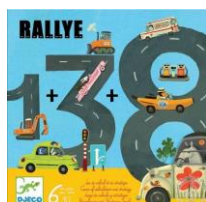
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

A401 RAF

1005727 089

Rallye



Pour remporter une étape du rallye et obtenir le bon nombre de kilomètres à parcourir, un peu d'astuce et quelques calculs sont nécessaires...

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A409 RAY

1015020 089

Rapidcroco



Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 crocodiles sont suspects. L'ordinateur de la police diffuse une liste de critères qui va vous permettre de retrouver le plus vite possible le coupable idéal.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

A402 RAP

1008578 089

Reconnaissance tactile



De nombreuses activités portant sur des expériences tactiles. Les jolies pièces faciles à saisir invitent à jouer librement selon son imagination et stimulent de façon ludique la motricité fine.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 2

Durée : 20 min.

A103 REC

1005822 089

Rodéo sur glace



Paul le pingouin tente de garder l'équilibre sur un iceberg lors d'un rodéo sur cette mer de glace. Venez l'aider ! Assemblez un iceberg en superposant des plaques de glace sur plusieurs niveaux.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R404 ROD

1002110 089

Sakapuss



Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 10 min.

R 401 SAK

1002105 089

Santorini



Construisez comme un mortel, mais gagnez comme un dieu ! Dans Santorini, lancez-vous dans la construction de cette île grecque emblématique et soyez le premier à grimper au sommet d'une tour.

Age : à partir de 8 ans

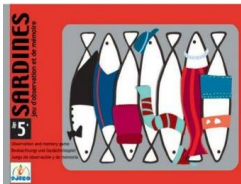
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 SAN

1019536 089

Sardines



Jeu d'observation et de mémoire. Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R401 SAR

1002207 089

Saute lapin



Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. Une carotte géante en or rayonne à l'horizon ! L'heure de la récolte des carottes a sonné, mais les lapins ne savent malheureusement pas nager. C'est pourquoi ils plongent de grosses pierres dans l'eau et posent des planches par-dessus pour former des ponts.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée moins de 30 min.

A404 SAU

1016150 089

Sauve mouton



Aidez le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : moins de 30 min.

A403 SAU

1016142 089

Sauvez le grand livre des contes



Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ? Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château. Il va maintenant falloir recomposer le livre. Mais comment ? Vous connaissez certainement chacun un conte ou l'autre... Mais il faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ait fini sa promenade

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R406 SAU

1002191 089

Secoury et la sécurité routière



En complément du jeu traditionnel (7 familles de 6 membres), cette série propose sur chacune de ces cartes une question sous forme de QUIZZ, l'enfant devra y répondre pour remporter la carte.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : env. 30 min.

A408 SEC

1018121 089

Serpentina



Faites le serpent le plus long. Les couleurs des serpents sont toutes mélangées. Qui peut nous aider à les assembler ? Associer les cartes selon leurs couleurs, ce n'est pas si difficile ? Le gagnant sera le joueur qui possèdera, à la fin de la partie, le plus grand nombre de cartes.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 15 min.

R401 SER

1001548 089

Sensei



Le Singe est ambitieux, fourbe et joueur. Il veut défier le Sage pour obtenir les clés du temple. À votre tour vous pourrez bouger deux de vos pierres et déplacer votre personnage sans limite entre deux pierres ; à vous de bloquer le passage de l'adversaire tout en essayant de vous frayer un chemin vers la victoire.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2

Durée : moins de 30 min.

A406 SEN

1016155 089

Sherlock



Jeu de mémoire et de déduction coopératif dans l'univers de Sherlock Holmes. Deux règles existent : compétitive ou coopérative. Ce jeu de mémoire et de déduction conviendra aussi bien aux enfants qu'à leur parents qui se compléteront chacun sur leur point faible. Il peut se jouer seul.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 5

Durée : 15 min.

R411 SHE

1002106 089

Sortilèges à l'école de magie



C'est un jeu coopératif pouvant réunir jusqu'à 6 joueurs. Ils devront collaborer pour échapper au Fantôme, mémoriser les tuiles-arbres et utiliser au bon moment potions magiques et dés enchanteurs. S'ils reviennent sans être attrapés, ils remportent une victoire en équipe.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée moins de 30 min.

A403 SOR

1019009 089

SOS Dino



Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption !
Tous ensemble aidez les petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid ! SOS Dino est un jeu coopératif où tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau.

Age : à partir de 6 ans

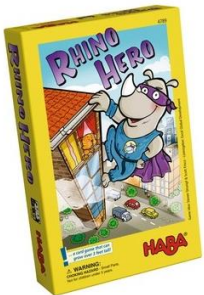
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée moins de 30 min.

A403 SOS

1019858 089

Super Rhino



Le super héros escalade les plus grandes maisons et surveille escrocs et malfaiteurs. Il est fort comme un lion, rusé comme un renard, mais lourd comme un rhinocéros ! Pourrez-vous aider Super Rhino à remplir sa mission vacillante en assemblant le gratte-ciel le plus stable possible ?

Age : à partir de 5 ans

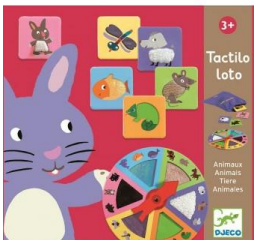
Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A404 SUP

102722 089

Tactilo loto : Animaux



Dans un petit sac sont cachés des cartes sur le thème des animaux avec sur chacune une texture qui représente la peau de la bête. Après avoir lancer la flèche, l'enfant doit trouver la carte qui correspond à l'animal. Un jeu de langage original pour joindre le geste à la parole.

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 min.

A401 TAC

1009596 089

Takenoko



Il y a bien longtemps, l'empereur de Chine offrit à l'empereur du Japon un grand panda, symbole de paix. Votre délicate mission est de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Vous allez cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou. Mais attention à l'animal sacré et à son goût immodéré pour les tiges croquantes.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 45 min.

A406 TAK

1010963 089

Tam Tam chrono



Tam Tam Chrono est un jeu d'orthographe qui remue les méninges ! Ce jeu de cartes permet de créer des représentations mentales stables de mots irréguliers (particularités orthographiques) et de mots présentant des sons complexes, de favoriser la compréhension du mot et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles.

Age : à partir de 8 ans

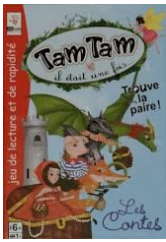
Nb de joueurs : 2 à 3

Durée : 10 min.

R401 TAM

1000520 089

Tam Tam « Il était une fois...les contes »



Le jeu transporte dans l'univers des contes. Retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre deux cartes : 1 carte-images et 1 carte-mots. Le jeu entraîne à la lecture, à la mémorisation des mots.

Age : à partir de 6 ans

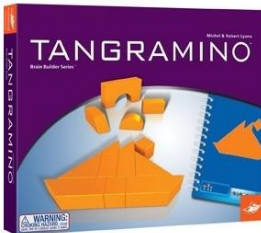
Nb de joueurs : 2 à 3

Durée : 10 min.

A401 TAM

1005818 089

Tangramino



Les joueurs doivent reproduire des images 2D en utilisant des Geoblocks. Que ce soit un simple chat ou une maison, jusqu'à des formes très complexes, vous devez trouver un moyen de regrouper ensemble tous les Geoblocks afin de réaliser le dessin demandé.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 5 min.

A302 TAN

1000430 089

Tantrix



Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles.

Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi ?

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A406 TAN

1005801 089

Tiny Park



Le gérant du parc construit un nouveau parc d'attractions. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de son terrain ? Mince, ses concurrents décident d'y ériger aussi leur parc d'attractions ! Il faudra un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. Dès qu'il ne reste plus aucun espace vide sur le terrain, le parc peut alors ouvrir !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min.

A406 TIN

1019011 089

Timeline



Placez correctement toutes vos cartes d'évènements, de découvertes ou d'inventions sur la ligne du temps. Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R408 TIM

1000417 089

Time's Up Family



La version familiale du célèbre jeu du Time's Up pour que tout le monde puisse jouer ensemble, les petits ET les grands, avec sur les cartes des noms, des animaux, des métiers, ...

Age : à partir de 8 ans

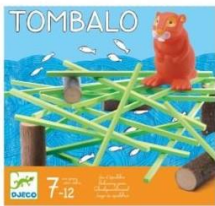
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min. à 1h

A401 TIM

1005808 089

Tombalo



Jeu d'équilibre : un barrage naturel se construit dans la forêt. A vous de poser délicatement les rondins et baguettes de bois les uns sur les autres sans tout faire tomber...Attention le castor rôde et ne vous facilitera certainement pas la tâche !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R404 TOM

1002190 089

Tous au dodo



Qui, enfant, n'a jamais perdu son doudou ou ses chaussons dans sa chambre ! Il n'y a plus qu'à chercher, fouiller et tout retourner au milieu de ce joyeux bazar ! Rappelez-vous de votre enfance et du délicieux moment d'un petit jeu avec Papa et Maman ! Voilà, ce jeu tout en poésie, n'a d'autre ambition que de vous faire vivre un instant magique de partage et de douceur avec vos enfants.

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A402 TOU

1005812 089

Tout là-haut



Construisez le plus grand et le plus bel arbre à cabanes de tout le village ! Pour cela, associez vos cartes en fonction de leur couleur ou de leur valeur pour marquer le plus de points. N'oubliez pas de regarder ce que font vos amis et choisissez bien votre carte avant de passer votre main à votre voisin.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A406 TOU

1016144 089

Toutilix



Pour jongler avec les lettres, s'aérer avec les mots, s'envoler avec les phrases... Jubiler ! Se dépayser... écrire sans crayon ni clavier... faire parler les cartes !

Age : à partir de 6 ans

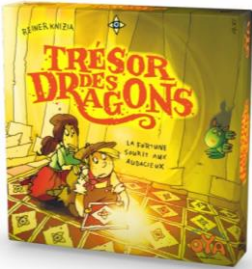
Nb de joueurs : 1 à 8

Durée : moins de 30 min.

A410 TOU

1015018 089

Trésor des dragons



Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition de ne pas tomber sur un petit dragon ou une araignée. Un jeu de mémoire et de déduction, nommé au «Kinderspiel des Jahres» en 2004.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min.

A401 TRE

1010955 089

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. Y parviendront-ils à temps ?

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min

A406 TRO

1015015 089

Turlututu chapeaux pointus



C'est la course des chapeaux pointus ! Vite, vite, petite sorcière : saute sur ton balai et envole-toi : la grande fête des sorcières va bientôt commencer. Chaque pion coloré est caché par un chapeau, puis mélangé en bas du plateau. A ton tour, lance le dé, puis à l'aide de ta mémoire,...

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A402 TUR

1010958 089

Une souris verte



Un jeu de séquences où il faut jouer des séries de 6 cartes dans le bon ordre et raconter des histoires farfelues.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A402 SOU

1013448 089

Le verger



Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange ! Un jeu de coopération simple où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre le corbeau.

Age : de 3 à 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 10 à 15 min.

R407 VER

1000424 089

Vite, vite, petit pingouin !



Les mamans pingouins habitent sur une île avec leurs bébés. Pour se régaler des délicieux poissons, il faut cependant traverser la mer pour atteindre une autre île. Mais, les petits pingouins ne savent pas encore nager ! Heureusement, il y a suffisamment de rochers, de troncs d'arbre et de planches flottant sur l'eau pour leur permettre d'atteindre les poissons. Qui arrivera le plus vite à terre avec son couple de pingouins et récupérera les deux délicieux poissons ?

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 2 à 3

Durée : 30 min.

A406 VIT

1010966 089

Viva montanya



Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A401 VIV

1013446 089

Viva Topo



Les petites souris sont tout excitées lorsqu'elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages. Alors qu'elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d'arriver. Un problème se pose : le chat a eu vent de leur projet et lui aussi s'est mis en route ! Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre le Pays de Cocagne ?

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min.

A403 VIV

1012719 089

Vocadingo



4 extra-terrestres débarquent pour étudier notre langue. Au programme : 200 mots avec pour chacun sa définition, son anagramme et sa devinette. Donnez les bonnes réponses et gagnez un maximum de cartes mots. Un jeu rigolo pour enrichir le vocabulaire du CP au CM1.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

R410 VOC

1000422 089

Vroom Vroom



L'herbe est encore fraîche de la rosée du matin et les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course des escargots.

Les concurrents s'observent, chacun prêt à s'élancer. 3,2,1 et c'est parti...! Mais qui remportera cette course ?

Age : à partir de 4 ans

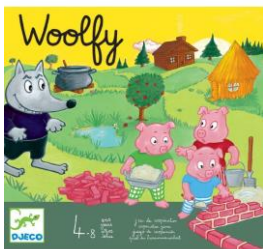
Nb de joueurs : 2 - 4 jours

Durée : 10 à 20 min.

A403 VRO

1013437 089

Woolfy



Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite. Un jeu idéal pour les petits qui s'allient pour gagner contre le loup.

Age : de 4 à 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R406 WOO

1000418 089

Wordox



Un jeu de création de mots à partir de lettres tirées au hasard, c'est bien. Mais un jeu dont l'objectif est aussi de chaparder les lettres de son adversaire pour gagner la partie, c'est mieux... et tellement plus

Age : à partir de 8 ans

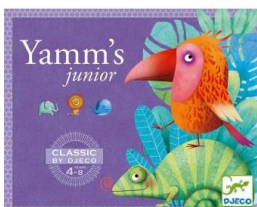
Nb de joueurs : 2

Durée : 30 min.

A410 WOR

1010964 089

Yam's junior



Le célèbre jeu du Yam 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 yams comme les grands !

Age : de 4 à 8 ans

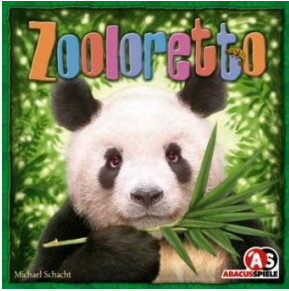
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 5 min.

A407 YAM

1005810089

Zooloretto



Chaque joueur possède un zoo, et marque d'autant plus de points qu'il attire de visiteurs. Des animaux sauvages et exotiques, petits et grands, et tout particulièrement les bébés, sont les attractions vedettes de votre zoo. Prenez garde pourtant à bien organiser votre parc, laissant à chacun toute la place dont il a besoin pour vivre confortablement. Des animaux entassés, mal nourris, vous feront perdre des visiteurs.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min à 1h

R406 ZOO

1000412 089

Zoowaboo



Les animaux sont ravis. Aujourd'hui, ils partent pour un excitant voyage en radeau et tous veulent y participer. Mais si le radeau est surchargé, alors tous les animaux finiront dans l'eau. C'est pourquoi la petite souris capitaine doit s'assurer que chacun trouve sa place. Un jeu où il faudra varier entre prise de risque modérée et réflexion.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A404 ZOO

1012474089