



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 001



Dé des premiers mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Vocabulaire de noms

Lance le dé au bout de tes bras! Alors, que vois-tu? Dis-le à papa ou à maman! Tu peux faire un son si c'est trop difficile.

Le dé des premiers mots est conçu pour aider les enfants de 6 mois et plus à produire des sons, puis à dire des mots, vers 1 an. Les 60 photographies qui peuvent être insérées dans les pochettes du dé correspondent aux premiers noms appris par les tout-petits en général.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 mois -2 ans et demi
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 001B



Le dé des actions - Extension du dé des premiers mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ensemble de cartes prêtes à être glissées dans nos Dés à pochettes, pour animer diverses activités.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté:
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 002



Smartmax

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mes premiers animaux de safari est conçu pour les enfants de 1 à 5 ans et offre une introduction précoce, sûre et amusante à la découverte magnétique. Construisez et jouez facilement avec les animaux ou mélangez-les pour créer des combos rigolos! Les animaux sont aimantés et se cliquent sur les barres, ce qui les rend idéales pour les petites mains.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 - 5
 Durée de jeu prévue: 5 min
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smartmax
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 003



La maison des actions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer le vocabulaire de verbes

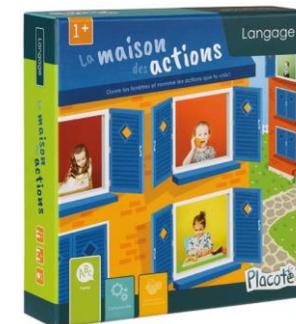
Des amis se cachent dans la maison. Ouvre les fenêtres et découvre les actions qu'ils sont en train de faire! Seras-tu capable de toutes les nommer?

La maison des actions est conçu pour aider les enfants de 1 an à 3½ ans à développer du vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 004



La tour des consignes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre des consignes simples

Prends un dé et amuse-toi à le lancer au bout de tes bras! Attention! Le dé t'indique une consigne à exécuter. Construis la tour un dé à la fois et fais-la tomber!

La tour des consignes est conçu pour aider les enfants de 1 an à 2½ ans à comprendre des consignes simples. Puisque chacun des six dés illustre une thématique différente, le jeu permet de développer la compréhension de consignes variées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 005



Loto des petites phrases

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Apprendre à faire les premières phrases

Plusieurs amis se sont réunis pour jouer avec toi! Sauras-tu dire ce qu'ils font? Tu dois associer les images identiques en plaçant les cartes aux bons endroits.

Loto des petites phrases est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 3 ans à faire leurs premières combinaisons de mots (p. ex. «le chat mange», «le garçon court»). En ayant la possibilité de combiner huit noms avec huit verbes de plusieurs façons, ils apprennent à composer des phrases.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	1 an et demi +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 006



Loto des émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Identifier les émotions

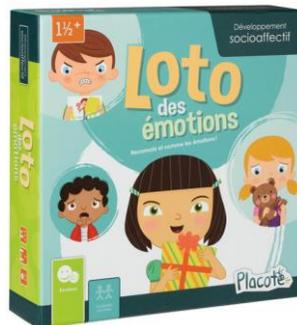
Apprends à reconnaître les émotions de base! Tu peux associer et nommer les émotions en plaçant les cartes aux bons endroits. Sauras-tu trouver les deux fillettes tristes identiques, ou encore le petit garçon et le grand-père en colère? Par la suite, associe chaque image d'émotion à une cause.

Loto des émotions est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 4 ans à reconnaître et à nommer des émotions. Il leur apprend aussi que tout le monde vit des émotions, que celles-ci ont différentes causes et qu'une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 an et demi +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 007



Qui cherche quoi où?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Questions simples

À vos marques, prêts, cherchez! Pour savoir quel objet ou quel personnage chercher, prends une carte et écoute attentivement la question de papa ou maman. Tu peux aussi partir à la recherche des objets qui sont sur les cartes «Cherche partout».

Qui cherche quoi où? est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 3½ ans à développer leur compréhension de questions simples formulées avec les mots interrogatifs «où», «quoi» et «qui», et de la question «qu'est ce qu'il

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 an et demi +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 008



Mon premier Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez à cache-cache avec ce lapin tout mignon ! Il suffit de le cacher sous l'un des trois cubes et c'est parti ! Le petit lapin rira et fera des bruits rigolos pour que votre enfant retrouve la boîte sous laquelle il est caché ! Où est le petit lapin ? Ouhiii, il est là. Bravo ! Elle stimule l'imaginaire et le développement cognitif de l'enfant. Retrouvez l'univers de Croque-carotte dans ce jeu simple et amusant, qui fera autant rire l'enfant que ses parents ! Plusieurs activités évolutives sont proposées pour accompagner votre enfant dans ses découvertes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 1 an et demi +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 020



Cherche et trouve Toupie et Binou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Toupie et Binou vous invitent dans leur merveilleux monde. Découvrez une nouvelle aventure à chaque planche de jeu: la jungle, l'océan, l'école, l'histoire hilarante, le camping et le cirque.

Le but du jeu est de découvrir les images du monde de Toupie et Binou dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 - 4
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 021



Charlie Biscuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

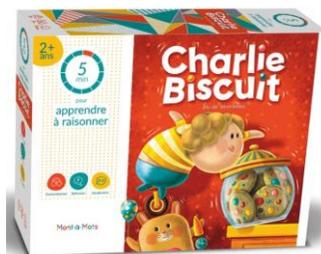
Dans le jeu Charlie Biscuit, sauras-tu aider Charlie à atteindre la jarre à biscuits?

Réponds correctement à deux devinettes pour trouver qui parmi ses amis l'aidera à atteindre les biscuits. En 5 minutes, l'enfant développe sa concentration, sa réflexion et son vocabulaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 min
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Mont-a-mots
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 022



Cherche et trouve: les émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Associer des émotions à des situations (causes)

Prends un jeton ou une carte, regarde bien l'émotion qui y est représentée et cherche-la dans la scène. Sauras-tu trouver le personnage qui est triste? Et celui qui a peur? Sauras-tu expliquer pourquoi ils vivent ces émotions?

Cherche et trouve les émotions est conçu pour aider les enfants de 2 à 5 ans à reconnaître les émotions primaires (la joie, la peur, la colère, la tristesse et le dégoût) chez différentes personnes. Le jeu permet aussi aux enfants de comprendre que certaines situations peuvent entraîner plusieurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 022B



Cherche et trouve: les émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Associer des émotions à des situations (causes)

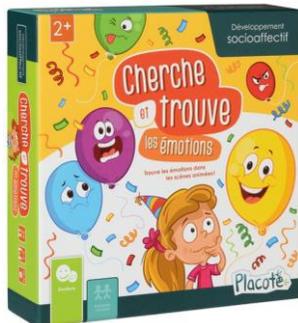
Prends un jeton ou une carte, regarde bien l'émotion qui y est représentée et cherche-la dans la scène. Sauras-tu trouver le personnage qui est triste? Et celui qui a peur? Sauras-tu expliquer pourquoi ils vivent ces émotions?

Cherche et trouve les émotions est conçu pour aider les enfants de 2 à 5 ans à reconnaître les émotions primaires (la joie, la peur, la colère, la tristesse et le dégoût) chez différentes personnes. Le jeu permet aussi aux enfants de comprendre que certaines situations peuvent entraîner plusieurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	2 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 023



Qui cherche quoi où comment?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre des concepts de base

À vos marques, prêts, cherchez! Où est le gros ourson? Qui est à côté de la maison de poupée? Que vois-tu devant le coffre? Pour savoir quel objet ou quel personnage chercher, écoute attentivement la question de papa ou maman. Tu peux aussi partir à la recherche des objets qui sont sur les cartes « Cherche partout »!

Qui cherche quoi où comment? est conçu pour solliciter chez l'enfant de 2 à 4 ans la compréhension de concepts de base comme « petit », « gros »,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	2 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 024



Jour & Nuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Distinguez les formes de jour... comme de nuit!

Le jeu d'observation et de logique Jour & Nuit est destiné aux jeunes enfants afin qu'ils placent correctement le long des bâtonnets les différentes pièces de couleur pour reproduire les formes demandées dans les cartes des défis. Les défis "Jour" demandent de reproduire les images détaillées en vous aidant des couleurs des pièces. Les défis "Nuit" offrent un surcroît de difficulté en demandant aux enfants de toujours reproduire les images demandées mais cette fois-ci seulement à l'aide des formes..

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 025



Little Association

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. A quel univers appartient le poisson ? A celui de la mare ! Vite, la grenouille doit se poser sur la carte « mare » ...
 Une gamme de jeux spécialement conçus pour les enfants de 2 à 5 ans : des animaux affectifs et rigolos, des règles très simples et des durées de jeux adaptées à leur âge. Des vrais moments d'échange et de complicité entre les tout petits et leurs parents !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 026



Correspo

Commentaires sur le jeu

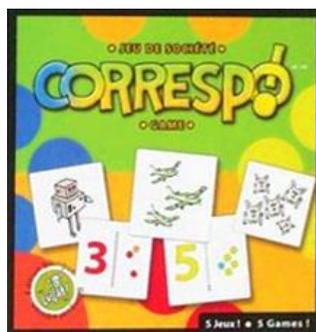
Points: 1

Correspo! est un jeu simple, haut en couleur et richement illustré, qui fonctionne par associations d'idées. Instructif et amusant, Correspo ! s'adapte à l'appétit des tout-petits, et comble la curiosité des plus grands. De magnifiques cartes illustrées et numérotées donnent à l'enfant le goût de jouer avec les mots et les chiffres. Cinq jeux et plusieurs variantes qui vous amuseront longtemps!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn - 40 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lucky Duck Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 027



Les contraires

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La notion d'opposé permet à l'enfant de se familiariser avec les objets et les situations du quotidien tout en enrichissant son vocabulaire. Dans ce jeu très simple, l'enfant observe les images et s'amuse à reconstituer 12 paires de contraires. Il décrit ce qu'il voit, repère les indices et apprend à les nommer. Les cartes-puzzles extra épaisses, leur système autocorrectif et les illustrations colorées offrent à l'enfant une expérience de jeu optimal, pour s'amuser seul ou à plusieurs !

Ce jeu favorise ainsi le développement du sens de l'observation, du raisonnement et du langage. Dès 2 ans.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 028



Mon premier loto "la ferme"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur prend une ou plusieurs planches. Les jetons sont posés face cachée

Le plus jeune tire un jeton, nomme l'animal et le montre aux autres joueurs. Celui qui l'a sur sa planche, le prend et le pose au bon endroit. Si personne ne l'a sur sa planche, le jeton est écarté et c'est au suivant de jouer.

Le premier qui a complété sa ou ses planches a gagné !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Nathan
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 029



Rhino Hero junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Rhino Hero Junior est un super-héros en formation qui vise haut. Dans trois jeux différents, les enfants exercent la motricité fine, la compréhension des premiers chiffres et des quantités en classant et en empilant les étages.

Dans le jeu libre, l'enfant peut empiler une ou plusieurs tours et escalader les différents étages avec les deux figurines de héros.

Dans le jeu de classement et dans les deux jeux d'empilement, l'enfant apprend à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Haba
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 030



Little Match

Commentaires sur le jeu

Points: 1

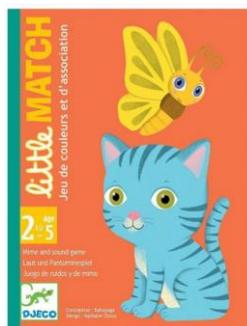
Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il prend en main. Une carte de la pioche est retournée et placée au centre de la table. À son tour de jeu, chaque joueur essaie de poser une carte sur celle placée au centre de la table en associant soit la même couleur, soit le même animal. S'il ne peut rien poser, il pioche une carte et la main passe au joueur suivant. Pour remporter la partie, il faut être le premier à avoir posé toutes ses cartes au centre de la table.

Les jeux de cartes Little sont une gamme de jeux spécialement conçus pour les enfants de 2 ans et demi à 5 ans : des cartes silhouettées et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 5 min
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 031



Little association

Commentaires sur le jeu

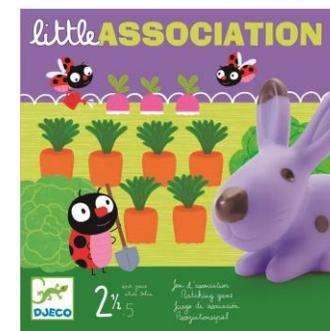
Points: 1

Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la marre. À quel univers appartient la carotte? À celui du potager! Vite, le lapin doit se poser sur la carte potager.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 032



Little observation

Commentaires sur le jeu

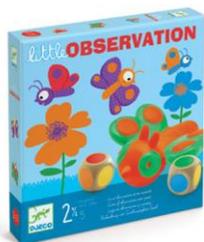
Points: 1

Lancez les dés pour dévoiler la combinaison de couleur! Qui sera le premier à attraper le papillon correspondant?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 033



Little action

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est la fête dans la jungle et les animaux se lancent de drôles de défis !

À son tour de jeu, le joueur retourne une carte de la pioche et tente de réussir le défi dessiné sur cette carte (construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer, rattraper, etc.). S'il réussit, il gagne une médaille qu'il pose devant lui. Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.

+++ Chaque défi se réalise avec un animal (ou plusieurs)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 034



Little Circuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu de société Djeco pour enfants, très amusant, consiste à arriver le premier au bout du parcours. Pour cela il faut faire rouler le dès aux couleurs pour faire avancer son petit animal jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle du dé... Qui arrivera le premier au bout du chemin ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 035



Little coopération

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs tentent d'aider les 4 animaux à rejoindre l'igloo. Attention! Si le dé annonce « glaçons », il faut ôter un des piliers du pont. 2 à 4 joueurs.

Tous ensemble, les joueurs tentent d'aider les 4 petits animaux à atteindre l'igloo. Attention! Si la face du dé annonce « glaçons », il faut ôter un des piliers du pont car la banquise fond. Bonne occasion de parler environnement! Animaux en caoutchouc, dé et piliers en bois. 2 à 4 joueurs.
 3 ans +

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 036



Dompteur der mémoire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies de mémorisation

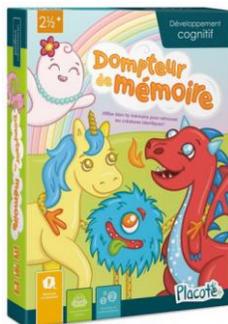
Les monstres, les licornes, les fantômes et les dragons se sont cachés! Concentre-toi, observe bien et essaie de te rappeler où sont les jumeaux! Tu pourras ensuite les aider à regagner leur monde.

Dompteur de mémoire est conçu pour aider les enfants de 2½ ans à 7 ans à utiliser des stratégies de mémorisation qui les amènent à mieux se rappeler l'information. Il peut servir de premier jeu de mémoire pour les plus petits, car il permet de les initier à ce type de jeu avec des défis

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 037



Le casse-phrase

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Apprendre à faire des phrases comprenant un sujet, un verbe et un complément

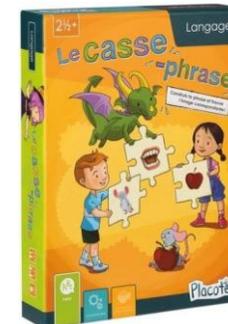
Les phrases ont perdu leurs morceaux! Reconstitue-les une à la fois en faisant les casse-têtes. Une fois ta phrase complétée, trouve l'image correspondante.

Le casse-phrase est conçu pour aider les enfants de 2½ ans à 4½ ans à faire des phrases complètes, qui comprennent un sujet, un verbe et un complément. La présentation sous forme de casse-têtes leur offre un

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 038



Little Mémo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un premier jeu de mémoire visuelle pour apprendre à se concentrer.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 1/2 - 5
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 050



Gagne ton papa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu éducatif incontournable. Ce jeu et casse-tête évolutif devenu culte est un formidable outil pédagogique. En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdain, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à deux, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence d'éléments susceptibles d'être ingérés, risque d'étouffement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 10
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 051



Toc toc toc Logico

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu propose aux enfants d'assembler des suites logiques d'illustrations issues de l'univers de Toc Toc Toc. Par exemple, la Grubule qui prend soin de la plante qui pousse, la préparation des biscuits préférés de Zalae et Kao ou encore le Magli très sale qui se fait laver et qui est ensuite tout propre.

Un jeu de suites logiques où hasard et réflexion s'entremêlent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 - 5
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 052



Mes premiers mots

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Mes Premiers mots" est un jeu éducatif simple et ludique composé de 16 puzzles destinés à enseigner aux enfants âgés de 3 à 5 ans la combinaison des lettres afin de former les premiers mots. Les illustrations colorées et les personnages amusants stimulent l'enfant à reconstruire les images en découvrant à chaque pièce les lettres qui forment le mot illustré. L'encastrement des pièces est autocorrectif de manière à ce que l'enfant puisse vérifier ses propres réponses et profiter du jeu en toute autonomie, mais aussi en compagnie de ses amis et de sa famille grâce aux variantes de jeu en groupe. Pour un jeu qui ne finit jamais!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 - 5
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Clementoni
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 053



Chefs en folie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mémoire et d'association où il faut être le premier à rassembler les 7 ustensiles et aliments nécessaires pour que son chef puisse préparer un repas

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Orchard toys
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 054



Une patate à vélo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Est-ce que ça se peut Une patate à vélo ? Une licorne qui pète ? Basé sur le livre d'Élise Gravel, Une patate à vélo - le jeu, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste. Du plaisir et des découvertes rigolotes pour toute la famille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur: Joël Gagnon





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 055



Le grand jeu Les p'tits incollables

Commentaires sur le jeu

Points: 1

950 activités amusantes pour développer ses capacités de déduction et d'observation. 3 niveaux : petite, moyenne et grande section de maternelle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lansay
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 056



Memo meuh

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il suffit de tendre l'oreille et reconnaître le cri d'un animal, puis le retrouver parmi les cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 057



Mon stylo interactif

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un recueil de jeux avec plus de 60 activités éducatives qui abordent tous les sujets clés de l'apprentissage dans l'enseignement préscolaire. Contient 24 maxi fiches avec des exercices, un amusant jeu de l'oie et un petit train coloré composé de pièces à emboîter. Toutes les activités se jouent à l'aide du stylo

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 058



Les trois petits cochons

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pouvez-vous aménager les maisons pour que les cochons puissent jouer à l'extérieur? Si vous apercevez le loup, pouvez-vous aider les porcs à rester en sécurité dans leurs maisons? Un adorable jeu de réflexion comprend de grandes pièces de puzzle faciles à tenir, un livre d'histoire avec des images et un livret avec 48 défis du débutant à la maîtrise. (24 avec le loup et 24 sans).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 059



La belle au bois dormant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Belle au Bois Dormant, 4ème titre de la collection de contes Smart, apporte une nouvelle mécanique reprenant le principe de l'histoire : réveiller la Belle.

Utilisant le labyrinthe ensorcelé comme décor, le jeu se renouvelle à chaque partie puisque la mise en place de chaque défi nécessite un positionnement différent des tuiles à l'intérieur de l'enceinte du plan de jeu.

2 méthodes de jeu sont proposées, chacune avec 4 niveaux de difficulté :
- sans le dragon : le prince doit parcourir le labyrinthe pour atteindre le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 - 7 ans
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 060



La liste des course

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mémoire où il faut tenter de retrouver les articles d'épicerie sur notre liste pour les ajouter à notre panier.

Le premier à retrouver tous ses articles gagne!

Les cartes sont bilingues (français / anglais) en carton épais et durable

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 - 7 ans
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Orchard toys
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 061



Toc toc toc À qui, à quoi?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un excitant jeu d'association qui permettra aux enfants de développer leur sens de l'observation. Le but du jeu est d'assembler des paires d'images appartenant à la même série. Par exemple, Azim et son tablier, Musette et sa trompette ou encore Youi et le Magli.

Un jeu combinant mémoire et association avec les amis de Toc Toc Toc!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 8
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 062



Cherche, trouve et découvre: Les camions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

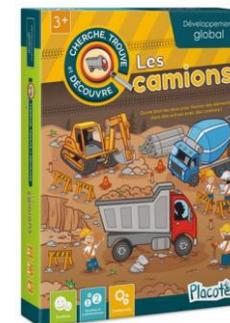
Objectifs :

Reconnaître de petits ensembles d'objets
 Nommer des émotions et leurs causes
 Comprendre des consignes portant sur les couleurs et la taille des objets
 Développer des habiletés sociales
 Il paraît que tu aimes beaucoup les camions, c'est vrai? Ça tombe bien!
 Ouvre bien tes yeux et tes oreilles, car tu devras trouver des éléments dans plusieurs scènes amusantes avec des camions!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 063



Miam miaou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent comme des folles. Elles montent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris et combien de portions de fromage récupérera chacune d'elles ?

Mais attention ! Max le chat rôde... La souris qui ne sera pas attentive risque d'être effrayée et de perdre rapidement son trésor. Il arrive même parfois que Max, par son audace, réussisse à bloquer une souris jusqu'à ce que l'une de ses amies viennent la délivrer. Quelle souris sera la plus agile

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 064



L'école des monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre les règles sociales

Les monstres font plein de mauvais coups! Ils doivent apprendre à bien se comporter à l'école des monstres. Aide-les en réfléchissant à leurs actions. Essaie de deviner lequel obtiendra son diplôme en premier!

L'école des monstres est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 065



Finding Dory Jeu de mémoire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mémoire

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Disney
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 066



Domino Madagascar

Commentaires sur le jeu

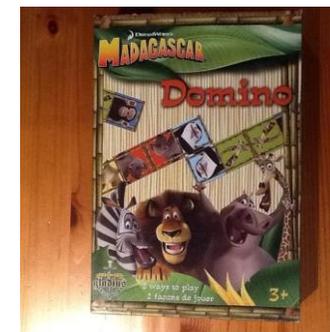
Points: 1

Le but est d'être le premier à placer tous ses dominos.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 066B



Domino Madagascar

Commentaires sur le jeu

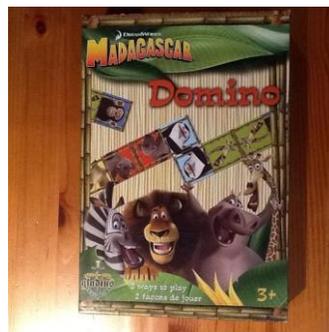
Points: 1

Le but est d'être le premier à placer tous ses dominos.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 067



Chasseurs en herbe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies d'attention

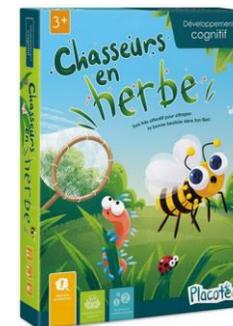
As-tu vu l'étrange chenille mauve à pois rouges? Non? Sois attentif et essaie d'être le premier à l'attraper dans ton filet! Concentre-toi, car certaines bestioles se ressemblent beaucoup! Seras-tu capable d'en capturer plusieurs?

Chasseurs en herbe est conçu pour aider les enfants de 3 à 8 ans à centrer leur attention sur un élément à chercher. Le jeu les amène à se concentrer davantage sur certaines caractéristiques et moins sur d'autres. Il leur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 067B



Chasseurs en herbe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies d'attention

As-tu vu l'étrange chenille mauve à pois rouges? Non? Sois attentif et essaie d'être le premier à l'attraper dans ton filet! Concentre-toi, car certaines bestioles se ressemblent beaucoup! Seras-tu capable d'en capturer plusieurs?

Chasseurs en herbe est conçu pour aider les enfants de 3 à 8 ans à centrer leur attention sur un élément à chercher. Le jeu les amène à se concentrer davantage sur certaines caractéristiques et moins sur d'autres. Il leur

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 068



Mon premier jeu de l'oie P'tit Loup

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lance le dé et tente d'arriver le premier sur la dernière case. Attention, des défis t'attendent sur le chemin : si tu tombes sur les cases "visage", à toi de présenter ta plus belle grimace !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Auzou
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 069



Pourquoi les carottes ont-elles disparu?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre des questions comprenant «pourquoi»

Bizarre! Les carottes ont disparu du potager! Mais pourquoi? Transforme-toi en détective et rends-toi au potager pour trouver le coupable. Mais attention! Tu devras répondre à plusieurs questions en chemin.

Pourquoi les carottes ont-elles disparu? est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5½ ans à développer leur compréhension des questions formulées avec le mot interrogatif «pourquoi». Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 070



Petit Savant 8 jeux en 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un coffret de 8 jeux très complet qui enseignera aux enfants de nombreuses connaissances essentielles à leur âge. Avec des jeux d'association pour découvrir les formes, les couleurs, les nombres et les quantités. L'enfant découvrira d'autres activités très amusantes pour jouer avec les séquences, exercer sa mémoire, travailler sa logique et son observation et manipuler les nombres avec un loto et un amusant casse-tête pour apprendre à compter. Un ensemble de jeux éducatifs spécialement conçu pour stimuler les fonctions intellectuelles de l'enfant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 071



Mes jeux de Petite Section

Commentaires sur le jeu

Points: 1

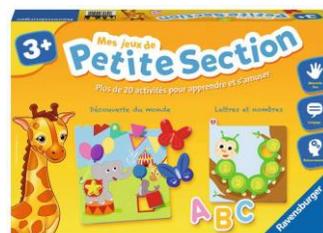
Plus de 20 activités pour apprendre et s'amuser
Autres informations produit
Mes jeux de petite section rassemblent dans un coffret très complet et multi-thèmes plus de 20 activités différentes pour découvrir la première année de maternelle. Toutes les thématiques y sont abordées : l'apprentissage des lettres, des chiffres, mais aussi les animaux, les formes, les couleurs, le corps humain, le monde végétal, et d'autres surprises à découvrir !

Les trois mascottes, la girafe, le chien et la chenille, accompagnent l'enfant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 mn +
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ravensburger
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 072



Mon coffret à toucher - couleurs avec dinos

Commentaires sur le jeu

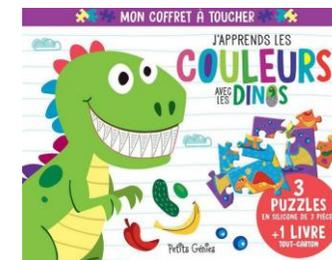
Points: 1

En plus de découvrir les couleurs de base avec des dinosaures sympathiques, l'enfant peut développer son sens du toucher grâce aux diverses textures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 mn +
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Petits génies
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 073



Tarte de tri

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Super tarte à trier et compter-Learning Resources.

Les enfants s'amuseront à compter et à trier les petits fruits colorés tout en travaillant leur motricité fine et leur vocabulaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Learning resources
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 074



Mon coffret à toucher- Chiffres avec les monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En plus de découvrir les chiffres de 1 à 5 avec des monstres sympathiques, l'enfant peut développer son sens du toucher grâce aux diverses textures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Petits génies
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 075



Bisous dodo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 - 6
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 076



Formes et couleurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'enfant dispose de 8 planches représentant des silhouettes amusantes à compléter : un clown, une tortue, un bonhomme de neige, un avion, et bien d'autres à découvrir ! Lorsqu'il tourne la roulette du jeu, celle-ci lui indique des jetons à manipuler, de tailles, de couleurs et de formes différentes. Au fur et à mesure, l'enfant s'amuse à placer les jetons dans le dessin des grandes planches.

Une façon très amusante de se familiariser avec les formes géométriques simples et complexes, et de distinguer les couleurs primaires et secondaires. Ce jeu exerce ainsi son sens de l'observation, sa

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 077



Labyrinthe de numéro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fais glisser la baguette magnétique fixée à travers le couvercle transparent pour remplir les paniers de pommes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Melissa et Doug
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 078



Jeu de mémoire Pat Patrouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ce jeu idéal pour exercer la mémoire comprend 72 cartes colorées, ainsi qu'un plateau de rangement. Avec le jeu de mémoire La Pat' Patrouille, les plus petits vont adorer retrouver les paires identiques parmi les cartes qui mettent à l'honneur leurs personnages préférés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 079



Kit de tri du quartier

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un tri amusant pour toute la famille! Les enfants apprennent les techniques de couleur, de correspondance et de tri en parlant d'eux-mêmes et de leur famille avec le quartier de tri Tout sur moi à partir des ressources d'apprentissage. Inspiré de nos populaires compteurs familiaux All About Me, cet ensemble de 36 compteurs en plastique et de 6 maisons en deux pièces aide les enfants à renforcer leurs compétences mathématiques et imaginatives à chaque fois qu'ils jouent. En forme de personnages jouets, les compteurs sont disponibles en six couleurs et formes différentes (homme, femme, garçon, fille, bébé et chien de la famille) et sont prêts à travailler comme manipulateurs de tri. Triez les personnages par forme,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Learning resources
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 080



Le tiroir à bobettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre des suites logiques

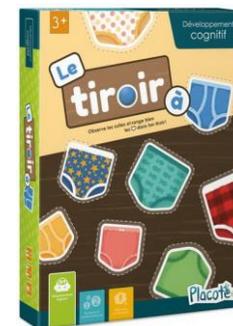
Les bobettes sont en désordre! Par chance, tu peux savoir comment les placer dans ton tiroir grâce à ton guide de rangement! Observe bien et réfléchis pour tout ranger comme il faut.

Le tiroir à bobettes est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6½ ans à reproduire, poursuivre ou créer des suites logiques, selon leurs habiletés. Le guide de rangement présente aussi les suites de la plus facile à la plus difficile. Les enfants peuvent ainsi apprendre à leur rythme... en riant!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 081



Formes à enfiler

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une simple corde transforme les blocs en train, chenille, tour, ou... Triez les blocs : par couleur, forme ou motif. Comptez les blocs au fur et à mesure que vous les enfiler sur la corde.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hape
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 082



Stationne tes voitures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre des notions spatiales

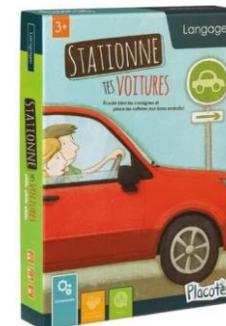
Les voitures sont prêtes à démarrer! Mais elles ont besoin d'un apprenti conducteur pour les stationner aux bons endroits dans la ville. Écoute bien les consignes et tu pourras obtenir ton permis de conduire!

Stationne tes voitures est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5½ ans à exécuter correctement des consignes qui comprennent des notions spatiales comme «à côté de» et «en avant de». Les défis gradués leur permettent d'apprendre à leur rythme.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 3
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 083



Peek-a-Boo

Commentaires sur le jeu

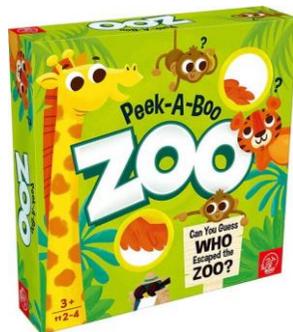
Points: 1

Un animal s'est échappé du zoo et c'est à vous de découvrir qui! Parcourez le tableau et jetez un coup d'œil à la carte d'animal cachée pour le recueillir des indices Soyez le premier à arriver à la fin et devinez correctement l'animal manquant et gagnez!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 084



Qui va sauver la princesse?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif: Comprendre des questions variées hors contexte

Le dragon garde la princesse prisonnière au château. Qui de ses amis la sauvera en premier? À toi de deviner! Attention, tu devras les aider en répondant correctement à des questions!

Qui va sauver la princesse? est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre des questions formulées avec les mots interrogatifs «où», «qui», «avec quoi» et «quand» qui font appel à leurs connaissances personnelles. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 085



Cartes magiques - Maternelle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Suivez "I-Bou", le guide ... L'enfant glisse la carte dans l'aile de "I-Bou".
Un scanner "lit" le code-barres de chaque carte et donne vie aux images :

1. Apprentissage des images pour enrichir sa connaissance.
2. Des histoires amusantes pour développer sa concentration.
3. Une situation de jeu pour entraîner sa mobilité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Megableu
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 086



Choco

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu dynamique qui fait appel à la mémoire pour retrouver ce que le dé a indiqué. Le gagnant est celui qui accumule le plus de chocos.
Jeu dynamique qui fait appel à la mémoire pour retrouver ce que le dé a indiqué. Celui qui accumule le plus de choco gagne. Mais... prenez garde à la chenille gourmande!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 086B

ChocoCommentaires sur le jeu

Points: 1

“Choco”, un jeu dynamique pour petits et grands. Cerise ou cacahuète? Que vas-tu découvrir dans le prochain Choco? Si tu retrouves ce que le dé t’indique, tu gagnes le Choco et peux rejouer, mais attention à la chenille gourmande, cachée dans le jeu. Elle te mangerait tous tes Chocos!! Concentre-toi et souviens-toi où se trouvent cerises ou cacahuètes? Retourne le bon Choco et.... c’est gagné! Et si à la fin, c’est toi qui possède le plus de Chocos, tu remportes la partie. Alors bonne chance!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 087

La chasse aux monstresCommentaires sur le jeu

Points: 1

La Chasse aux Monstres. Nouvelle version. La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Comment ça fonctionne? Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent le complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 087B



La chasse aux monstres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Comment ça fonctionne? Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 088



Loco circus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Entraînez votre cerveau avec ce jeu de tri de formes coloré... qui fait également office de jouet! Pouvez-vous assortir les formes comme indiqué dans le défi et les placer dans le bon ordre? Chaque niveau offre moins d'indices pour compléter votre train. Tous à bord? Assurez-vous que les wagons sont connectés à la machine à vapeur avant de partir!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 089



ABC

Commentaires sur le jeu

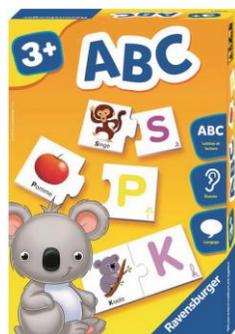
Points: 1

L'alphabet est la première approche de la lecture pour les jeunes enfants. Ce coffret aux illustrations colorées propose plusieurs modes de jeux évolutifs pour identifier l'initiale des mots, associer des lettres à des images, reconnaître les différentes graphies, ou encore apprendre à former l'alphabet en lettres minuscules et majuscules. Grâce aux pièces de puzzle autocorrectives, l'enfant reconstitue les paires et peut vérifier lui-même ses réponses. Ce jeu favorise ainsi la capacité de concentration, d'écoute et de raisonnement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 090



Le grand jeu de mémoire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tu vas raffoler de ce jeu de mémoire!

Place toutes les cartes sur la table, face cachée, et amuse-toi à former le plus de paires de cartes identiques.

En chemin, tu retrouveras avec plaisir tous tes personnages préférés de Passe-Partout, d'Alakazou à Passe-Montagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Passe-partout
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 091



Color addict Kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Color Addict Kids est un jeu de cartes conseillé aux enfants, aux gamins, aux marmots, aux petits frères, aux lutins, aux petites soeurs, aux gosses, aux bambins, aux jeunes padawans, aux mouflets, à moi.

Débarressez-vous de vos cartes en posant une carte avec la même forme ou la même couleur. Vous partagerez les joies du Color Addict avec les plus jeunes grâce à ce jeu pensé pour les plus petits. Plus simple et toujours autant de plaisir... Pas besoin de savoir lire pour s'amuser!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ducale
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 092



Candy Land

Commentaires sur le jeu

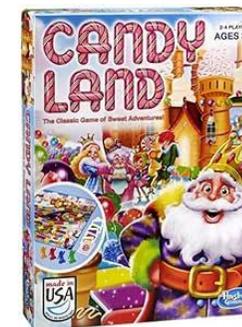
Points: 1

Qui atteindra le château de bonbons en premier ? Si on a aimé jouer au jeu de plateau Candy Land en bas âge, on pourra partager l'expérience avec ses proches en se lançant sur le sentier « magique » des surprises colorées ! Les enfants déplacent leur pion adorable en forme de bonhomme de pain d'épices selon les couleurs et images des cartes, de sorte qu'aucune lecture n'est requise pour jouer. Un jeu coloré et amusant pour les enfants.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 093



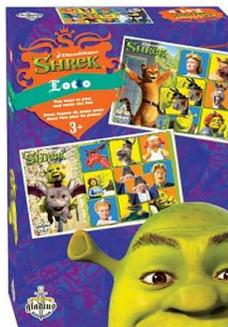
Shrek le loto

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Français/Anglais.
Avec ce jeu coloré et éducatif, les tout-petits prendront plaisir à découvrir les personnages du film Shrek ! Les six planches de jeu réversibles proposent d'un côté les personnages-vedettes et de l'autre, leurs silhouettes. Ce jeu stimule la faculté d'abstraction et le sens de l'observation chez les enfants.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: libre
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Gladius
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 094



Puzzle art

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Recrée les images à l'aide des formes de couleur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 mn +
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile
Marque du jeu:
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 095



Safari Photo

Commentaires sur le jeu

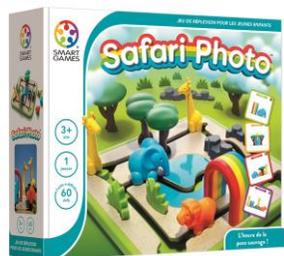
Points: 1

L'heure de la pose sauvage ! Trois, deux, un... on ne bouge plus ! Ces animaux sauvages adorent poser pour se faire prendre en photo ! Saurez-vous les placer aux bons endroits pour qu'ils apparaissent dans le cadre ? Rappelez-vous que le lion n'aime pas l'eau, l'éléphant ne peut pas passer entre les rochers et les girafes sont trop grandes pour passer sous les arbres. Un jeu d'apprentissage deux en un pour les petits qui leur proposera soit de déplacer les animaux dans la savane selon leur imagination, soit de résoudre les défis proposés. « Safari Photo » est un jeu pour appréhender les formes, ainsi que les notions de dessus,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 096



Toucher et trouver

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu tactile amusant où les enfants doivent glisser la main dans le seau pour retrouver la pièce demandée

Ce jeu tactile comprend 20 blocs de formes variées en bois et 20 cartes de jeu. Le tout est livré dans un seau avec couvercle. Possibilité de jouer en solo ou à plusieurs. Il est idéal pour développer la motricité fine des enfants et les encourager à développer leur concentration et leur sens de l'observation.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Viga
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 097



Le monstre des couleurs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. À tour de rôle, ils lancent le dé qui leur permet de déplacer le Monstre autour du plateau. Lorsque le Monstre se rend dans un espace avec un jeton d'émotion, le joueur peut le ramasser et chercher le bon pot. Les pots sont tous placés sur des étagères avec leurs couleurs cachées. Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme). Les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Space cow
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 098



Doudou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

DOUDOU, le jeu d'enquête coopératif des tout-petits!

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour débusquer le doudou dans sa cachette, avant la tombée de la nuit !

Doudou propose une mécanique simple et innovante de résolution, avec réponse automatique aux questions posées directement via le matériel (effet "wahou" à découverte !).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: 5 min
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Xavier vildeau
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 099



La boîte à devinettes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants ne répondent que par « oui » ou « non » à des questions posées pour deviner le contenu de la boîte.

À tour de rôle, les joueurs tentent de deviner ce que renferme la boîte en posant des questions auxquelles leurs partenaires de jeu ne peuvent répondre que par oui ou non. 60 cartes-devinettes et les règles avec des trucs et astuces. 2 joueurs ou plus.

Travaille la mémoire, le raisonnement logique, le langage et la créativité.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Passe-partout
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 101



Le train des phrases

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Apprendre à allonger les phrases avec un complément de lieu ou de temps

Es-tu prêt à aller à la prochaine gare? Pour y arriver, tu dois faire tourner les roues de ta locomotive et allonger tes phrases. Arriveras-tu en premier?

Le train des phrases est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à faire des phrases plus longues. Les roulettes de lieux et de temps permettent aux enfants d'ajouter un complément aux phrases illustrées sur les cartes-images. Les phrases ainsi obtenues sont parfois réalistes, parfois farfelues,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 102



L'attente filante 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectifs :

Développer des stratégies d'attention
Comprendre des concepts de base
Identifier les émotions
Tiens-toi en équilibre sur un pied! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire! Dis le virelangue sans te tromper!

L'attente filante 1 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 3 à 6 ans dans lequel les joueurs doivent réaliser toutes sortes de défis ludiques

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 5 mn +
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Placote
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 104



Don't rock the croc

Commentaires sur le jeu

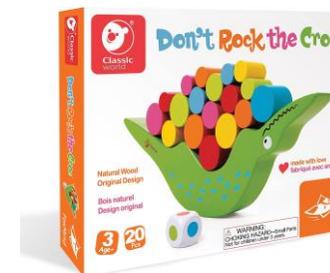
Points: 1

Retirer la pièce de la bonne couleur sans faire tomber toutes les autres !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
Age préconisé : 3 +
Durée de jeu prévue: 15 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Foxmind
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 105



Dégueulasse!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre les nombres et développer les habiletés de calcul

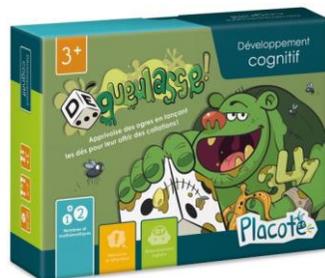
Apprivoise le plus d'ogres possible en leur offrant des collations à leur goût! Pour ce faire, tu dois obtenir, avec un ou deux dés, un nombre qui correspond à celui sur la carte de l'ogre. Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagne!

DÉgueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9½ ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 106



Potions mathématiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Transforme-toi en apprenti sorcier, sors ton grimoire et suis bien la recette de potion ! Pour y arriver, tu devras bien compter. Lorsque tu auras terminé, tu pourras partager ton drôle de mélange avec tes amis testeurs : la chauve-souris, le hibou, le serpent et l'apprenti magicien... Tu verras, ça leur fera de l'effet ! Mais n'aie crainte, ce sera temporaire ! Potions mathématiques est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6 ½ ans à apprendre à compter et à reconnaître les nombres écrits de 1 à 10. Le fait d'avoir à dénombrer des ingrédients farfelus comme des bananes pourries et des chaussettes qui puent les motive dans leur apprentissage.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 107



Au lit ouistitis!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Renforcer la relation parent-enfant

C'est l'heure du dodo pour les quatre petits ouistitis! Avec papa ou maman, aide-les à s'endormir en posant des gestes calmes et affectueux comme flatter les cheveux ou chanter une chanson douce. Mais attention de ne pas les réveiller, car il faudra tout recommencer!

Au lit ouistitis! est conçu pour favoriser une relation parent-enfant positive à travers des expériences amusantes et tout en douceur. Il permet aux enfants de 3 à 7 ans de passer un moment privilégié avec l'un de leurs

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 108



La planète des émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre les émotions des autres

Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés.

La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	3 1/2 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 109



Opération espionnage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Albert s'adonne à son activité préférée: espionner les gens de son voisinage! Il se cache et observe les gens à leur insu en tentant de comprendre ce qui leur arrive. Mais voilà que Gertrude, une voisine d'une humeur peu accommodante, a démasqué le petit espion! Elle est furieuse et menace de se rendre à la fête de quartier pour avvertir tous les gens que le garçon les espionne! Aide Albert à espionner son voisinage et à arriver sur la scène avant sa voisine fâchée afin de s'emparer du micro!

Opération espionnage est conçu pour solliciter chez l'enfant de 3 ans et demi à 6 ans et demi l'habileté à faire des inférences, soit déduire des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 110



Raisonne au parc

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Faire des inférences

Promène-toi au parc et ouvre grand tes yeux et tes oreilles! Pourquoi la fille dans les jeux d'eau est-elle fâchée? Comment le garçon dans le carré de sable pourrait-il régler son problème? Réfléchis bien et tu pourras traverser toutes les zones du parc. Dépêche-toi, tu dois arriver à la sortie en premier!

Raisonne au parc est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 6½ ans à apprendre à «lire» entre les lignes lorsqu'ils écoutent quelqu'un. Des questions sur des situations couramment vécues au parc sont utilisées

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 3 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 111



Dinosaur dawn

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Favorise la coordination œil-main et les compétences de résolution de problèmes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Melissa et Doug
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 112



Safari social

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Melissa et Doug
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 112B



Safari social

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 3 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Melissa et Doug
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 121



Connecte et réponds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"Connecte et réponds" est un jeu amusant et passionnant qui stimulera vos enfants dans l'apprentissage des concepts fondamentaux pour la formation préscolaire. Les 12 passionnantes activités de jeu proposées permettront à vos enfants de progresser dans l'apprentissage des couleurs, des formes géométriques et irrégulières et des chiffres. Les nombreuses illustrations colorées et les sympathiques personnages stimuleront leur imagination et les encourageront à apprendre tout en s'amusant.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 - 6
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 122



Le petit chaperon rouge

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouvez le chemin pour rejoindre Mère-Grand.

Découvrez la magie de ce conte populaire dans ce jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants.

Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand ?

Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles «chemin» pour lui permettre de rejoindre la maison.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 - 7
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 123



Jacques et le Haricot magique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez la magie du conte populaire Jacques et le Haricot magique avec ce jeu de réflexion et de logique en 3D destiné aux jeunes enfants.

Aidez Jacques à grimper le long du haricot magique pour atteindre le château du géant dans les nuages . Il vous faudra placer les pièces du jeu dans le bon ordre et du bon côté en les faisant basculer de haut en bas par un effet mécanique...magique!

Votre but : reproduire l'illustration demandée par le défi à l'aide des pièces imprimées.

Observer-les attentivement et étudiez leurs mouvements afin de trouver le trésors...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 - 7
Durée de jeu prévue:	libre
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile à très difficile
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 124



Mini nature

Commentaires sur le jeu

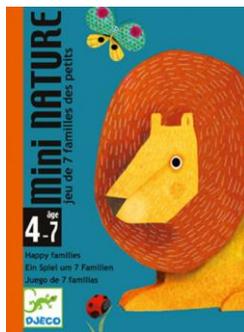
Points: 1

Un jeu de 7 familles à la porte des plus petits. - Les joueurs constituent des familles de 4 animaux vivant dans le même environnement naturel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 - 7
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 125



Cache cache Grenouilles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mémorise la couleur des grenouilles et fais-les sauter hors de l'étang ! Sur l'étang, les grenouilles sautent de rocher en rocher. Sous chaque grenouille se cache une couleur différente. Si la couleur de la grenouille que le joueur fait sauter correspond à la couleur du nénuphar retourné, le joueur gagne le nénuphar. Celui qui possède le plus de nénuphars gagne la partie. Contenu 6 grenouilles, 6 jetons de couleurs, 7 rochers, 18 nénuphars de 6 couleurs (3 par couleur)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 - 8
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur: Reiner Knizia





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 126



Spot it! Animals jr.

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Testez votre sens de l'observation et votre rapidité avec le jeu maintes fois primé: Spot It! / Dobble - Animaux, un jeu de choix éclairés en un éclair. Avec une douzaine de prix à son actif, en plus de multiples modes de jeux inclus dans la boîte, Spot It! est un phénomène mondial!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Zygomatic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 127



Attrape Rêves

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'Or 2020 catégorie Enfants" Attrape Rêves est un jeu dans lequel chaque joueur choisit le doudou le plus adéquat pour recouvrir complètement la carte cauchemar de la nuit en cours. Plus le doudou choisi est petit, plus le gain de jetons Rêve est important ! La première ou le premier à remporter 12 jetons Rêve gagne la partie. Nominé As d'Or 2020 (Tout public)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur: Laurent Escoffier, David F





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128



Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 128B



Croque-Carotte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 130



Shark bite

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Fish Trouille, la "pêche à la ligne" va gagner en mordant !

Lancez le dé et servez-vous de la canne à pêche pour remonter le nombre de poissons indiqué ! Le joueur qui remonte le plus de prises remporte la partie.

Mais, attention car Fish Trouille, le requin aux dents acérées, veille et peut bondir à tout moment pour "croquer" la main du pêcheur malchanceux.

Il sera alors hors-jeu pour le décompte final !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Goliath
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133



Prépare ton hamburger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hasard et mémoire sont vos atouts pour rassembler 8 cartes d'ingrédients et compléter votre hamburger le premier.

Hasard et mémoire sont les atouts pour rassembler 8 cartes d'ingrédients et compléter son hamburger le premier.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Hasard
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 133B



Prépare ton hamburger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Laitue, tomates, fromage, ketchup et plus encore !

Les joueurs rassemblent les cartes d'ingrédients sur le plateau de jeu, espérant être les premiers à compléter un hamburger. Quiconque collecte en premier 8 cartes d'ingrédients complète son hamburger et gagne la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 134



Surprises dans le potager

Commentaires sur le jeu

Points: 1

N'oubliez pas vos légumes !

C'est la bousculade dans le potager ! Les lapins cherchent partout des légumes...
Oh la la! Quelle activité dans le potager les lapins retournent toutes les pousses de radis, pommes de terres, oignons et carottes afin de préparer leur repas.
il faudra faire preuve de mémoire pour se de l'emplacement des légumes différents l'emporte

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 135



Alpha-bête

Commentaires sur le jeu

Points: 1

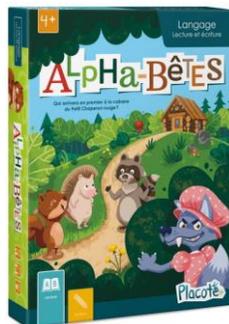
Les enfants jouent le rôle de l'un de 4 animaux, chacun ciblant des lettres de l'alphabet différentes.

Dans la forêt de l'alphabet, les enfants jouent le rôle de l'un des 4 animaux, chacun ciblant des lettres de l'alphabet différentes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 135B



Alpha-bêtes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Reconnaître les lettres de l'alphabet et leur nom

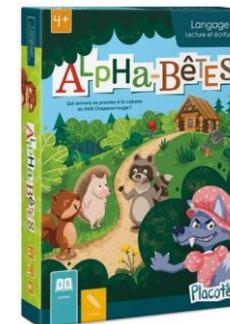
Dans la forêt de l'alphabet, le Petit Chaperon rouge prépare un panier de confitures pour sa grand-mère. Soudain, les animaux de la forêt aperçoivent le grand méchant loup déguisé en Mère-Grand qui se dirige vers la cabane du Petit Chaperon rouge! Réussiront-ils à prévenir le Petit Chaperon rouge à temps?

Alpha-bêtes est conçu pour aider les enfants de 4 à 7 ans à développer leur connaissance des lettres de l'alphabet. Le jeu les amène

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 136



Invente-moi une histoire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des heures de plaisir pour tous ceux qui aiment inventer, raconter ou se faire raconter des histoires!

Invente-moi une histoire vous plongera dans un monde parfois imaginaire et fantastique, parfois dans la réalité du quotidien. Mais peu importe où vous serez, vous vivrez une belle histoire. Le but du jeu : inventer des histoires, seul ou en groupe, en se laissant inspirer par les pastilles magnifiquement illustrées. La seule règle : avoir du plaisir. Qui inventera l'histoire la plus farfelue, la plus incroyable, la plus amusante? Laissez-vous emporter par les récits de vos petits amours. :)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 137



Les petits pompiers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu coopératif excitant, où les joueurs font avancer 3 pompiers pour qu'ils atteignent la maison avant le feu. Se joue aussi seul.

Dans ce jeu coopératif, les joueurs font avancer les 3 pompiers pour qu'ils atteignent la maison avant que le feu y parvienne. De jolies illustrations, un thème aimé des enfants et une dynamique captivante sont gages de succès.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Coopération
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Foxmind
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 138



Camelot Jr

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Aidez le chevalier et la princesse à se rejoindre!

Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Cela pourrait être le début d'une belle histoire ? Alors pour bien la commencer, essayons d'abord de réunir les personnages principaux !

Pour cela, vous choisirez un défi et n'utiliserez que les pièces demandées pour permettre à l'un et l'autre de se rejoindre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 139



Smartcar 5X5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Assemblez votre voiture et en avant!

Proposez à vos enfants de reproduire les modèles de ce véhicule à l'aide des cinq pièces de ce jeu de logique unique.

Smart Car 5x5 fournit un châssis de véhicule qui roule et cinq blocs de bois de couleur.

Les enfants résoudreont les 96 défis en utilisant quatre ou cinq des blocs en fonction du niveau de difficulté choisie pour réaliser exactement le modèle

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 140



Tongues out!

Commentaires sur le jeu

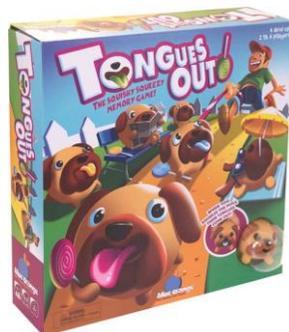
Points: 1

Les chiens ont mangé toutes les sucettes !
Heureusement, leurs langues sont teintées de la couleur de la sucette qu'ils ont eue !

À chaque tour, essaie de faire correspondre deux sucettes sur le dé avec deux chiens tout mous qui, selon toi, les ont léchées !

Lorsque tu serres doucement les petits chiots, leur langue sort ! Aussi mignons que soient ces chiens joufflus, ils ne s'en tireront pas comme ça...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie, famille
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 141



MimiQ - La ferme

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Fais la bonne grimace !

Demandez les cartes de vos adversaires en faisant la même grimace que l'animal.

Constituez les familles de quatre cartes identiques.

Un jeu de mémoire qui fera travailler vos zygomatiques!

Des heures de fous rires garantis...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Drôles de jeux
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 142



Pyramide d'animaux

Commentaires sur le jeu

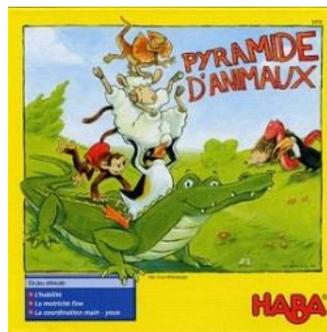
Points: 1

Pyramide d'animaux est un jeu d'empilement rigolo qui enthousiasme les petits et grands joueurs depuis plus de 10 ans. Stimule la coordination main-œil, entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 143



Cache-cache à la ferme de Foin-Foin

Commentaires sur le jeu

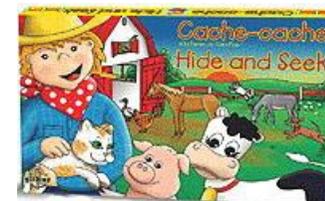
Points: 1

Les enfants doivent faire entrer leurs animaux dans leur enclos respectif à l'aide du chien Fenouil, lequel doit être le dernier à rentrer. Le premier qui réussit gagne la partie. Quelques épreuves attendent les joueurs, heureusement que le fermier Foin-Foin est là pour les aider !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	libre
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 144



Bed Bugs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Richard a été réveillé par quelque chose qui le gratte ! Attrape ces puces sauteuses pour t'en débarrasser au plus vite ! Appuie sur le bouton pour activer le lit et le faire secouer, puis utilise les pinces pour attraper les puces de la couleur correspondante le plus rapidement possible. Sois le premier à attraper toutes les puces de la même couleur, et crie « PIQU'PUCES ! » avant de désactiver le lit. Tous les joueurs doivent alors poser leur pince et vérifier si celui qui a crié « PIQU'PUCES » a gagné ! Si un joueur désactive le lit mais qu'il a une puce de la couleur d'un autre joueur dans sa pile, sa victoire ne compte pas et les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 3
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 145



Sans problème

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Résoudre des problèmes

Il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions! En tant que garde-parc, parcours le camping ou la station de plein air avec quelques objets et tente de les utiliser pour régler les problèmes des personnages autour de toi. Ta mission sera accomplie lorsque tu n'auras plus d'objets en main!

Sans problème est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à réfléchir à des problèmes qui peuvent se présenter dans la vie courante. Le jeu leur permet d'envisager différentes solutions pour un même problème. Il les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 146



Histoire de raconter

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer l'habileté à raconter

Fais appel à ton imagination pour créer l'histoire la plus amusante! Récolte des cartes qui correspondent au personnage, au lieu, au temps, au problème et à la solution de ton histoire. Raconte-la ensuite aux autres joueurs!

Histoire de raconter est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à développer leur habileté à raconter une histoire à l'oral. Ils doivent inventer un récit qu'ils composent à partir de cartes qu'ils récoltent en alternance

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 147



Les héros supersoniques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer la prononciation et la conscience des sons

Les héros du vent, de l'eau, de l'électricité et du feu veulent empêcher Afono de détruire tous les sons de la Terre. Sauras-tu les aider à éviter la catastrophe?

Les héros supersoniques est conçu pour aider les enfants de 4 à 6 ans à identifier et à prononcer les sons /s/, /ch/, /j/ et /r/ au début des mots.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 148



Dégourdi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Coordonner le mouvement des doigts

Oh non! Josh le vilain voisin a encore fabriqué des bombes puantes. Tu dois vite les désamorcer avant qu'elles explosent et empestent tout le voisinage avec des odeurs de poubelle, de moutarde et de chaussette sale!

DÉgourdi est conçu pour aider les enfants de 4 à 8 ans à développer des habiletés de motricité fine liées à la coordination des doigts. Le jeu les amène progressivement à développer leur dextérité, leur coordination manuelle et leur capacité à dissocier le mouvement de leurs doigts, des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 151



Mes jeux de Moyenne Section

Commentaires sur le jeu

Points: 1

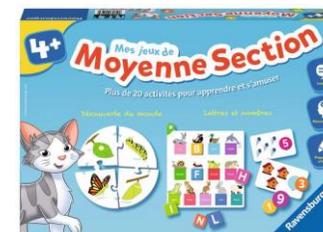
Mes jeux de moyenne section rassemblent dans un coffret très complet et multi-thèmes plus de 20 activités différentes pour découvrir la deuxième année de maternelle. Toutes les thématiques y sont abordées : l'apprentissage des lettres, des chiffres, mais aussi les animaux, les formes, les couleurs, le corps humain, le monde végétal, les gestes de l'écriture, et d'autres surprises à découvrir !

Les trois mascottes, le chat, l'ours et l'oiseau, accompagnent l'enfant tout au long du jeu. Il évolue ainsi à travers un matériel riche, coloré et aux illustrations joyeuses, pour acquérir les fondamentaux et progresser tout en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 152



Re-cycle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu coopératif où on apprend comment recycler tout en s'amusant ! Il faudra choisir si l'objet récupéré est un déchet organique, de plastique, de papier/carton, de verre, électronique ou un autre déchet, et le déposer dans la poubelle correspondante.

Nb pièces:

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Educa
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153



Le laboratoire des émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Reconnaître les émotions et leur degré d'intensité

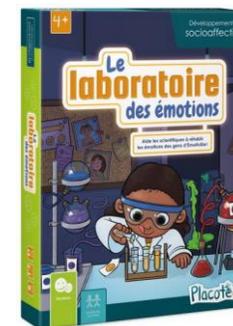
Malheur! Le savant fou Albus Cœur de pierre a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées! Aide Miranda et les scientifiques à trouver un antidote capable de rétablir les émotions des gens du village!

Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7 ½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 153B



Le laboratoire des émotions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Reconnaître les émotions et leur degré d'intensité

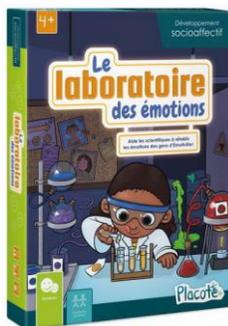
Malheur! Le savant fou Albus Cœur de pierre a mis une mystérieuse substance dans l'eau d'Émotiville... Depuis, les émotions des gens du village sont complètement mélangées! Aide Miranda et les scientifiques à trouver un antidote capable de rétablir les émotions des gens du village!

Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7 ½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 154



Véhicules tap tap

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un marteau, des clous et des formes en bois à clouer... Les enfants ne vont pas chercher longtemps ce qu'il faut faire !

Sélectionnez la carte du véhicule que voulez créer, récupérez les bonnes pièces, placez les sur le liège et clouez pour faire tenir !

Que ce soit avec les 10 cartes de modèles à reproduire ou grâce à leur imagination, ici, tout plein de véhicules vont prendre forme.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 155



Concept kids Animaux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Devinez correctement 10 animaux pour gagner tous ensemble !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 156



1, 2, 3...ciseaux

Commentaires sur le jeu

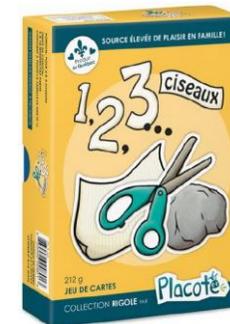
Points: 1

1, 2, 3... ciseaux est un jeu de cartes inspiré du classique Roche, papier, ciseaux, mais adapté pour jouer autant à 2 qu'à 4 joueurs. Les joueurs s'affrontent en dévoilant simultanément une de leurs cartes. La carte gagnante dépend de la catégorie et du nombre indiqués sur la carte. Pour gagner, vous devez tenter de deviner ce que votre ou vos adversaires joueront pour tirer le maximum de vos cartes et gagner le plus de cartes possible. Êtes-vous prêts? Quelle carte présenterez-vous à votre adversaire? Facile à comprendre pour tous, ce jeu familial plaira assurément à toute la famille

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 157



Tangoes jr.

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez les pièces de façon à reproduire l'image illustrée sur la carte défi. 24 défis répartis en 3 niveaux de difficulté.

Dans un coffret pour faciliter le transport et le rangement.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 158



Tape la mouche

Commentaires sur le jeu

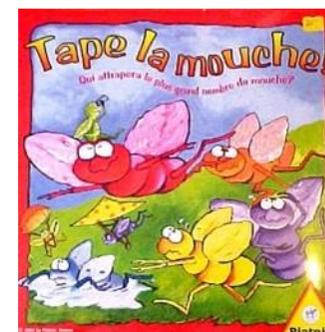
Points: 1

Tape la mouche ! est un jeu de rapidité et d'observation. Le principe est de taper le premier, avec sa tapette à mouches, la carte indiquée par l'un des deux dés. Parfois, plusieurs cartes sont possibles. Parfois, aucune ne correspond. Il faut alors taper sur le paquet « pas de mouche ».

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 159



Time's up Kids 1 (chat)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time's Up! Kids est un jeu de devinette amusant et excitant! Pour gagner, vous devrez faire preuve de vitesse, d'intelligence et d'inspiration. Vous vous verrez sauter sur votre chaise pour être le premier à répondre correctement! Fous rires garantis.

Une version coopérative, pour enfants, du jeu de party à succès

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 160



Cata Castor!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Timber le castor surveille le barrage. Mais ces chenapans d'enfants castors essayent sans arrêt de lui voler les bûches. Ils les poussent l'une après l'autre hors du barrage en faisant bien attention de ne rien faire bouger. Mais arriveront-ils à s'en emparer sans faire grogner Timber ?

Chaque joueur doit récupérer 6 bûches (orange, jaunes et marron)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 161



Trouv'tout!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui aura un oeil de lynx?

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte et révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou couleur). Il s'agit d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illustration.

Le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour.

Le joueur avec le plus de cartes gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation, rapidité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Foxmind Junior
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162



En mission chez les dinosaures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectifs :

Nommer des émotions et leurs causes

Prendre conscience des sons qui composent les mots

Reconnaître les nombres de 0 à 10

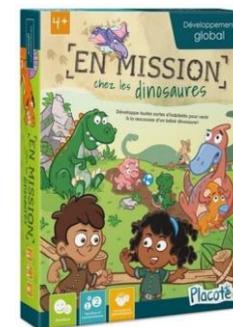
Décrire des situations à l'oral

Au parc Dinosauria, un bébé dinosaure s'est fait enlever par un vilain ptérodactyle, un dinosaure volant! Tu dois retrouver le bébé et le ramener au gardien du parc. Mais attention! Le ptérodactyle a mis des pièges un peu partout dans le parc... Pourras-tu répondre aux questions et éviter les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 162B



En mission chez les dinosaures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectifs :

Nommer des émotions et leurs causes

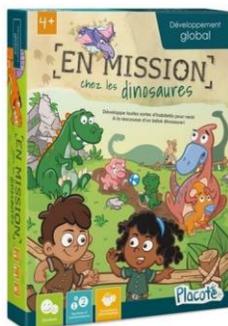
Prendre conscience des sons qui composent les mots

Reconnaître les nombres de 0 à 10

Décrire des situations à l'oral

Au parc Dinosauria, un bébé dinosaure s'est fait enlever par un vilain ptérodactyle, un dinosaure volant! Tu dois retrouver le bébé et le ramener au gardien du parc. Mais attention! Le ptérodactyle a mis des pièges un peu partout dans le parc... Pourras-tu répondre aux questions et éviter les

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 163



Le jeu cache-cache

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Travaille ton sens de l'observation et ta mémoire avec le jeu Cache-cache de Passe-Partout! Comme Passe-Carreau et Passe-Partout, joue les détectives et regarde bien les cartes-images placées sur la table par le maître du jeu, car il en fera disparaître une avec sa couverture magique. Sauras-tu l'identifier?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Passe-partout
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 164



Punakai

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les enfants associent les poissons de couleurs correspondantes entre eux, sur la planche de jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 165



Tempo Toni

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque joueur a un plateau rempli de petites souris et un morceau de fromage en bois. On retourne une carte fromage au centre de la table. Tous les joueurs doivent chercher sur leur plateau les 3 souris identiques à celles de la carte (même disposition et même couleur).

Le premier qui place son morceau de fromage sur son plateau avec les bonnes souris visibles dans les trous gagne la carte.

Pour la discrimination visuelle et le repérage spatial.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: beleduc
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 166



Find Monty!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Find Monty, un petit chat s'est caché dans la chambre et l'a mise sans dessus dessous... Saurez-vous mémoriser où se trouve le chaton et où il a pu faire tomber le coussin et la couverture puis reproduire la scène ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: beleduc
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 167



Tastaro

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu d'association éducatif qui aide à promouvoir la reconnaissance visuelle et tactile des formes tout en renforçant les capacités de mémoire. Différentes options de jeu et niveaux de difficulté permettent à Tastaro de s'adapter à différents groupes d'âge et d'accélérer l'apprentissage de manière ludique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: beleduc
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 168



Casse-tête de sol avec piste

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Assemblez 48 pièces de puzzle en carton pour créer un circuit qui traverse certains des monuments les plus reconnaissables au monde ; les rainures dans les pièces forment un circuit tournant pour 2 véhicules à remontage. Placez les voitures à remonter sur les lignes de départ pour courir et se poursuivre les unes les autres « autour du monde » ; une clé sur la boîte de rangement avec poignée identifie tous les points de repère sur le puzzle. Le puzzle terminé mesure 91 cm x 61 cm ; les voitures de course mesurent environ 6,5 cm de long. Une façon attrayante d'aider les enfants à découvrir les monuments mondiaux, et de promouvoir la motricité fine et la résolution de problèmes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Melissa et Doug
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 169



Clouds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelle belle journée ! Après un bon pique-nique avec ses amis, Marie s'allonge dans l'herbe et lance : Regardez, un ours là-bas ! en montrant du doigt un nuage dans le ciel. Pris au jeu, tout le monde la rejoint pour trouver des formes amusantes dans le ciel. Marie en prend plusieurs en photo. Que de souvenirs !

Le lendemain, Marie est contrariée. Toutes ses photos ont été coupées en 2. Son petit frère, lui a fait une mauvaise blague et elle doit tout recoller. Elle demande à ses amis de l'aider. Finalement, tout le monde trouve la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 170



Bubbles stories

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 171



Pop! the pig

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pop The Pig de Goliath est le nouvel ami rigolo des enfants. Lance le dé et retourne un dingo burger de la couleur indiquée. Enfouir des hamburgers dans la bouche de notre ami gourmand. Appuie ensuite sur la tête du cochon. Attention de ne pas être le joueur qui provoque l'explosion du gros gourmand! Son ventre gonfle, gonfle, gonfle, et si sa ceinture explose, c'est perdu!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 172



50 jeux classiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette mallette contient 50 jeux classiques et modernes pour passer de nombreuses heures à jouer en famille!

Cette mallette inclus des jeux classiques comme serpents et échelles, les dames et les petits chevaux. Différents niveaux sont possibles.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 4 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Clementoni
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 173



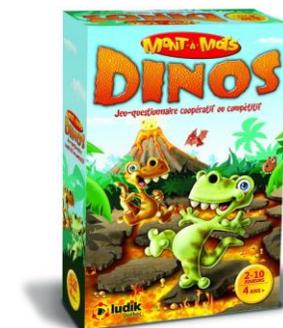
Dinos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mont-à-mots Dino est un jeu questionnaire coopératif ou compétitif ! Vous devez lancer le dé et répondre correctement au devinettes pour sauter d'une pierre à l'autre. Deux niveaux de difficulté. Le jeu peut se jouer de façon compétitive ou coopérative.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 2 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 4 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Mont-a-mots
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 180



L'as de la lecture 1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'as de la lecture 1 est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 8½ ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis: lire des groupes de lettres fréquents (p. ex., in, an), des lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., al prononcé la) et deux consonnes de suite (p. ex., br).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 - 8
 Durée de jeu prévue: 5 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 181



La grande résolution:le film!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

3, 2, 1... Action! Les conflits sont la trame de fond de votre quotidien? Jouez le rôle du réalisateur et aidez vos enfants à résoudre leurs conflits en reconstituant le « film » des situations.

La grande résolution : le film ! est un outil conçu pour accompagner les enfants de 5 à 9 ans (et les parents!) dans le développement d'habiletés de résolution de conflits. Il comprend du matériel permettant de résoudre des conflits selon une démarche précise et du matériel facilitant leur résolution. Le matériel et la démarche sont présentés de façon détaillée dans un guide d'accompagnement destiné aux parents. Une foule de stratégies y sont

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 - 9
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 182



Perfection

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Place les formes avant que tout SAUTE! Au jeu de la PERFECTION! Attention, prêt. C'est parti! Peux-tu placer toutes les formes en moins de 60 secondes? Sois rapide ou tout va sauter! Le joueur le plus rapide pour placer les 25 formes gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 183



Soupe à la grenouille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille.

Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs. Attention, échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole.

À votre tour, vous avez trois sauts pour faire tomber le plus d'objets magiques possible (de grandes figurines sur la table qui servent de cibles).

Mais il faut les faire tomber dans l'ordre qui est indiqué sur le cercle

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	TiKids
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 184



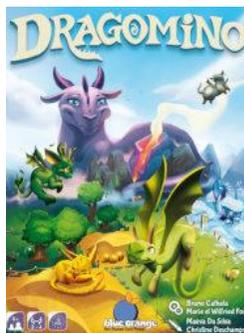
Dragomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala, Wilfried/



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 186



Jeux de lettres

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouer avec les lettres permet à l'enfant de mieux se familiariser avec elles et de se préparer progressivement à l'acquisition de la lecture. Dans ce jeu au contenu riche, l'enfant s'amuse à construire des mots croisés, retrouver des mots cachés ou bien même encore décoder des mots mystères ! Au fur et à mesure, il découvre la place des lettres dans le mot, apprend à identifier des mots dans une grille et à associer les lettres capitales et minuscules.

Grâce aux planches colorées et imagées, aux jetons lettres à manipuler et au code secret, l'enfant découvre le plaisir des jeux de lettres illustrés. Ce

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 187



L'as de la lecture 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'as de la lecture 2 est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 8½ ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis: lire des groupes de lettres complexes (p. ex., ouille, ien), lire des groupes de lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., cor pour cro et vice-versa) et ne pas prononcer les lettres muettes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 188



Mes jeux de Grande Section

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mes jeux de grande section rassemblent dans un coffret très complet et multi-thèmes plus de 20 activités différentes pour découvrir la dernière année de maternelle. Toutes les thématiques y sont abordées : l'apprentissage des lettres, des chiffres, mais aussi les animaux, les formes, les couleurs, le corps humain, le monde végétal, les gestes de l'écriture, et d'autres surprises à découvrir !

Les trois mascottes, le poney, le renard et le poisson, accompagnent l'enfant tout au long du jeu. Il évolue ainsi à travers un matériel riche, coloré et aux illustrations joyeuses, pour acquérir les fondamentaux et progresser

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 189



Quirkies

Commentaires sur le jeu

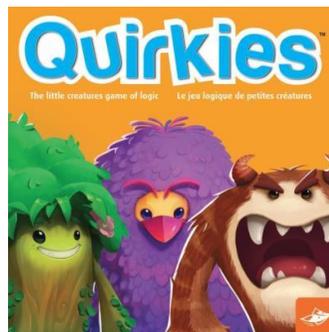
Points: 1

Quirkies est un jeu rapide et amusant pour deux à quatre joueurs dans lequel les joueurs créent des ensembles de créatures, avec différents motifs et couleurs, qui comportent des caractéristiques communes. Ce jeu captivant développe votre raisonnement logique et votre perception visuelle. Jouez n'importe où entre amis à Quirkies!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Logique, Observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Foxmind
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 190



Mon atelier calcul

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Propose 4 jeux progressifs pour initier l'enfant aux notions clés de quantités, de chiffres et de nombres, ainsi qu'aux premières opérations.

Jeux inclus :

Le loto des sorcières – Jeu d'association Au pays des lutins – Jeu d'observation
 Magie magique – Jeu d'association
 Le dragon des chiffres – Jeu de parcours

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 191



L'as de la lecture - Confusions

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'as de la lecture – Confusions est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 9 ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu'il comprend visent trois défis: distinguer les lettres b, d, p et q, distinguer les différents accents sur le e ainsi que lire correctement c et g doux (p. ex., cerise et girafe) et c et g durs (p. ex., camion et garage).

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 192



Batasaurus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu de carte Batasaurus de Djeco, un jeu de mémoire et de bataille pour les enfants à partir de 5 ans.

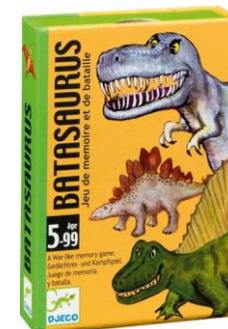
Le but du jeu est de gagner le maximum de combats de dinosaures : des attaques de dinosaures, des ripostes appropriées... un jeu où se mêlent la stratégie et la mémoire.

Chaque joueur dispose d'un jeu de 12 dinosaures numérotés de 1 à 12 (12 étant la valeur la plus forte), après avoir mélangé son jeu on le dispose face visible devant soit (former 2 lignes de 6 cartes ou 3 lignes de 4 cartes)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Mémoire et bataille
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 193



Animania

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu qui fait ressortir l'animal en vous!

Animania est un jeu de cartes tout simple éthilérant au cours duquel les joueurs doivent vite faire des cris d'animaux. Irrésistible lors des fêtes et en famille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Tactic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 194



L'attente filante 2

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectifs :

Développer des stratégies de mémorisation
 Identifier les émotions
 Développer la conscience des sons dans les mots
 Fais tenir des cartes en équilibre sur ton corps! Mémorise les éléments sur la carte! Regarde un autre joueur dans les yeux sans rire! Dis le vi-relangue sans te tromper!

L'attente filante 2 est un jeu de cartes destiné aux enfants de 5 à 8 ans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 195



La guerre des toques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectifs :

Reconnaitre des sons dans les mots
Effectuer des opérations simples sur les nombres
Réaliser des mouvements variés
Développer sa connaissance de soi et des émotions
Bienvenue au concours de cuisine La guerre des toques! Dans cette compétition culinaire survoltée, les juges lancent toutes sortes de défis aux apprentis cuisiniers qui amassent les ingrédients de leurs recettes. Le vilain chef Alfonso Fourné tente par contre de bousiller les recettes des

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 25 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Placote
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 196



Contrefaçon

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est un scandale! Un malfaiteur s'amuse à copier des œuvres d'art originales. Tu dois aider l'enquêteur Bienvu à repérer les faux tableaux en détectant leurs imperfections. Seras-tu le plus habile et le plus rapide des observateurs? Contrefaçon est un jeu conçu pour aider les enfants de 5 à 10 ans à développer des habiletés d'attention sélective et de discrimination visuelle. Les joueurs observent une série d'images qui comportent de légères différences entre elles. Ils doivent trouver le plus rapidement possible la carte identique à celle retournée sur une pile en vue de remporter cette dernière. Les différents niveaux proposés en font un jeu évolutif adapté aux capacités de chaque enfant.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 10 +
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Placote
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 197



Encore! Kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il se passe quelque chose au zoo !

Aide les animaux en cochant leurs enclos en fonction de la couleur indiquée par les dés. Cochez un maximum de colonnes pour marquer le plus de points. Tout le monde joue en même temps.

Personne n'attend, et quand la partie s'achève, tout le monde s'écrie : "ENCORE !".

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198



L'heure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La compréhension du temps qui passe et la lecture de l'heure sont des acquis fondamentaux qui aident l'enfant à comprendre le fonctionnement du monde qui l'entoure. Grâce au jeu de L'heure, il est invité à acquérir ces notions tout en s'amusant ! A travers plusieurs modes de jeu évolutifs, l'enfant s'amuse à associer une série de pictogrammes et d'horloges à de petites scènes illustrées, avant d'en reconstituer la chronologie.

Grâce aux pièces de puzzle autocorrectives et aux grandes planches « matin », « après-midi » et « soir », il avance dans le jeu à son propre rythme et peut vérifier lui-même ses réponses. A chaque étape, il joue à

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1 - 3
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 198B



L'heure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La compréhension du temps qui passe et la lecture de l'heure sont des acquis fondamentaux qui aident l'enfant à comprendre le fonctionnement du monde qui l'entoure. Grâce au jeu de L'heure, il est invité à acquérir ces notions tout en s'amusant ! A travers plusieurs modes de jeu évolutifs, l'enfant s'amuse à associer une série de pictogrammes et d'horloges à de petites scènes illustrées, avant d'en reconstituer la chronologie.

Grâce aux pièces de puzzle autocorrectives et aux grandes planches « matin », « après-midi » et « soir », il avance dans le jeu à son propre rythme et peut vérifier lui-même ses réponses. A chaque étape, il joue à

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199



Je vais au marché

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout comme Cannelle et Pruneau, les enfants s'amuse à remplir leur petit panier d'aliments frais du marché. Ils doivent bien écouter leurs partenaires de jeu, car ils devront se rappeler et nommer tous les aliments se trouvant déjà dans le panier. Céleri, yogourt, laitue, bleuets et... qu'est-ce qui venait ensuite? Compatible avec le jeu « La boîte à devinettes »

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Passe-partout
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 200

DiamoniakCommentaires sur le jeu

Points: 1

Diamoniak est un jeu de stratégie où chacun doit réussir à construire son château avant que les cartes sorcières ne jettent un sort !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 201

JumanjiCommentaires sur le jeu

Points: 1

Lions en chasse, rhinocéros en furie, crocodiles affamés: dans le monde sauvage de Jumanji, un lancer de dé et tout peut basculer!

Similaire au célèbre film, ce jeu vous proposera de déjouer en équipe les différents pièges et événements pour remporter la partie.

Comme dans le film, vous aurez besoin de courage pour terminer la partie

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Schmidt
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 203

Monopoly juniorCommentaires sur le jeu

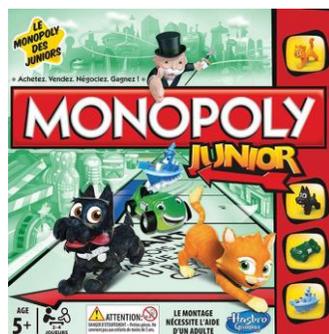
Points: 1

MONOPOLY JUNIOR : Ton premier jeu de MONOPOLY te souhaite la bienvenue! Apprend à gagner de l'argent tout en t'amusant ! Compte tes sous , amasse des billets et gagne !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 204

Singes en fuiteCommentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies de planification et de flexibilité

Les singes veulent s'évader du zoo. Pour ce faire, ils peuvent grimper partout et même circuler dans les égouts! Mais attention: le gardien du zoo n'est jamais bien loin et se déplace vite! Combien de singes réussiront à échapper à sa surveillance?

Singes en fuite est conçu pour aider les enfants de 5½ ans à 12 ans à développer des stratégies pour planifier leurs actions. Le jeu leur apprend aussi à faire preuve de flexibilité lorsque les choses ne se déroulent pas

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 1/2 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 205



Leolino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'ours polaire, le lion, l'éléphant, le flamant rose, le crocodile et le gorille ont toutes les raisons d'être heureux : le zoo a été rénové et tous les animaux peuvent maintenant emménager dans leurs nouvelles enceintes. Mais on peut facilement se perdre dans un tel nouveau zoo! Quatre sentiers sinueux mènent à travers le zoo, offrant des possibilités d'arrêt le long du chemin. Mais si le gorille veut entrer dans sa nouvelle maison d'abord et le lion veut faire la même chose seulement après cela, alors les joueurs ont besoin de pouvoirs de déduction. Qui aidera les animaux à entrer dans leur nouvelle maison?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Déductions
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Huch, Huch
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 206



Katudi home

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, il faut décrire le plus précisément possible et écouter avec attention. Un jeu de langage et d'observation... dans la maison !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Langage et observation
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207



Mini brands!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Entrez dans le jeu qui comprend 4 Mini Brands Collectable Movers, des versions miniatures de certaines des marques alimentaires les plus populaires de tous les temps!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 2 - 4
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Spin Master
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208



Balance beans

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jouez équilibré !

Initiez les jeunes enfants à l'algèbre élémentaire avec un amusant jeu d'équilibre de haricots !

Placez les haricots rouges sur la balançoire à bascule, comme montré. Ces haricots sont fixes et ne peuvent être déplacés. Placez les autres haricots n'importe où sur la balançoire à bascule. Quand la balançoire à bascule est en équilibre VOUS AVEZ GAGNÉ!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Thinkfun
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 209



Trouble

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu classique de course poursuite avec un cornet à dés POP-O-MATIC. Pour gagner, déplacez vos jetons sur la planche jusqu'à la base d'arrivée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 210



Animooz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

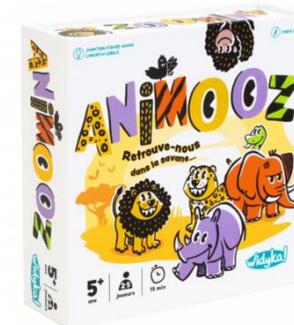
Dans Animooz, le but du jeu est d'être le premier à obtenir 3 cartes « Défi » face visible devant soi, tout en évitant les pénalités pour ne pas être éliminé.

Observez et trouvez avant les autres joueurs l'animal désigné en retournant la pioche défi. Combien y en a-t-il dans cette savane ? 1,2... 5 ? Si vous avez vu juste, vous remportez la carte Défi, sinon vous recevez une pénalité. Ouvrez bien les yeux !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 5 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 220



Attention aux loups!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Stimuler l'attention et l'inhibition

Cherche un personnage qui a un chapeau de paille, mais qui ne porte pas de salopette bleue! Et un autre qui tient une fourche, mais qui n'a pas de bottes! Pour réussir, tu dois être très attentif! Tu dois aussi être rapide... mais pas trop pour ne pas faire d'erreurs! Seras-tu celui qui chassera le plus de loups de la bergerie?

Attention aux loups est conçu pour aider les enfants de 6 à 12 ans à centrer leur attention sur des éléments précis. Le jeu les pousse ainsi à

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221



Jeu en bois Ferme la boîte

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez les dés et fermez soit la somme des deux dés, soit les 2 gâchettes correspondantes. Lorsque vous ne pouvez plus rien fermer passez le jeu au joueur suivant. Le perdant est celui qui laisse le plus de points ouverts. Inclus 2 dés. Un jeu de hasard en bois

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Traditions
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 222



Unlock Kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Partez ensemble à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans ces 3 histoires pleines d'énigmes et de puzzles. Unlock! Kids est la version dès 6 ans d'Unlock!, le best-seller des escape-games vendu à plus de 1,5 million d'exemplaires. Adapté, testé et adopté par les enfants, il comprend un matériel tout en papier et en carton, pour pouvoir avancer dans les aventures sans application. À vous l'aventure !

- Le best-seller Unlock! adapté pour les enfants de 6 ans et plus !
- 3 histoires pleines d'énigmes comprenant chacune deux aventures pour

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Space cow
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 223



Takamachi

Commentaires sur le jeu

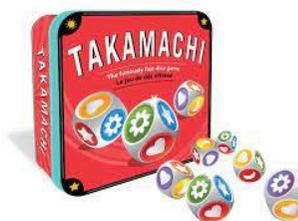
Points: 1

12 dés sur lesquels se retrouvent 6 symboles de 6 couleurs différentes sont divisés également entre les joueurs. Les dés sont ensuite lancés en même temps par tous les joueurs. Le premier joueur qui énonce haut et fort l'attribut (symbole ou couleur) qu'il croit être en nombre majoritaire sur les dés tourne le sablier. Les autres joueurs ont maintenant 10 secondes pour tenter de trouver un attribut qui apparaîtrait en plus grand nombre que l'attribut énoncé par le premier joueur. Le joueur qui a la bonne réponse au final élimine un dé de son jeu. Le premier joueur à éliminer tous ses dés gagne la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Foxmind
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224



Mon corps humain à reconstituer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

En accompagnement du livret documentaire, un plateau de jeu conçu comme une table d'opération invite à reconstituer le corps humain au moyen de pièces magnétiques représentant le squelette, les organes, les muscles, le coeur et les dents.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Auzou
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 225



Chromino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Réflexion des joueurs. Comme pour les dominos classiques, vous devez vous débarrasser de tous vos chrominos avant vos adversaires en trouvant la meilleure place pour les poser. En fait, il faut avoir deux des trois couleurs en commun pour pouvoir continuer la chaîne des dominos qui peut, contrairement au domino traditionnel, partir dans toutes les directions. C'est un réel plus qui fait de Chromino un jeu simple et tactique à la fois pour s'amuser en famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Observation
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Productions du Lampiste
Auteur:	Louis Abraham





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 226



Rummy-O

Commentaires sur le jeu

Points: 1

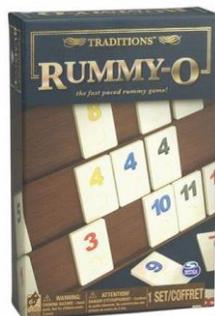
Les joueurs doivent poser sur la table des groupes de tuiles de même valeur ou des suites de tuiles consécutives de la même couleur. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses tuiles l'emporte. Facile à comprendre, mais hautement stratégique, ce jeu saura ravir même les joueurs les plus expérimentés. Contenu : 106 tuiles Rummy-O, règles complètes

- Rummy-O est le jeu de Rummy trépidant pour toute la famille
- Ce grand classique est très intuitif mais vous donnera aussi du fil à retordre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Traditions
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 227



Rummy-O deluxe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le célèbre rami des chiffres ! Videz l'intégralité de votre chevalet pour gagner la manche et donnez du fil à retordre aux autres joueurs en leur infligeant des points négatifs. Des heures d'amusement et de défis.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Spin Master
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 228



Le code social

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des habiletés sociales

Dans une entreprise à la fine pointe de la technologie, des scientifiques programment des robots pour les rendre habiles socialement. Mais voilà qu'un pirate informatique a pris le contrôle des serveurs dans le but de reprogrammer les robots! Il a même découvert l'emplacement du dernier système de sauvegarde des données. Aide la scientifique en chef à récupérer l'appareil avant le pirate maléfisant!

Le code social est conçu pour stimuler le développement des habiletés

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229



Triominos4

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Triominos de Luxe est l'un des grands classiques du jeu de société! Il a fêté ses 50 ans en 2018 et s'est imposé au fil des années comme un incontournable des jeux de société destinés à la famille. Tout le monde sait jouer aux dominos, mais le Triominos apporte un plus stratégique et ludique grâce à la forme triangulaire de ses tuiles. Entre amis ou en famille, des millions de joueurs l'ont déjà adopté! Arrivez-vous à poser toutes vos tuiles avant vos adversaires?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie, famille
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile à très difficile
Marque du jeu:	Goliath
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 230



Vol de mémoire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies de mémorisation

Le chef des voleurs te donne comme mission de dérober trois objets. Afin d'y parvenir, tu dois te promener dans la ville et mémoriser l'emplacement des choses que tu vois. Mais attention: la police patrouille, alors tu dois éviter de te faire prendre en brouillant les cartes et en ne laissant pas de trace!

Vol de mémoire est conçu pour aider les enfants de 6 à 12 ans à utiliser des stratégies qui les amènent à bien enregistrer et à organiser

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 231



Mysterium kids

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retrouverez-vous le trésor du Capitaine Bouh ?

Courageusement, vous décidez de passer la nuit dans un vieux manoir à l'extérieur de la ville. Selon la légende, il renferme un fabuleux trésor !

Alors que vous vous endormez, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme qui se respecte, il ne peut pas parler, mais il peut faire du bruit pour vous indiquer dans quelles pièces chercher !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 232



Jenga "Classic"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Adresse
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 233



L'odyssée des Grenouilles

Commentaires sur le jeu

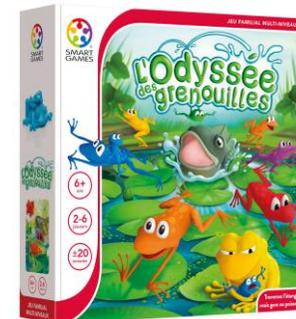
Points: 1

Traversez l'étang, mais gare au poissons ! Aidez vos grenouilles à traverser l'étang et empêchez les autres joueurs de faire de même. Le premier joueur à amener sa famille de grenouilles de l'autre côté remporte la partie. Mais attention, le poisson peut effrayer vos batraciens et les renvoyer à leur point de départ ! Elaborez un plan, adaptez-le à la situation de jeu et faites tomber à l'eau ceux de vos adversaires. Un jeu de déplacement passionnant pour toute la famille.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Smart games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 234



Cribble

Commentaires sur le jeu

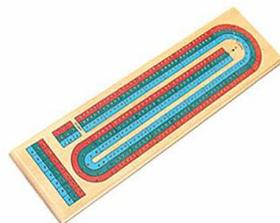
Points: 1

Il nécessite de la stratégie et un soupçon de surnoiserie. Les joueurs regroupent leurs cartes en suites et essayent d'obtenir des mains de 15. Le cribbage n'est pas un jeu de cartes comme les autres. Il est fourni avec sa planchette spéciale utilisée pour le marquage des points (le crib), comprend deux phases de jeu distinctes et comporte un système de points unique.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion de main
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu:
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 235



Robotique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Additionner et soustraire

Fais avancer ton petit robot-mécano sur la chaîne de montage en répondant à des questions de mathématiques. Fais vite pour être le premier à arriver aux stations! Tu pourras ainsi choisir les plus beaux morceaux et construire le meilleur robot.

Robotique est conçu pour aider les enfants de 6 à 10 ans à mieux comprendre les opérations d'addition et de soustraction avec les nombres de 0 à 20. Il les amène notamment à mémoriser les tables et à trouver les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236



Camping en folie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Envie de partir à l'aventure? Noisette, Pistache et Pacane vous invitent à les accompagner en camping dans la Forêt aux mille noix. Au programme : trouver la bonne combinaison de guimauves à mettre dans votre chocolat chaud, mémoriser et reproduire la confection d'un S'mores et retrouver les noix disparues de votre assiette. Pour chaque défi relevé, vous pourrez mettre des guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Le premier qui réussira à y mettre toutes ses guimauves remportera la partie. Joignez-vous à nos joyeux lurons pour une escapade inoubliable!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ludo-méninges
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237



La chasse aux bestioles

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Prenez part à une chasse aux bestioles qui stimulera votre sens de l'observation et votre rapidité d'exécution. Serez-vous le premier à bien identifier les bestioles, les mémoriser et vous emparer de la loupe? À vos loupes et filets, prêts... partez!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ludo-méninges
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 238



Patchwork express

Commentaires sur le jeu

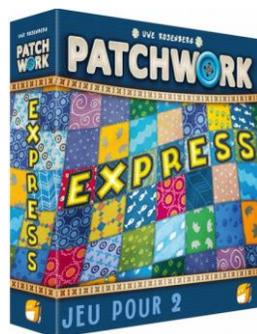
Points: 1

Le patchwork express est une forme de travail d'aiguille impliquant de coudre ensemble différentes pièces de tissu pour créer un ouvrage de grande taille. Cependant, créer de magnifique couverture nécessite du temps et du travail! Choisissez bien vos pièces et conservez une bonne réserve de boutons pour faire une couverture qui surpassera celle de votre adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tuiles
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Débutant, intermédiaire,
Marque du jeu:	Funforge
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239



Opération

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sur la table d'opération, Sam le patient ne se sent pas très bien. En « l'opérant », soit on le guérit, soit c'est la sonnerie. Il s'agit de tenter de retirer tous ses bobos loufoques avec la pince. Arrivera-t-on à apaiser son entorse musculaire ou encore à retirer la grenouille de son thorax? Le truc est d'opérer avec sa main la plus stable et surtout, d'éviter de toucher les rebords des cavités pour ne pas allumer le nez de Sam!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239B



Opération

Commentaires sur le jeu

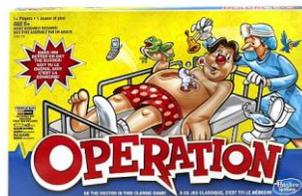
Points: 1

Sur la table d'opération, Sam le patient ne se sent pas très bien. En « l'opérant », soit on le guérit, soit c'est la sonnerie. Il s'agit de tenter de retirer tous ses bobos loufoques avec la pince. Arrivera-t-on à apaiser son entorse musculaire ou encore à retirer la grenouille de son thorax? Le truc est d'opérer avec sa main la plus stable et surtout, d'éviter de toucher les rebords des cavités pour ne pas allumer le nez de Sam!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 240



Nomme-moi...

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des heures de plaisir pour tous ceux qui aiment s'exprimer, découvrir et dire les choses!

Nomme-moi... est un jeu qui vous fera vivre différentes émotions, du rire à la surprise, selon les réponses données par les joueurs, grâce aux multiples situations illustrées sur les pastilles de jeu. Tout en s'amusant, les enfants peuvent apprendre à s'interroger, à reconnaître leurs propres désirs, leurs préférences, leurs peurs, leurs inquiétudes, mais surtout à les exprimer. Ce jeu favorise également la communication et l'échange. Un jeu non compétitif où tous les enfants gagnent à y jouer. Il n'y a aucune

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 241



Cadre-moi ça

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Retournez une carte et soyez le plus rapide à recréer le motif illustré à l'aide de vos cadres colorés.

Lorsque vous avez terminé, tapez la carte pour remporter le point. Cadre-moi ça! nécessite un sens de l'observation aiguisé et une rapidité d'exécution pour trouver les bons cadres et assembler correctement les structures demandées avant vos adversaires!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 242



Qwirkle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaie de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Tactique
Age préconisé :	6 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	Susan McKinley Ross





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 243



Super Miaou

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Soyez le premier à recruter Super Miaou, le super héros félin ! Réussissez à l'attirer en lui offrant sa pâtée préférée et trouvez-lui un costume digne de ses exploits. À partir des mêmes cartes de départ, chaque joueur compose son propre paquet de cartes en les obtenant au marché ou à la banque. Le premier joueur qui arrive à avoir devant lui, lors d'un même tour, une carte Chat et une carte Cape recrute Super Miaou et remporte la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Space cow
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244



Guess who?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui n'a pas joué au célèbre jeu Guess Who? dans son enfance ? C'est au tour d'une nouvelle génération de découvrir cette édition du jeu classique. Dans Guess Who?, chaque joueur choisit une carte avec un personnage Mystère, pose des questions pouvant se répondre que par " oui " ou par " non " tout en répondant à son tour à des questions pour deviner le personnage Mystère de son adversaire. Le jeu inclut 2 séries de feuilles de personnages recto-verso : un côté pour les personnages " classiques " et un autre pour les super-héros. Les feuilles se glissent aisément dans le cadre pour un jeu facile à assembler ! Et sa boîte pliable en fait un jeu parfait pour les voyages.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 245



Dobble Spot it Access+

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez la version Access+ du célèbre jeu d'observation et de rapidité Dobble, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes et des symboles a été augmentée pour en faciliter la manipulation, et des niveaux de difficulté progressifs sont proposés dans les règles pour les rendre accessibles au plus grand nombre.

Dobble Access+ reste fidèle à la version originale du jeu : le joueur doit repérer le symbole identique sur sa carte et sur celle de la pioche. Cela permet de jouer avec ses proches et que chacun y prenne du plaisir.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Access+
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 246



Mille Bornes express

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une version moderne et dynamique du célèbre jeu de société français, destinée aux petits et aux grands enfants d'aujourd'hui !

Retrouve le Mille Bornes comme tu ne l'as encore jamais vu avec son look moderne, ses couleurs vives et son nouveau graphisme.

Avec cette version, de nouvelles règles ont fait leur entrée, rendant le Mille Bornes encore plus délirant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Dujardin
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 247



Color connect

Commentaires sur le jeu

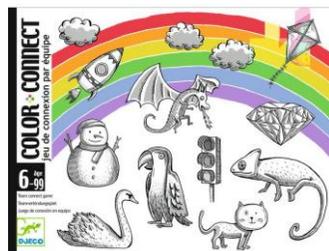
Points: 1

De quelle couleur sont ce ballon et cette voiture ? Bleu, gris, jaune... Tout est possible, mais sauras-tu connecter ton esprit à celui de ton partenaire pour imaginer la même chose ? Plus vous serez en osmose, plus tu gagneras de cartes ! Jeu de connexion par équipe. Se joue par équipe de 2. Un jeu pour apprendre à expliquer ses choix. Un jeu pour apprendre à comprendre comment raisonne son coéquipier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Djeco
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 248



Crazy 9

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mettez de l'ordre dans le chaos, de sorte que ces Doodles sachent encore où sont le haut et le bas!

Agencez les neuf cartes ensemble pour construire un carré (3x3) de telle sorte que chaque Doodle reçoit un derrière correspondant.

Il y a deux solutions différentes (au moins...)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Casse-tête
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Heye
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 249



Bacon Blitz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Récupérez quatre cartes identiques et emparez-vous d'une tranche de bacon! Tous les styles sont permis: usez de subtilité ou soyez très fougeux dans votre prise du bacon! Une fois qu'une tranche de bacon est prise, tout le monde doit se dépêcher de s'en emparer d'une : le joueur qui reste sans le bacon recoit une pénalité.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 250



Échecs, Dames & Backgammon

Commentaires sur le jeu

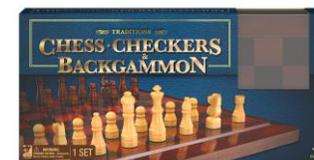
Points: 1

Cet ensemble de jeux 3 en 1 contient trois jeux de société classiques dans un coffret pratique. Ce sont des favoris de longue date de la famille qui sont sûrs de fournir des heures de divertissement stratégique. Faites votre choix: les échecs, les dames et le backgammon sont tous inclus.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Débutant, intermédiaire,
 Marque du jeu: Traditions
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 251



Catan junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le sort d'un pirate n'est pas toujours facile. Dans le but d'établir des forteresses et une force navale, il doit obtenir or, sabres, bois et laine. Mais ces ressources ne sont pas toujours à portée de main, c'est pourquoi il est parfois nécessaire d'échanger avec ses comparses pirates, en s'assurant d'en tirer la plus grande part du gâteau. Et si vous veniez qu'à naviguer à contre-courant dans cette histoire, ne vous en faites pas, votre fidèle compagnon, Coco, vous donnera certainement un coup de main ! Catane Junior permet aux plus jeunes d'apprécier l'expérience de Catane et de s'immerger dans cet univers riches en rebondissements.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Kosmos
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252



Bora Fruta

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est une chaude journée d'été ! Vous rêvez depuis longtemps de participer au party fruité du parc Bora Fruta et surtout de goûter une fameuse sucette glacée 3 couleurs ! Pour pouvoir l'obtenir, vous devrez relever des défis afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée aux différentes zones du parc. Un jeu amusant et rafraîchissant !

Relevez les différents défis du parc Bora Fruta afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée. Le premier à avoir une sucette complète remporte la partie. Un jeu amusant et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ludo-méninges
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252B



Bora Fruta

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est une chaude journée d'été ! Vous rêvez depuis longtemps de participer au party fruité du parc Bora Fruta et surtout de goûter une fameuse sucette glacée 3 couleurs ! Pour pouvoir l'obtenir, vous devrez relever des défis afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée aux différentes zones du parc. Un jeu amusant et rafraîchissant !

Relevez les différents défis du parc Bora Fruta afin d'obtenir des coupons que vous pourrez échanger contre des morceaux de sucette glacée. Le premier à avoir une sucette complète remporte la partie. Un jeu amusant et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ludo-ménages
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 253



Cherche et trouve à travers le temps

Commentaires sur le jeu

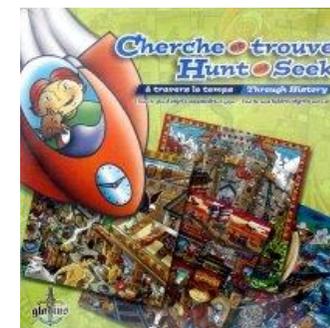
Points: 1

L'idée est de retrouver des objets sur diverses planches d'illustrations.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 1 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 254



Kikafé?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

“Ce n’est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c’est le lapin !” A vous, propriétaire de l’adorable petit lapin de très vite l’innocenter et d’accuser un autre animal de compagnie. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seuls alliés car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée de nettoyage !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 6 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 270



Kang

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes rapide...
 Collectionnez les marsupiaux boxeurs et insolents !
 Le joueur ayant attrapé le plus de kangourous du bush australien remporte la partie.
 Mais attention ! Les autres joueurs peuvent vite vous subtiliser vos kangourous si vous n'avez pas la bonne carte en main !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 271



Mimes et singeries

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mime et Singeries réinvente le jeu de mime traditionnel. Une roulette pointe au hasard le type de carte qui composera votre tour de jeu. Un personnage combiné avec une action, un objet ou les deux à la fois de même que les cartes Singeries mettront en scène des milliers de scénarios de mimes possibles.

Le Père-Noël qui saute à la corde à danser? Un chevalier qui danse le ballet ou une grenouille faisant du patin à roulettes et qui porte un parapluie? Repoussez les limites du mime traditionnel. Mimes et Singeries vous amusera des heures durant tout en sollicitant créativité et imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ludik
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 272



Skip-Bo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Skip Bo est un jeu simple et original, proche de la crapette. Le but ? Se défausser de ses cartes en les empilant par ordre croissant de numéros sur des piles communes à tous les joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Défausse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 273



Uno flip

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Uno flip ! est une nouvelle version délirante du traditionnel jeu de cartes ! Faites preuve d'encore plus de stratégie pour utiliser à votre avantage les cartes recto verso et la nouvelle carte retourner.

Lorsqu'un joueur pose la carte action retourner, il retourne toutes les cartes, même celles de la pioche, pour révéler de nouveaux chiffres et de nouvelles couleurs au verso.

Uno flip ! inclut aussi de nouvelles cartes Action étonnantes, comme le +5 et la carte tout le monde passe son tour.

Quand il ne vous reste plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier « UNO » !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Défausse
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 274



Uno

Commentaires sur le jeu

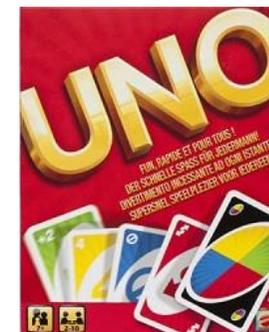
Points: 1

Le but? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Inspiré du 8 américain

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Mattel
Auteur:	Merle Robbins



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 275

Jungle SpeedCommentaires sur le jeu

Points: 1

Être le premier à attraper le totem posé au centre de la table lorsque 2 cartes identiques apparaissent. De grandes cartes visuelles et colorées pour un jeu animé d'observation, de discrimination visuelle et de rapidité du geste.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie, famille
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: ASMODEE
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 276

Dream on !Commentaires sur le jeu

Points: 1

2 minutes de rêve, des heures de rire !
 Dream On ! c'est le jeu onirique, coopératif et marrant à la fois ! En deux minutes de temps, les joueurs vont créer un rêve, à partir des cartes qu'ils ont en main, dans une frénésie continue.

Ainsi, « une tablette de chocolat et un dragon voulaient se rendre sur la lune en aspirateur, pour s'y marier, mais il faisait si sombre qu'il était impossible d'accomplir la cérémonie. Heureusement, les galaxies brillèrent si fort qu'ils purent s'épouser, vécurent heureux et eurent beaucoup de gâteaux ». Voici un exemple (très simple !) du genre de songe que vous

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Edge
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 277



Zombie Kidz "Evolution"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les zombies ont décidé d'envahir ton école. Il va falloir se charger de repousser ces créatures ! On commence avec des règles extrêmement simples pour se familiariser. Puis de partie en partie, les joueurs vont ouvrir des enveloppes mystère dont le matériel enrichira le jeu. Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif, c'est-à-dire que tous les joueurs travaillent dans un but commun et gagnent ou perdent ensemble. Votre rôle sera d'éliminer les zombies qui entrent en jeu et de verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux. Pour gagner, il faut poser 1 cadenas sur chacune des 4 cases Portail.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur: Annick Lobet



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 278



Blokus duo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Similaire au jeu de Blokus classique, cette nouvelle version vous propose d'affronter un autre joueur dans des parties toujours plus endiablées et intenses!

Placez vos pièces sur la plateau en essayant de bloquer votre adversaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 279



Les records de la nature

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Grâce aux 5 indices, soit le premier à découvrir ce qui se cache derrière les records les plus étonnants de la planète.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Bioviva
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 280



On connaît la chanson

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Faites comme des millions de fans déjà conquis à travers le monde et laissez-vous prendre par la frénésie de la populaire émission ON CONNAÎT LA CHANSON. Rassemblez famille et amis...à vos marques, prêts, chantez!

Vous aussi, vous pourrez alors dire "JE CONNAIS LA CHANSON!"

57 extraits de chansons (formule ON CONNAÎT LA CHANSON) tels que: Embarque ma belle, Provocante, Julie, Pour un infidèle, Et c'est pas fini, C'est ma vie, J'irai où tu iras, Mon ange, Que je t'aimem Hawaïenne, L'essentiel et plusieurs autres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 282



La guerre des moutons

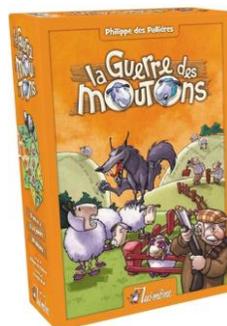
Commentaires sur le jeu

Points: 1

De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça ! Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins.

La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Lui-même
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 282B



La guerre des moutons 2 - L'extension

Commentaires sur le jeu

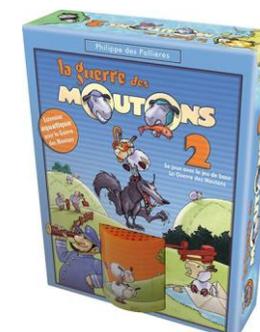
Points: 1

Les moutons se jettent à l'eau !

Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de bêtes.

Avec cette extension, les enclos bordés d'étangs sont valides car l'étang équivaut à une barrière. En outre, tous les enclos fermés qui touchent par au moins un côté d'une tuile un étang lui aussi clos obtiennent un bonus d'un point par poisson dans cet étang.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lui-même
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283



Blokus shuffle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est le jeu de stratégie classique de Blokus, combiné à une nouvelle tournure surprenante. Blokus Shuffle: Édition UNO comprend des cartes Action inspirées du jeu UNO qui combine les choses de manière inattendue. Les joueurs suivent toujours la seule règle de Blokus - les pièces doivent toucher une autre pièce de la même couleur, mais seulement aux coins - jusqu'à ce que les cartes Action spéciales à thème d'UNO commence à briser toutes les règles! En jouant des cartes comme Passer, Inversion et Carte blanche, le jeu prend de nouvelles directions folles! Le plateau de jeu noir de cette édition spéciale offre un contraste saisissant avec les pièces Blokus colorées pour donner au jeu un tout

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Mattel
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284



Perds par ta paire

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de vitesse et d'observation, soyez le plus rapide à former des paires de bas identiques à l'aide des cartes que vous avez en main. Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Lorsque tous les joueurs sont prêts, retournez une première carte. Le joueur le plus rapide à couvrir la carte avec un bas identique complète la paire. On met les cartes de côté et on continue. Le premier joueur qui réussit à se départir de toutes ses cartes gagne la partie ! Profitez du panier à linge pour vous départir de plusieurs bas identiques, mais gare à la méchante sècheuse... qui vous fait piger des cartes additionnelles. N'oubliez surtout pas d'imiter le son d'une sècheuse lorsqu'il vous reste une seule carte; sinon, vous pigez une autre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 285



Honeycombs

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bzzz, les abeilles travaillent dur ! Aidons les à recomposer leur ruche en associant les différents dessins des tuiles ! Chacun de son côté ou tous ensemble, il s'agit d'associer les côtés des tuiles en faisant correspondre les images. Sauf l'abeille qui sert de « joker » et peut permettre de gagner encore plus de points en finissant une « fleur » de 6 tuiles. Mais attention, certaines tuiles comptent double, et d'autres permettent de piquer le tour de l'adversaire...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles, Observation
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 25 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Pmw Distribution
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286



Flash

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de dés Flash. Regardez les étincelles voler dans ce jeu de dés ultra-rapide! Les joueurs s'affrontent pour relever huit défis et tenter d'accumuler le plus de points. Avec trois variantes de jeu, Flash est le jeu de dés de go-to pour le plaisir électrisant. Simple et rapide, vous pouvez y aller encore et encore. Chacun de tous les âges se mord la bête de la concurrence et a un bon tir à la victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 287



Brave Rats

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec la soudaine disparition du Roi des Rats, le Royaume est maintenant sans souverain.

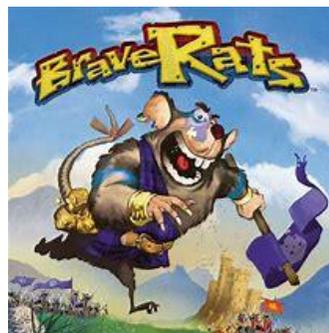
Deux clans de rats, les Yarg et les Applewood, s'affrontent pour s'octroyer le contrôle du royaume.

Ils ont rassemblé leurs alliés pour commencer cette lutte pour le pouvoir. Mais un lourd secret pèse sur ces deux clans: chacun de leur prince est secrètement amoureux de la princesse du clan adverse... Qui va gagner cette lutte pour la couronne ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 5 mn +
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Blue Orange
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 288



Blokus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Winning Moves
 Auteur: Bernard Tavitian





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289



Flashback zombie kidz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Flashback zombie kidz est un jeu d'enquêtes coopératif dans l'univers de zombie kidz
Il ne reste que quelques instants avant que les zombies ne causent la fin du monde ! Tu dispose d'une machine permettant de visiter un souvenir.
Comprends le passé pour changer le futur!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile, intermédiaire
Marque du jeu: Scorpion masqué
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289B



Flashback - Zombie kidz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu d'enquête dans l'univers de Zombie Kidz
Flashback: Zombie Kidz est un jeu d'enquête par images. Partez à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans un voyage figé dans le temps. Petit à petit, découvrez l'histoire au travers des yeux des personnages. En accumulant tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Comprendre le passé vous permettra peut-être de changer le futur et de sauver le monde des mangeurs de cervelle !

Dans l'univers très populaire de Zombie Kidz

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 1 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Scorpion masqué
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 290



Color Addict

Commentaires sur le jeu

Points: 1

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 ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Drôles de jeux
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 291



Color addict puzzle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cette édition du Color Addict Puzzle va vous faire tourner la tête avec son interminable puzzle de couleurs à reconstituer !

Jouez à plusieurs et tentez de vous débarrasser de toutes vos cartes en les faisant marcher avec celles sur la table !

Vous pouvez même jouer tout seul si le cœur vous en dit !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ducale
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 292



Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement!

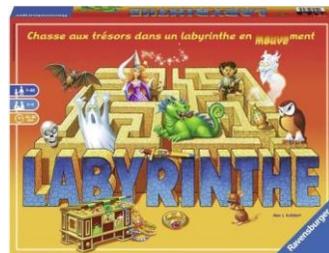
Depuis sa création en 1986, Labyrinthe enthousiasme les familles. Une palpitante chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement ! Chaque joueur déplace les murs du labyrinthe pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent...

Qui arrivera à déjouer les pièges de ce célèbre labyrinthe et être le premier à récolter ses fabuleux trésors ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 293



Fais-moi un dessin & mime Noël

Commentaires sur le jeu

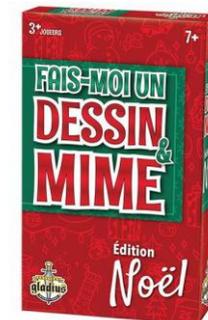
Points: 1

Laissez-vous emporter par la magie des fêtes avec ce jeu de dessins et mimes à thématique de Noël! Dessinez, mimez et devinez avec ou sans les défis. L'important est de vous amuser en famille ou entre amis. Joyeux temps des fêtes!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 294



Cadoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu conçu spécialement pour les enfants mais amusant pour toute la famille.
Des activités variées : sculpter, jouer la comédie, dessiner et résoudre des énigmes.
Les enfants jouent en équipe et individuellement pour aligner 4 pions et gagner.
Une présentation et des instructions simples : les enfants sauront jouer en quelques minutes.
Un mélange de stratégie et de créativité avec des activités délirantes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 45 mn
Nombre de joueurs: 2 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Cranium
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 295



Les conquérants

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer des stratégies de planification et de flexibilité

Les armées viking, japonaise, romaine et égyptienne partent à la conquête du territoire! Elles gagnent du terrain en construisant des forteresses. Elles doivent faire preuve de stratégie pour contourner ou embêter les rivaux qu'elles croisent en chemin et pour revenir rapidement à leur château.

Les conquérants est conçu pour aider les jeunes de 7 à 14 ans à développer leurs habiletés de planification et de flexibilité mentale. Le jeu les amène ainsi à prévoir leurs déplacements et ceux des autres, tout en

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 15 - 30 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Placote
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 296



La montagne de la confiance

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Développer l'estime de soi

Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin!

La montagne de la confiance est conçu pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 297



Zenda: Le maitre du stress

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Comprendre et gérer le stress

Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pour faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress!

Zenda : le maitre du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 7 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 298



Le jeu de la boulette

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de devinettes procurant du plaisir sans fin où vous devrez faire preuve de rapidité d'esprit. Écrivez ce qui vous passe par la tête ou laissez-vous guider par le thème révélé par le dé. Croyez-vous les autres capables de faire deviner ce mot? Donnez tous les indices que vous voulez, n'utilisez qu'un seul mot, mimez et risquez-vous même à prendre une pose loufoque. Chiffonnez. À vos marques, prêts? Déboulentez!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 299



Cherche et trouve Jeune Xpert

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Cherche et trouve Jeune Expert s'adresse à un jeune public qui n'a pas peur de relever des défis. Comme les autres jeux de la même série, il permet de développer le sens de l'observation, l'acuité visuelle, la concentration et la rapidité. Les chiffres inscrits en français et en anglais aident à l'apprentissage d'une langue seconde. Les différents niveaux de jeu augmentent la difficulté et le défi. Il s'agit de découvrir les 50 objets dissimulés dans les planches de jeu aux couleurs flamboyantes. Plusieurs défis supplémentaires guettent les joueurs : découvrir la petite souris qui se promène un peu partout sur les planches de jeu ou encore trouver les six personnages mystère.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 300



Les chiens s'en melent!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

maitrisez-vous l'art de la laisse afin d'éviter que votre chien ne s'arrete a chaque fois qu'il croise un congénere ou qu'il ne coure apres les chats dans le parc.
Logique et déduction vous seront nécessaire afin de placer aux bons endroits les promeneurs et leur chien sans que les laisse ne s'emmelent!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: libre
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: Facile a tres difficile
Marque du jeu: Smart games
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 301



Joe Connaisseur édition junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu où les petits aussi prennent plaisir à tout savoir

Parce que les jeunes ont aussi – et souvent – réponse à tout!

En collaboration ou en compétition, les jeunes peuvent résoudre des énigmes à leur portée avec cette version jeunesse du jeu à succès de la gamme des jeux de party LUDIK QUÉBEC. Des énigmes sur une foule de sujets, des questions qui solliciteront méninges des jeunes : voilà un jeu qui promet de connaître bien du succès à l'école, dans les fêtes d'amis et ailleurs!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 20
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Ludik
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 302



Bananagrams Français

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous aimez les jeux de Lettres mais vous trouvez que les parties sont parfois un peu trop longues ou que vos partenaires de jeu passent trop de temps à réfléchir ou à vérifier dans le dictionnaire? Le jeu Bananagrams est pour vous ! Rapide, n'exigeant pas une réflexion trop longue, et surtout flexible (il n'y ni support ni de points à compter).

Bananagrams : des règles simples
Il faut piocher des lettres avec lesquelles chacun compose des mots qui se croisent (comme aux Jeux Fléchés ou Mots Croisés).
Lorsque toutes nos lettres initiales sont placées, on dit « Banane » et on

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Association
Age préconisé :	7-99 ans
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Bananagrams
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 320



Feu de camp

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tinderblox met les joueurs dans un contexte de feu de camp, où chacun tentera de faire croître le feu ! Mais attention ! Si vous placez mal les blocs, vous risquez d'incendier le camp !

À chaque tour, les joueurs tirent une carte du deck. Cette carte leur demandera de placer sur le feu de camp une bûche, un bloc de feu ou toute combinaison des deux (ou plus) dans différentes orientations. Les joueurs utilisent des pinces pour « jouer avec le feu » dans une réserve commune. Cependant, une fois que toutes les pièces ont été rassemblées et qu'elles ont quitté le sol, le joueur doit les placer avec précaution sur le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile, intermédiaire
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 321



Passe-moi un sapin

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Passe-moi un sapin est le jeu brise-glace parfait pour toutes les réceptions, les réunions entre amis ou les partys de bureau.

L'objectif est simple: se débarrasser de son sapin à tout prix. Guidez les conversations afin de faire dire à votre interlocuteur un des trois mots apparaissant sur votre sapin. Une fois le défi relevé, passez-lui votre sapin!

Les trois joueurs qui finiront la partie avec le plus grand nombre de sapin en main recevront une surprise qu'ils ne seront pas prêts d'oublier.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	Jusqu'à 50 joueurs
Difficulté:	
Marque du jeu:	Productions du Lampiste
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 322



Ding Dong!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Serez-vous le premier à amasser toutes les lettres nécessaires pour former le son Ding Dong? Soyez le plus rapide à sonner et répondre aux questions. Utilisez judicieusement les avantages que vous procureront les questions spéciales pour remporter la partie!

Adaptation du populaire jeu de l'émission "Véronique et les Fantastiques" sur les ondes de RougeFM.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323



Téléstrations

Commentaires sur le jeu

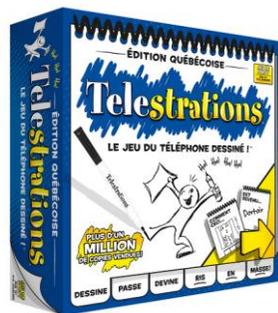
Points: 1

DESSINE ce que tu lis, et DEVINE ce que tu vois!
Tous les joueurs dessinent, devinent et rient en même temps en révélant des résultats hilarants et imprévisibles!
But du jeu : Rire en masse avec les amis et la famille. Et qui sait, vous pourriez même vous découvrir des talents d'artiste insoupçonnés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Randolph
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323B



Téléstrations

Commentaires sur le jeu

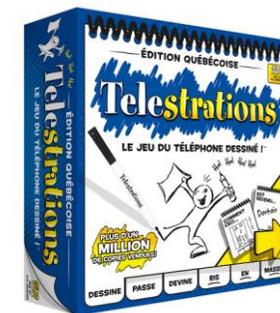
Points: 1

DESSINE ce que tu lis, et DEVINE ce que tu vois!
Tous les joueurs dessinent, devinent et rient en même temps en révélant des résultats hilarants et imprévisibles!
But du jeu : Rire en masse avec les amis et la famille. Et qui sait, vous pourriez même vous découvrir des talents d'artiste insoupçonnés!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Randolph
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 324



Ah Ouinnn! Édition famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu à succès Ah ouinnn maintenant pour toute la famille!

L'idée de Ah ouinnn? consiste à deviner l'ordre de préférence des autres joueurs parmi 5 sujets.

Plus vous devinez avec précision, plus vous gagnez de points. Créé par MC Marquis, Artiste visuelle. Un jeu à l'image de sa pratique créative.

Portant à rire et aux discussions, ce jeu est excellent lors de moments en famille. Apprenez en davantage sur les personnes avec qui vous jouez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 325



Ah Ouinnn?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'idée de ce jeu consiste à deviner l'ordre de préférence des autres joueurs parmi 5 sujets.

Plus vous devinez avec précision, plus vous gagnez de points.

Créé par MC Marquis, Artiste visuelle. Un jeu à l'image de sa pratique créative.

Portant à rire, aux discussions et aux petits malaises, ce jeu est excellent lors de party, de soupers ou de date. Apprenez-en davantage sur la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326



Té con

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Il ne faut pas être complètement cinglé, tordu ou immoral pour gagner à Té Con... mais ça aide!

Nos créateurs se sont surpassés en explorant et en exploitant les côtés les plus sombres et tordus de leur esprit et ceux des internautes (pour tout vous dire, personne ne mettrait en évidence, sur ses tablettes, une boîte de jeu affichant le vocabulaire utilisé ici). Vous allez donc devoir l'acheter pour voir ce qu'on a concocté.

Comment ça marche ? – C'est très simple :

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	18 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	5 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 326B



Té con

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nos créateurs se sont surpassés en explorant et en exploitant les plus sombres et tordus de leur esprit et ceux des internautes (pour tout vous dire, personne ne mettrait en évidence, sur ses tablettes, une boîte de jeu affichant le vocabulaire utilisé ici). Vous allez donc devoir l'acheter pour voir ce qu'on a concocté.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	18 +
Durée de jeu prévue:	libre
Nombre de joueurs:	5 - 10
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Lion remparts
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 327



Les loups-garous de Thiercellieux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans "l'Est sauvage", le petit hameau de Thiercellieux est devenu la proie des Loups-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés...

Qui êtes-vous?

Loups-garous ou Villageois?

Vous recevez secrètement une carte personnage. À vous ensuite de tenir votre rôle, sous la conduite du meneur de jeu.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 8 - 18
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Z-Man Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 327B



Les Loups-Garous de Thiercellieux

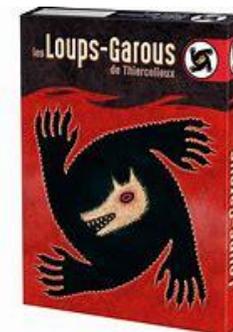
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans l'est sauvage, le petit hameau de thiercellieux est devenu la proie des Loups-Garous.

Un jeu faciles d'accès, idéal pour un e soirée entre amis. Attention, vous risquez d'y rejouez toute la nuit!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 8 - 18
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Lui-même
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 328



Nouvelle Lune extensions (Loups-Garous)

Commentaires sur le jeu

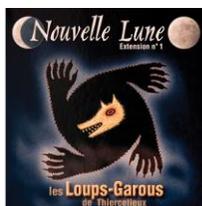
Points: 1

Qu'y a-t-il dans la boîte Nouvelle Lune.
Des nouvelles variantes comme : Clair de lune (jouer en extérieur, dans une ambiance magique). La communauté des hameaux (jusqu'à 200 joueurs en même temps), fête de la moisson (d'étranges altérations des pouvoirs), double "je" (les villageois ont une double personnalité), et aussi Murs-Murs, La Peste noire, Fascination lycanthropique...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 8 - 18
Difficulté: Facile, intermédiaire
Marque du jeu: Lui-même
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 328B



Extensions Loups-Garous

Commentaires sur le jeu

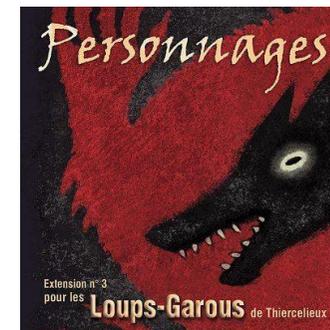
Points: 1

Qu'y a-t-il dans la boîte de personnages
Des Loups-Garous encore plus terribles comme le Grand méchant Loup, qui mange deux villageois par nuit et l'infecté père des Loups qui peut transformer 1 villageois en Loup-Garou.
Des villageois spéciaux encore plus puissants comme le monteur dours ou plus rusés comme le renard qui vont pister efficacement les lycanthropes... et beaucoup d'autres surprises savoureuses.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 8-28
Difficulté: Intermédiaire
Marque du jeu: Lui-même
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 329



Devine the Sogne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

1. RASSEMBLE TES BEST FRIENDS
2. LIS THE SOGNE
3. DEVINE THE SOGNE!

A game pour n'importe qui aime les sognes! Tous ensemble ou en teams, tentez de deviner les sognes qui ont été traducted par des gens qui se pensent bilingual.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 16
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 330



Expressio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

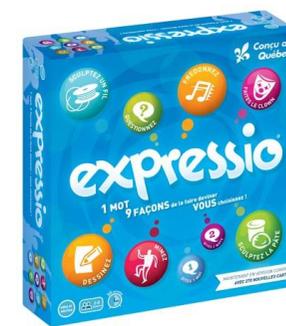
Un jeu hilarant qui s'adapte à la personnalité de chaque joueur.

Choisissez parmi les 9 activités sur la carte pour faire deviner des mots à vos coéquipiers.

Attention! Une activité plus difficile vous donnera plus de points, mais prendra aussi plus de votre précieux temps...

Tentez d'obtenir le plus de points possible avec 5 cartes avant que votre temps ne soit écoulé !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Jeux MHR
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 331



What do you meme? Famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu à succès, maintenant pour toute la famille!

Qui créera les meilleurs Memes?

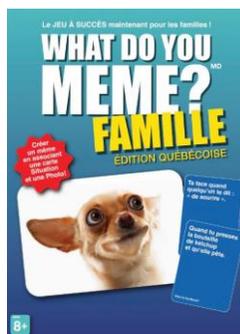
Fais appel à ton imagination et à ton humour pour associer les cartes-texte aux images les plus cool et former ainsi les meilleurs « Memes ».

Celui ou celle qui trouvera la combinaison la plus drôle entre texte et image gagnera la carte et 1 point. Joue jusqu'à ce que tu aies faim... et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 20
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 332



What do you meme? Édition québécoise

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui créera les meilleurs mêmes?

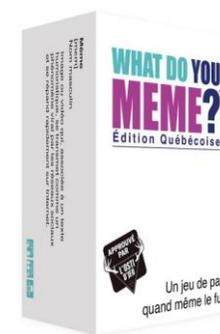
Faites appel à votre imagination et à votre humour le plus tordu pour associer les cartes-texte les plus crues aux images les plus cool et former ainsi les meilleurs "mèmes".

Celui ou celle qui trouvera la combinaison la plus drôle entre texte et image et gagnera la carte et 1 point. Jouez jusqu'à ce que vous ayez faim... et commandez-vous une grosse pizza.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	18 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333



Code names

Commentaires sur le jeu

Points: 1

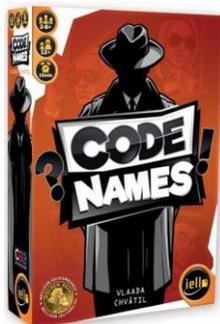
Vous et votre rival connaissez les 25 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver.

Affrontez l'équipe adverse et soyez la première à trouver tous vos codes. Pour cela, donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant ceux qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin, ou vous perdrez immédiatement la partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8 +
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 334



Code names Québec

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Trouvez les bons noms de codes avec des thèmes spécialement pour le Québec ! Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin ! Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous leurs Informateurs. Pour cela, les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335



Code names images

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Laissez-vous tenter par la version images de Codenames.

Pour jouer, devinez ou faites deviner des Images plus loufoques les unes que les autres.

Plus accessible que la version classique, Codenames Images garde la même profondeur de jeu tout en étant plus visuel.

Vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 336



Code Names (disney version, édition familiale)

Commentaires sur le jeu

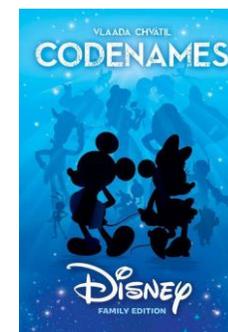
Points: 1

L'Édition Familiale des pseudonymes de Disney intègre à ce jeu de mots social quelques-unes des propriétés les plus aimées de Disney des 90 dernières années. Deux Cluemasters donnent des indices d'un mot pour aider leurs coéquipiers à identifier les personnages de Disney, les lieux et les éléments d'une grille de jeu de 25 cartes. Y compris les images et les mots, c'est Fun en famille pour les fans de Disney de tous âges.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8 +
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 337



Char-ark

Commentaires sur le jeu

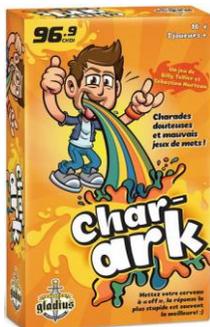
Points: 1

Charades douteuses et mauvais jeux de mots !
Mettez votre cerveau à "off", la réponse la plus stupide est souvent la meilleure !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 16 +
Durée de jeu prévue: libre
Nombre de joueurs: 3 +
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Gladius
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 338



Concept

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer !

Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 40 mn
Nombre de joueurs: 4 - 12
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Repos Production
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339



Time's up party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time's Up! Party reprend le meilleur de Time's Up! pour animer vos soirées et vous faire passer des moments de folies!

Time's Up! est le best-seller des jeux d'ambiance. Contrairement aux autres jeux dits « de culture », il n'exige pas de savoir encyclopédique pour s'amuser. Un peu d'astuce, un peu d'attention, un peu de mémoire, et le tour est joué !

BUT DU JEU:

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339B



Time's up party

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Time's Up! Party reprend le meilleur de Time's Up! pour animer vos soirées et vous faire passer des moments de folies!

Time's Up! est le best-seller des jeux d'ambiance. Contrairement aux autres jeux dits « de culture », il n'exige pas de savoir encyclopédique pour s'amuser. Un peu d'astuce, un peu d'attention, un peu de mémoire, et le tour est joué !

BUT DU JEU:

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 340



T'aimes-tu ça?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

T'aimes-tu ça? est un jeu qui teste la complicité qui règne au sein de duos de joueurs.

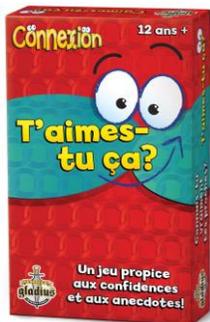
Pour marquer des points, les joueurs doivent placer pour chaque énoncé le même jeton de niveau d'amour, soit « J'aime », « J'aime pas » ou « Bof ».
Version autonome qui peut aussi être ajoutée au jeu Connexion de base.

Conçu en collaboration avec l'animateur Jean-François Baril.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 341



Jokes de papa

Jokes de papa

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Voici le concept du jeu :

Deux équipes s'affrontent et on récolte des points lorsqu'on réussit à faire rire notre adversaire

Un représentant de chaque équipe se font face et se racontent une blague à tour de rôle

À la différence de ce qui est projeté sur écran, ce sont les membres de votre propre équipe qui choisiront les blagues que vous devrez raconter et ce, sans vous consulter. Ne connaissant pas les blagues qui vous seront refilés, il est donc fort possible que vous éclatiez de rire vous-mêmes avant

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 342



Le tricheur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Tricheur est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales et accumuler de l'argent. L'un d'entre eux a reçu toutes les réponses: c'est le Tricheur.

Son but est d'accumuler le plus d'argent possible sans se faire prendre. Celui des autres joueurs, le démasquer.

Tricheur, es-tu prêt à tricher?

Un tricheur se cache parmi vous... Saurez-vous le démasquer? Et toi,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	4 - 14
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 342B



Le tricheur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le Tricheur est un jeu-questionnaire stratégique dans lequel les joueurs doivent répondre à des questions de connaissances générales et accumuler de l'argent. L'un d'entre eux a reçu toutes les réponses: c'est le Tricheur.

Son but est d'accumuler le plus d'argent possible sans se faire prendre. Celui des autres joueurs, le démasquer.

Tricheur, es-tu prêt à tricher?

Un tricheur se cache parmi vous... Saurez-vous le démasquer? Et toi,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	4 - 14
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 343



Switch

Commentaires sur le jeu

Points: 1

nimez vos soirées avec Switch, un jeu questionnaire surprenant!

On a passé au tordeur 500 expressions populaires et titres d'œuvres connues (chansons, films, émissions télé, livres, lieux, etc.). Chaque mot de l'expression originale a été remplacé par un synonyme, un antonyme ou un mot de même famille.

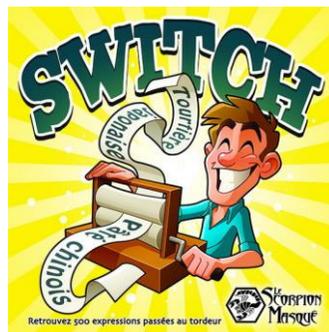
Votre mission : retrouver les phrases originales le plus vite possible !

Par exemple...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 20
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Scorpion masqué
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344



Hister

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un jeu de cartes amusant : préparez-vous pour l'expérience ultime de fête avec Hitster, le jeu musical du siècle. Plongez dans plus de 100 ans de succès incroyables et faites un voyage nostalgique dans le passé lorsque vous les organisez dans l'ordre chronologique sur votre chronologie musicale. Le but du jeu est d'être le premier joueur à collecter 10 coups, gagnant le titre de HITSTER et devenir le champion ultime de ce jeu de musique passionnant et amusant.

Jeu de trivia musical : organisez les chansons dans l'ordre chronologique sur votre chronologie musicale et créez un jeu de fête amusant que tout le

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Jumbo jouets
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 345



Seau de la mort

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le Seau de la Mort, on test votre instinct de survie dans des situations où t'es vraiment dans marde!

Exemple : T'es un astronaute et on t'a oublié sur la lune. Maintenant, tu dois t'en sortir. T'as une râpe à fromage, un castor fâché ou une chaise de patio pour t'aider. Qu'est-ce que tu choisis et qu'est-ce que tu fais avec?

Évite la mort. Que le meilleur plan de marde gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	18 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4-20
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Big potatoes
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 346



Fou raide

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de performances

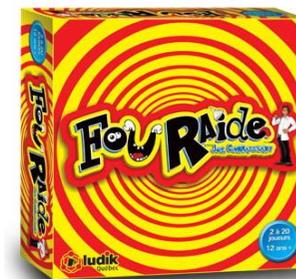
Fou Raide est le jeu de party qui saura mettre en éveil le côté le plus fou des joueurs, et ce, à la simple lecture des cartes d'épreuve.

Fredonner un grand succès, reproduire une fresque, grimacer ou mimer des mises en scène loufoques : tes invités en seront fous raides!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 20
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Ludik
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 347



Top ten

Commentaires sur le jeu

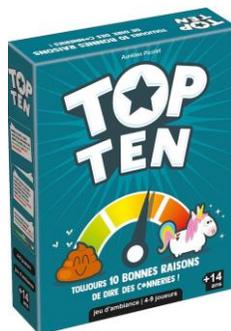
Points: 1

Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 9
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 348



Invente-moi une histoire pour adultes

Commentaires sur le jeu

Points: 1

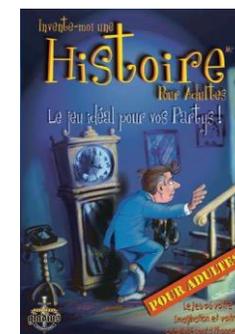
Invente-moi une histoire pour adultes est l'adaptation, pour les grands nigauds, du jeu Invente-moi une histoire de Sylvie Thibeault.

Le jeu ne dispose pas vraiment de règles. Il faut le voir comme un jeu de coopération narrative, d'improvisation collective.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	5 mn +
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 349



Bluffer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Qui a le plus de talent pour piéger ses adversaires en inventant une fausse réponse plus vraie que la vraie ? Pas besoin de connaissances, un peu d'imagination suffit.

Les questions sont originales et les réponses incroyables. Alors n'hésitez pas ! Même vos réponses les plus délirantes seront crédibles et blufferont vos amis.

Bluff, délire et fous rires : un jeu convivial pour mettre de l'ambiance

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 350



Atomes Crochus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

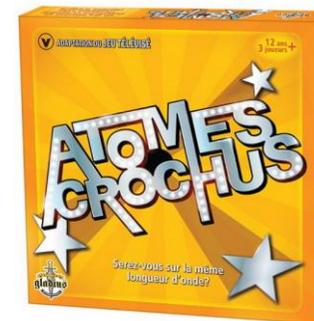
Atomes crochus est un jeu hilarant et rassembleur dans lequel vous devrez compléter des phrases loufoques ou faire des associations de mots. Pour accumuler des points, vous devrez avoir des atomes crochus avec l'animateur pour être en mesure de deviner ses réponses. Aurez-vous assez d'atomes crochus pour gagner?

Transformez votre prochain souper en famille ou entre amis en un rendez-vous rempli de fous rires !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 351



Dis comme moi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dis comme moi est un jeu de mots et d'association d'idées au cours duquel les interactions créent à la fois éclats de rire, émotions et taquineries.

Chaque joueur complète les mots de sa liste secrètement par le premier mot qui te vient en tête. Quels joueurs auront la même réponse que toi? À tour de rôle, tu dois tenter de te mettre dans la peau des autres joueurs pour deviner à quoi ils peuvent bien penser. Tu marques des points chaque fois que tu réussis. Sois le premier ou même le seul à donner la bonne réponse et marque encore plus de points. Qui dira comme toi?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 352



Fais-moi un dessin Vol.1

Commentaires sur le jeu

Points: 1

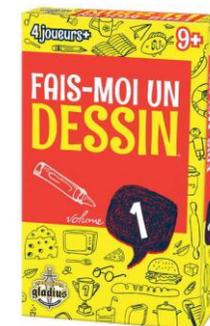
C'est dans la boîte pour animer vos soirées! 2 équipes s'affrontent. Tentez de faire deviner à vos coéquipiers des mots en les dessinant. Grâce aux 4 thèmes, les joueurs de toutes les générations pourront jouer, dessiner et surtout s'amuser! Plus de 2 000 dessins à exécuter!

Laissez aller l'artiste en vous!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	9 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	4 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 353



Fais-moi un mime

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lancez le dé à 12 faces, il indiquera le temps que vous avez pour faire deviner le plus d'énoncés possible en mimant. Pour encore plus de rires, ajoutez le dé de contraintes et mimez les pieds croisés, les yeux fermés ou encore mimez en vous servant de quelqu'un ou en sautillant.

Soyez rapide et gagnez aussi des points en devinant les énoncés mimés par les autres joueurs.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 354



T'as l'choix entre - léger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

T'AS L'CHOIX ENTRE est un jeu de party Québécois extrêmement simple à jouer!

Le concept est simple : On pige deux cartes qui vont créer une situation et tous les joueurs vont argumenter sur le dilemme créé. Pas le choix de choisir l'un ou l'autre!

Argumente sur des situations ridicules et fictives!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 13 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Les éditions Smash
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 355



Ent'nous autres!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ent'nous autres! est un jeu qui teste la complicité qui règne au sein d'un groupe de joueurs. À travers les 3 jeux proposés, les joueurs qui auront la meilleure connaissance des autres marqueront plus de points et remporteront la partie. Le jeu idéal pour susciter des rires, des discussions et, surtout, des confidences étonnantes!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 356



Boomerang

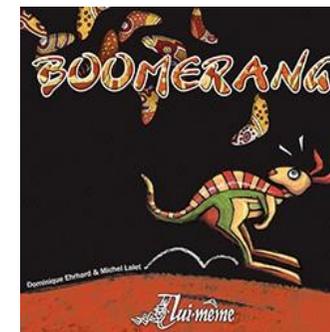
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Placez la cordelette nouée au centre de la table, afin d'y poser par la suite les cartes Animaux que se disputeront les joueurs au cours de la partie. Sur ces cartes Animaux sont représentés deux types de territoires.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 12 Boomerangs et 5 jetons représentant les 5 territoires de chasse du jeu. À chaque tour, plusieurs cartes Animaux sont disposées autour de la cordelette, de manière à ce que les 5 Territoires soient représentés. Chaque joueur pose ensuite devant lui face cachée un jeton Territoire désignant les cartes qui l'intéressent. Les joueurs lancent ensuite chacun leur tour un boomerang

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lui-même
 Auteur:

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 357

ConnexionCommentaires sur le jeu

Points: 1

"Connexion est un jeu qui teste la complicité qui règne au sein de duos de joueurs. À travers les différents jeux proposés, les joueurs devront prouver que leur connexion est la plus forte en marquant des points, tantôt en ayant les mêmes réponses que leur coéquipier, tantôt en devinant ses réponses. Le premier duo à rejoindre le centre de sa ligne de complicité risque fort de remporter la partie! Quel duo sera le premier à connecter? Le jeu idéal pour susciter des rires, des discussions et surtout, donner lieu à des découvertes inattendues!"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 4 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 358

Kesse tu fa là?Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de mimes et d'épreuves loufoques
 Mimez, faites des sons, soyez imaginatif!

Cette version « famille » de notre jeu de mime le plus populaire comporte des cartes-épreuves plus simples, à la portée des enfants comme des plus grands. La règle reste la même : vous devez, sans parler, faire deviner aux autres le contenu de votre carte-épreuve dans une période de temps limitée. Simple? Pas toujours... Vous risquez en effet de vous faire demander : « Kesse-tu fa là » !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 20
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ludik
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 359



Just one

Commentaires sur le jeu

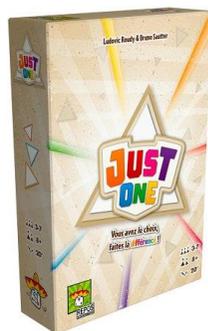
Points: 1

Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour réaliser le meilleur score.

Faites deviner un mot à l'un des joueurs en écrivant secrètement un indice sur votre prisme triangulaire, sans vous concerter.

Soyez originaux car tous les indices identiques seront immédiatement effacés.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Repos Production
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 359B



Just One

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Juste un mot !

Un joueur doit deviner un mot sur une carte. Pour ce faire, les autres joueurs vont écrire un indice sur leur chevalet. Celui qui devine garde les yeux fermés pendant que les autres comparent leurs mots. Si deux mots sont identiques, on les efface !

Celui qui devine aura donc moins d'indices pour trouver le mot mystère. Gardez bien à l'esprit que le jeu est coopératif et qu'il faut essayer de trouver un maximum de cartes du paquet ensemble pour gagner !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Facile, intermédiaire
Marque du jeu:	Repos Production
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 360



Fais-moi confiance

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enfin un jeu qui vous permet de dire n'importe quoi!

Dupez vos adversaires avec des affirmations surprenantes vraies ou fausses dans ce jeu-questionnaire de bluff! Semez le doute dans leur esprit et convainquez-les de vous faire confiance. Tous les joueurs peuvent intervenir pour aider... nuire... ou créer la confusion la plus totale. Mentir est un plaisir et vos mensonges pourraient vous aider à gagner la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 361



L'osti d'jeu Le meilleur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On a demandé aux 10 plus grands fans du Québec de choisir le meilleur de L'osti d'jeu!

Vous trouverez des cartes de L'osti d'jeu original, le 2, Rural, Souvenir, Denis Drolet et Les Appendices.

Ils en ont extrait la crème de la crème, tellement que c'est rendu du beurre!

AMUSEZ-VOUS AVEC DES NIAISERIES BIEN DE CHEZ NOUS.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 18 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 362



L'osti d'jeu François Pérusse (extension double)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu requis: L'osti d'jeu

Extension Double : 160 cartes!

Le meilleur de Pérusse

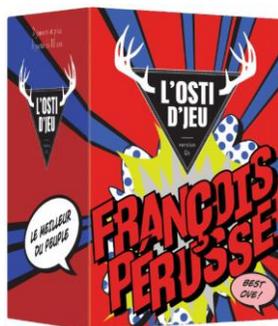
Revivez les Albums du peuple de François Pérusse, du Tome 1 au Tome 10.

Amusez-vous avec Louis-Paul Fafard-Allard, Bob Hartley, Mona, un galipeur, « T'aimes pas ça les clémentines? » et tout ce qu'on entend dans

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 18 +
 Durée de jeu prévue: 40 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 362B



L'osti D'jeu (extension sexe et Bouffe)

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Sexe ou chocolat?

L'extension Sexe & bouffe de L'osti d'jeu combine les deux : du chocolat sur le sexe ou un sexe en chocolat. En prime, 10 cartes blanches pour écrire vos propres cochonneries.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 18 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 363



Shit happens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans cette version adaptée spécialement pour le Québec, vous allez lire des trucs vraiment tordus sur ces cartes, puis vous devrez les ranger dans le bon ordre de merditude sur le Shit'o'Mètre gradué de 0 à 100.

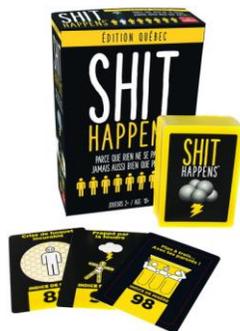
Tu préfères être brûlé au troisième degré, croiser ton père à poil ou faire pipi au lit toutes les nuits ?

À toi de classer les cartes selon leur indice de misère. Si tu les positionnes correctement, tu peux les conserver. 10 cartes remportées et c'est gagné !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 18 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Goliath
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 364



Cranium

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quatre joueurs et plus

Que vous soyez aspirant comédien, artiste en herbe, amateur de mots croisés ou rat de bibliothèque, Cranium vous donnera une occasion de briller. À chaque tour, votre équipe devra unir ses efforts, sa matière grise et ses talents afin d'avancer sur le plateau de jeu. La première équipe à atteindre le Cranium central remporte la partie.

4 catégories de questions :

Chat d'oeuvre : Vous font dessiner (les yeux ouverts ou fermés), sculpter dans la pâte à modeler,

Creuse ciboulot : Stimulent votre matière grise en testant vos

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 4 - 10
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Cranium
 Auteur: Richard Tait, Whit Alexan



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 364B



Cranium

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Quatre joueurs et plus

Que vous soyez aspirant comédien, artiste en herbe, amateur de mots croisés ou rat de bibliothèque, Cranium vous donnera une occasion de briller. À chaque tour, votre équipe devra unir ses efforts, sa matière grise et ses talents afin d'avancer sur le plateau de jeu. La première équipe à atteindre le Cranium central remporte la partie.

4 catégories de questions :

Chat d'oeuvre : Vous font dessiner (les yeux ouverts ou fermés), sculpter dans la pâte à modeler,

Creuse ciboulot : Stimulent votre matière grise en testant vos

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	4 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Cranium
Auteur:	Richard Tait, Whit Alexan



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 365



Connais-tu ton Québécois

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Testez vos connaissances du QUÉBÉCOIS avec ce jeu sur les expressions d'icitte! Trouvez les 20 expressions québécoises à l'aide des définitions sur la feuille-réponse et des images. Faites sortir le québécois pure laine en vous et riez de bon coeur des expressions que vous inventerez! Un jeu qui ne prend pas la tête à Papineau, mais un peu quand même!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Connaissance, Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	libre
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 366

HedbanzCommentaires sur le jeu

Points: 1

HedBanz est le jeu familial à questions rapide, où les joueurs doivent comprendre ce qui se trouve sur la carte dans leur bandeau. La première personne à trois bonnes devines gagne ! Parfait pour les enfants et les adultes, ce jeu familial est amusant sans arrêt. Facilement transportable, HedBanz se range proprement. Emportez-le avec vous, où que vous alliez.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Devinettes, ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Spin Master
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 367

Pas le temps de niaiserCommentaires sur le jeu

Points: 1

Deux équipes, 400 défis, 20 secondes, pas l'temps d'niaiser!

Dans Pas l'temps d'niaiser, deux équipes s'affrontent pour un face à face de défis complètement ridicules. Tournez le sablier sonore et complétez la tâche sur la carte avant que le sablier ne s'arrête. Retournez-le immédiatement et c'est à l'autre équipe d'être sur le grill! Chaque seconde compte, car dès que le sablier se tait, la partie est perdue !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 10 - 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 20
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 368



Stay Cool

Commentaires sur le jeu

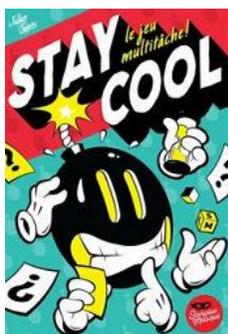
Points: 1

Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti. Le jeu se joue en 3 manches. Dans toutes les manches, tu réponds oralement aux questions d'un joueur en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre joueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Question-Réponse
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Julien Sentis



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 369



Qui Paire Gagne

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Chaque manche, les joueurs disposent de 90 secondes pour créer simultanément et secrètement 5 paires d'images à partir des 11 photos sur la table. Les joueurs comparent ensuite les paires qu'ils ont créées. Chacune rapporte autant de points que de joueurs l'ayant réalisée. Par exemple, si 3 joueurs ont associé les dés et le pion, ils marquent 3 points. C'est aussi simple, mais tellement addictif !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Le Scorpion Masqué
Auteur:	Stephen Glenn





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 370



Bahamas

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bahamas: Braquage de Haut Vol est une édition du jeu Bahamas qui comprend le jeu de base, une carte promo, ainsi que son extension Trou d'air.

Le braquage était parfait et ils avaient tout prévu ...
... tout sauf assez de parachutes pour faire le tour ! Un bon jeu de bluff/fourberie à faire entre amis ! Rires et trahisons assurés !
Jouez l'un des dix personnages aux Bahamas et volez, mentez, menacez, faites tout ce que vous pouvez pour obtenir la plus grosse part du butin et débarquer sain et sauf !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 30 mn
Nombre de joueurs: 4 - 8
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Matagot
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 380



Perfect Words

Commentaires sur le jeu

Points: 1

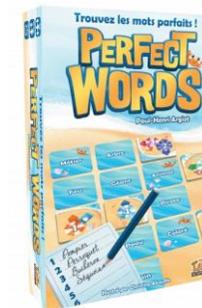
Les mots fléchés coopératifs !

Ensemble, créez une grille de mots fléchés. Essayez de construire les associations de mots les plus évidentes pour tous. Puis devinez les associations fléchées ! Chaque association trouvée par la majorité des joueurs rapporte des points au groupe. Tentez de décrocher la médaille d'or !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association, Placement d
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 6
Difficulté: Facile, intermédiaire
Marque du jeu: Tiki Editions
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 381



Mot pour mot

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Mot pour mot réussit l'exploit de marier habilement le jeu d'ambiance et de lettres!

Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte!

Réunissez tous les joueurs autour de ce "tir à la lettre"!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 382



Match 5

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans MATCH 5, il suffit de trouver un lien commun entre 2 mots ou groupes de mots. Utilisez votre imagination pour trouver, en 3 minutes, un lien à chacune des 10 combinaisons de dés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Association
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: synapses games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 383



Scattergories

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Scattergories est un jeu de catégories ultrarapide! Les joueurs lancent le dé lettré, retournent le sablier et font la course contre la montre pour trouver des mots commençant par la même lettre pour chaque catégorie de leur liste. Parmi celles-ci on retrouve : Un groupe de musique, Un légume, Des raison pour fêter et Dans une boulangerie. Les joueurs marquent des points pour les mots différents de ceux des autres joueurs. Il faut donc être créatif pour faire le plus de points. Avec plus de 190 catégories et un dé contenant 20 lettres, il est amusant de rejouer encore et encore!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Catégories et mots
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 384



Scrabble Classique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La confrontation mot à mot est sur le point de commencer!

Il suffit de rassembler des lettres, former des mots et faire des points pour remporter la partie. Pour ce faire, les joueurs doivent repérer les mots qui échappent à leurs adversaires ainsi que les cases Lettre et Mot compte double ou compte triple qui pourraient rapporter gros.

Réussiront ils à piger les lettres qui les feront gagner? Ils devront utiliser leurs lettres pour marquer des points et défier famille et amis. Tout est une question de mots!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Débutant, intermédiaire,
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 385



Boggle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour marquer des points à ce jeu, il faut trouver rapidement des mots différents de ceux des autres joueurs. On secoue d'abord la grille pour mélanger les dés alphabétiques, puis on retire le couvercle avant de retourner le sablier. Les joueurs disposent alors de 90 secondes pour écrire tous les mots trouvés sur la grille. À la fin de la ronde, on compte un point pour chaque mot trouvé. Si deux joueurs, ou plus, ont trouvé le même mot, le point pour ce dernier est annulé. Le joueur avec le plus haut score remporte la partie. Le jeu est offert dans un boîtier pratique pouvant loger le sablier et le dé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	Alan Turoff



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 386



Super mega Lucky box

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans le jeu Super Méga Lucky Box, tous les joueurs jouent en simultanément :

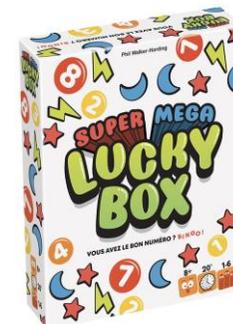
On tire des cartes avec des numéros, chacun choisit de cocher les numéros sur ces cartes Grille (3x3) et essaient de faire des combinaisons : c'est fun, rapide et grisant !

Ce jeu qui fait appel à la prise de risque vous invite à tenter des combinaisons pour déclencher des bonus en cascade, vous complétez des lignes et des colonnes, les éclairs permettent de modifier les numéros tirés, les étoiles rapportent des points... En 4 manches, à vous de tenter

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 387



Krono Logik

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avez-vous la même perception du temps? Imaginez une situation quelconque décortiquée en 100 étapes. Parlez, échangez et discutez afin de recréer la chronologie de cette situation en plaçant sur une table, en ordre croissant, toutes les cartes que vous avez en main. Saurez-vous positionner vos cartes correctement, les unes par rapport aux autres, pour recréer une «ligne de temps» parfaite?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 3 - 6
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 388



Ensemble de bingo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de bingo classique

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 10 +
 Nombre de joueurs: 2 - 18
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu:
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 390



Joe connaissant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plus de 750 énigmes à découvrir!

Qui dans la famille ou les amis a toujours réponse à tout? Joe Connaissant est un jeu d'énigmes qui n'a rien du jeu questionnaire conventionnel. À partir d'indices touchant une variété de sujets, votre équipe pourra faire étalage de ses connaissances en solutionnant les énigmes qui sont parfois cocasses, embêtante ou intrigantes. Découvrez le plus d'énigmes possible en 2 minutes. Moins vous utilisez d'indices, plus votre équipe marque de points.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn +
 Nombre de joueurs: 2 - 20
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ludik
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 391



Zéro a 100

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zéro à 100 est LE jeu de connaissances pour ceux qui n'en ont pas! Pour gagner, soyez la première équipe à qui il ne reste qu'une seule carte. Pour vous débarrasser de vos cartes, discutez avec votre équipe pour trouver laquelle de vos cartes Question comporte la réponse la plus proche de la cible. S'il faut viser 68, jouerez-vous "Combien d'épisodes compte la série Game of Thrones" ou "Quel pourcentage de son temps dort un koala?"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2-12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 392



Tu préfères quoi?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de questions, les joueurs doivent faire des choix face à toutes sortes de dilemmes imaginés par 10 personnalités du Web, dont Steelorse, Emma Bossé et Proze. Au début de la partie, chacun reçoit un carton de vote. Puis, le joueur qui commence pige une carte Question et la lit à voix haute. Elle peut par exemple demander de choisir entre «avoir la plus belle voiture au monde» ou «avoir le plus beau partenaire au monde». Le joueur choisit secrètement l'une des deux options. Ensuite, tous les autres votent simultanément pour la réponse qu'ils pensent que le joueur a choisie, et chacun explique les raisons de son vote avant que le joueur révèle sa décision. Tous ceux qui avaient la bonne réponse marquent un point. À la

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 3 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Z-Man Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 393



Know!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

KNOW! est le premier jeu de société alimenté par l'Assistant Google, ce qui signifie que vous pouvez jouer à un jeu-questionnaire multi-activités en constante évolution et à jour.

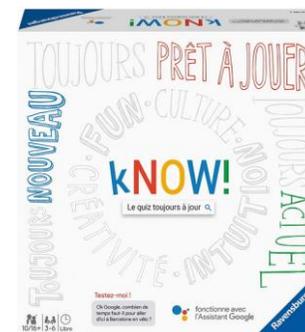
Posez des questions qui n'ont jamais été posées auparavant dans un jeu-questionnaire: "Hey Google, combien de jours avant Noël?" "Hey Google, combien y a-t-il d'épisodes de 'Midsomer Murders'?"

Avec plus de 1500 questions pour vous et les autres joueurs, vous pouvez demander à votre assistant Google les réponses les plus récentes pour voir

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Question-Réponse
 Age préconisé : 10 / 16+
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 394



Linkto "Voyage"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu coopératif, tentez de lier les 49 cartes Indices aux 50 cartes Mot posées sur la table. La carte Mot restante sera la clé ! Facile? Passez à travers les 5 niveaux de difficulté pour mettre vos connaissances à l'épreuve.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Question-Réponse
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	40 - 50 mn
Nombre de joueurs:	1 - 10
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	Joel Gagnon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 395



Trivial poursuit

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Misez sur vos adversaires pour amasser des jetons et acheter des triangles marqueurs.
Jouez à chaque tour puisque tous les joueurs participent.
Découvrez plus de 1780 questions sur 297 cartes à thème.
Courez la chance de gagner un triangle marqueur à chaque tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Question-Réponse
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	90 mn
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 396



TTMC ? Tu te Mets Combien ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

TTMC se situe entre le jeu d'ambiance et le quiz de culture générale. Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus ! Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 16
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Les Editions de Base
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 396B



TTMC ? Tu te Mets Combien ?

Commentaires sur le jeu

Points: 1

TTMC se situe entre le jeu d'ambiance et le quiz de culture générale. Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus ! Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 16
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Les Editions de Base
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 397



TTMC? Format de voyage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une nouvelle addition à la série TTMC?, à la fois sous forme d'une extension et d'un stand-alone. Plus de 800 nouvelles questions sur 130 cartes. Sans compter qu'il sera possible d'écrire sur le plateau...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Question-Réponse
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	45 - 90 mn
Nombre de joueurs:	2 - 16
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 397B



TTMC? (format de voyage)

Commentaires sur le jeu

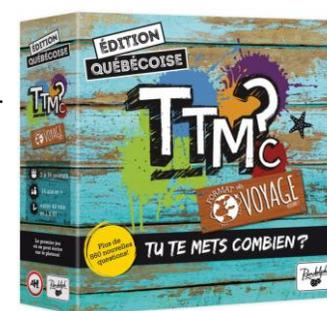
Points: 1

Une nouvelle addition à la série TTMC?, à la fois sous forme une extension et d'un stand-alone. Plus de 800 nouvelles questions sur 130 cartes. Sans compter qu'il sera possible d'écrire sur le plateau...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Connaissances, questions-
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 16
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 398



Quelle couleur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les questions de quiz ne sont pas votre point fort? Pas de problème, Quelle Couleur? vous donne toutes les réponses avant même que vous ne commenciez! Tout ce que vous avez à faire, c'est de déterminer lesquelles de vos 11 cartes Couleurs donnent la bonne réponse aux astucieuses questions du jeu.

A chaque ronde, une carte Question est piquée. Tous les joueurs choisissent alors une ou plusieurs cartes Couleurs qu'ils croient être la bonne réponse. Répondez correctement et vous pourriez avoir de la chance! Vous avez simplement besoin que les joueurs adverses se

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 20
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Randolph
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 399



Génie en herbe

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le jeu-questionnaire des génies... accessible à tous!

Formez deux équipes et affrontez-vous dans une compétition du savoir qui met votre génie à l'épreuve. Matières scolaires, sports, personnalités et connaissances générales sont au cœur des sujets abordés. Soyez le plus rapide à répondre aux questions! Mais restez prudent, car vous risquez d'accorder un droit de réplique à l'équipe adverse.

Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle des questions, découvrir des anagrammes, vous affronter en face à face, racheter les erreurs de vos

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 5 +
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 400



La Question Impossible

Commentaires sur le jeu

Points: 1

La question impossible: le jeu où il est possible de changer d'idée!

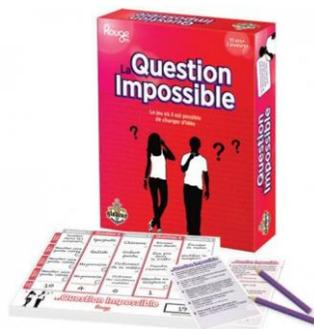
Le jeu-questionnaire de Rouge FM s'est converti en jeu de table pour vous divertir davantage.

Répondez à des questions abracadabrantes qui dressent un portrait insolite de nos habitudes de vie et dont les réponses sont toutes plus loufoques les unes que les autres.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Connaissances, questions-
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 401



Mc Wiz

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes un amateur de sport ou d'histoire, vous aimez la télé, le cinéma, vous avez soif de sciences, de voyages, de proverbes ou d'expressions? Mc Wiz de Gladius est le jeu pour vous! Tour à tour ou en équipe, répondez aux questions et soyez le premier à atteindre la sagesse du hibou. Il contient 2100 questions dans cinq catégories différentes. Apprenez en vous amusant et amusez-vous en apprenant!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Connaissances, questions-
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 402



Méga boîte à questions junior

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans quel pays vit-on le plus vieux ? D'où vient le nougat ? Pourquoi y a-t-il des pyramides en Égypte ? Comment un sous-marin s'enfonce-t-il dans la mer ? Un jeu entre copains ou en famille

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Deux coqs d'or
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 403



Le cercle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

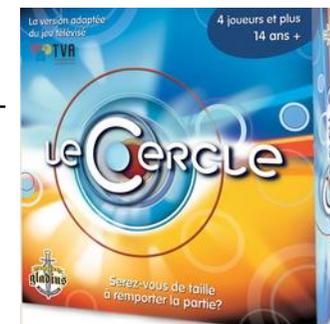
Mettez à l'épreuve vos connaissances et votre rapidité d'esprit avec le jeu Le Cercle.

Pour franchir les 5 jeux du Cercle, vous devrez également faire preuve d'audace et garder votre sang-froid si vous espérez remporter "La finale".

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Connaissances, questions-
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 4 +
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 410



Héros à louer

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Recrutez une équipe de héros! Les plus grands aventuriers du royaume se sont réunis ! Votre but : être le premier à recruter 6 héros différents pour partir à l'aventure ! Héros à louer est un jeu de bluff simple et tactique dans lequel vous devez tendre des pièges à vos adversaire et déjouer leurs plans. Soyez observateur, suivez votre instinct et utilisez au mieux les pouvoirs de vos héros pour remporter la partie ! Principe du jeu Le jeu est constitué de cartes numérotées de 1 à 7, chaque numéro représentant un héros différent. Au cours de la partie, les joueurs vont se faire passer des cartes face cachée, en donnant des indices sur la nature de la carte. Chacun à leur tour, les joueurs choisissent de recruter le héros ou de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

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



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 411



Jeu de Tock

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le but du jeu : Faire un tour complet du jeu en débutant sur l'espace "18" "Départ" afin de réussir à placer ses 4 billes sur la case "Maison" numérotée de 1 à 4 qui se trouve devant chaque joueur.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Rustik
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 412



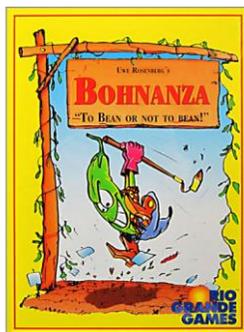
Bohnanza

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Bohnanza, les joueurs incarnent des fermiers. Oui, c'est exact, le jeu de poches! Les joueurs échangent leurs cartes pour obtenir le meilleur prix possible pour leurs grains. Un excellent jeu pour les joueurs multiples, en tant que jeu d'échange, il ajoute un niveau d'interaction élevé. Un atout certain pour ceux qui aiment interagir et jouer à des jeux au rythme effréné. La version Rio grande vendue sur le site comprend la première extension allemande qui permet à jusqu'à 7 joueurs de jouer et offre aussi des règles pour 2 joueurs

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Rio grande games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 413



Jekyll vs Hyde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Allez-vous maintenir l'équilibre ou céder aux ténèbres dans la bataille entre Jekyll et Hyde ?

Le Dr Jekyll cherche à cacher sa double nature sans perdre la raison, tandis que Mr Hyde, son alter ego, cherche à le dominer et le faire basculer dans les ténèbres.

L'un des joueurs joue le Dr Jekyll, l'autre sera Mr Hyde. La partie se joue en trois manches.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Mandoo games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 414



Jok-R-ummy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Complétez 7 programmes et gagnez ! Nouvelle édition avec 24 nouvelles cartes programmes ajoutées !

Jok-R-ummy est un jeu de cartes facile et divertissant avec lequel on peut jouer partout et en toutes occasions. Que vous soyez débutants ou expérimentés aux cartes, tous auront du plaisir à compléter leurs cartes-programmes le plus rapidement possible.

C'est aussi un des rares jeux qui éliminent les barrières entre enfants et adultes puisque tous peuvent se rassembler tout simplement pour le plaisir

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Jennick
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 415



Diamant

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Diamant est un jeu de stop ou encore malin et rapide, qui vous entraîne dans une aventure incroyable.

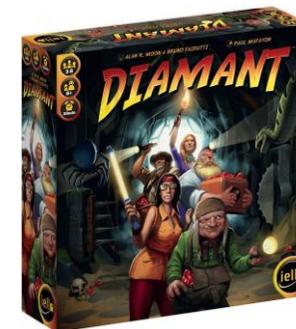
Enfoncez-vous dans la grotte de Tacora, à la recherche de trésors oubliés, mais allez-y d'un pas prudent ou vous pourriez tomber dans un piège et perdre tous vos diamants.

Explorez la grotte de Tacora d'un pas prudent, sous la seule lumière de vos torches. À chacune de vos avancées, découvrez un nouveau couloir et ramassez les diamants trouvés sur votre chemin. Décidez

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 416



6 Qui Prend !

Commentaires sur le jeu

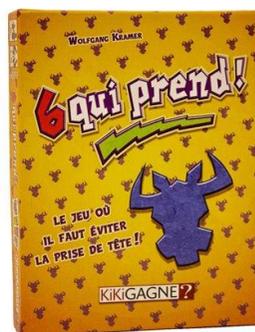
Points: 1

Chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il devra placer stratégiquement dans l'une des 4 rangées disposées sur la table. Attention, le joueur qui est forcé de compléter la rangée en jouant une sixième carte ramasse toutes les cartes. Et, plus il y a de bêtes à cornes sur les cartes, moins c'est bon de les ramasser. Une règle simple qui cache un jeu plein de subtilités. Se joue aussi bien à 2 qu'à 10 joueurs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Kikigagne
 Auteur: Wolfgang Kramer



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 417



6 qui prend +

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Choisissez bien vos cartes "vaches" pour les placer dans les bonnes rangées. Chaque fois qu'un joueur complète une rangée de 6 cartes, il en récolte toutes les têtes de vaches en pénalité. Celui qui possède le moins de têtes de vaches remporte la partie.

* 28 cartes spéciales ont été rajoutées pour tordre les règles et vraiment frustrer vos adversaires et un bloc note pour savoir qui gagne.

6 Qui Prend! est un jeu qui amuse les enfants, mais également un "jeu d'apéro" entre adultes. C'est un jeu tactique pour toute la famille!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 10
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Kikigagne
 Auteur: Wolfgang Kramer





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 418



Attaque zombie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de cartes stratégique, vous devez former la horde de zombies la plus puissante en zombifiant les personnages de vos adversaires. Attaquez les autres joueurs à l'aide des cartes Attaque et Morsure, mais défendez-vous avec l'arme de votre personnage et celles de vos zombies. Saurez-vous survivre dans ce monde infernal?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté:
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 419



Sea salt & Paper

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez le jeu Sea Salt & Paper de Bombyx, un jeu de collection et de prise de risque dans lequel vous devrez jouer judicieusement vos cartes pour créer des combos dans le but de gagner la partie.

Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. À vous de créer votre propre océan. Constituez votre main, posez des cartes pour leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir : stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Bombyx
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 420



SkyJo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

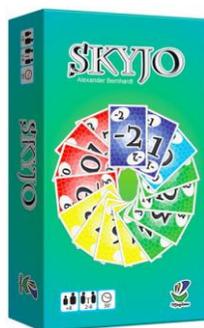
Skyjo, un jeu de cartes haut en couleur
 Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur. L'objectif de Skyjo est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie.
 Comment jouer ?
 La mise place du jeu :

Chaque joueur reçoit 12 cartes

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Magilano
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 421



Momie maudite

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enfilez les bottes d'un explorateur et fouillez une pyramide des plus farfelues pour en dérober ses trésors. Mais attention! Des monstres gardiens veillent au grain. Mieux vaut pour vous demeurer très discret et envoyer les monstres aux troussees de vos adversaires!

Maudite Momie est un jeu de prise de risque et de bluff tout simple, rapide et bien nerveux créé et édité au Québec!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Ambiance
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 423



Robin Wood

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Bienvenue dans la forêt de Sherwood où s'affrontent Robin des Bois et le Shérif de Nottingham.

En tant que simple citoyen pris entre ces deux factions, vous devrez mentir, bluffer, voir dire la vérité pour vous tirer d'affaire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: BTG
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 424



Love Letter "2019"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de cartes rapide, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec les autres galants pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message. Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main. Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux pour la Princesse. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Bluff
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Expert
 Marque du jeu: Z-Man Games
 Auteur: Seiji Kanai





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 425



Onirim

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous pouvez vous promener à travers les chambres des rêves, tout en espérant que la chance vous dévoile les portes. Vous pouvez aussi vous attarder dans chaque type de pièce. Dans tous les cas, vous affronterez les cauchemars qui hantent les corridors du labyrinthe.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Expert
 Marque du jeu: Filosofia
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 426



The game

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les joueurs ensemble doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles: 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main ?

Réédition de l'original The Game avec un style visuel plus coloré!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Oya
 Auteur: Steffen Benndorf



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 426B

The Game (Le jeu n'est pas votre ami!)**Commentaires sur le jeu**

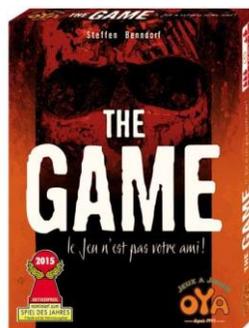
Points: 1

Les joueurs dans "The Game" essaient de défausser les 98 cartes du deck dans une des quatre piles de défausse, afin de remporter la partie. Mais, pour cela, ils ont besoin de le faire de la bonne manière...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 427

Le Roi des 12**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Affrontez les autres prétendants au trône grâce à vos pierres à douze faces ! La manipulation de ces pierres est un véritable art qu'il est impossible d'accomplir seul. Vous aurez besoin du soutien de nombreux êtres originaires des Douze Royaumes, mais vos adversaires ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de solliciter leur aide. Seul celui qui saura le plus habilement profiter de leurs pouvoirs, mais aussi prédire et contrecarrer les plans de ses adversaires, pourra s'emparer du trône !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Dés
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lucky Duck Games
 Auteur: Rira Modl





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 428



Jaipur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les deux marchands les plus puissants de Jaipur s'affrontent. A eux d'acheter et de vendre leurs marchandises à de meilleurs prix que leur concurrent, tout en gardant un œil sur leurs chameaux respectifs.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Gestion de main
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: GameWorks
 Auteur: Sébastien Pauchon



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 429



Sushi go!

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu de tactique et de prise risque. Mémorisez, anticipez et visez la meilleure combinaison de cartes. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible à l'issue des 3 manches, en constituant la meilleure collection de cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Mémoire
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Phil Harding



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 430

Gobb'itCommentaires sur le jeu

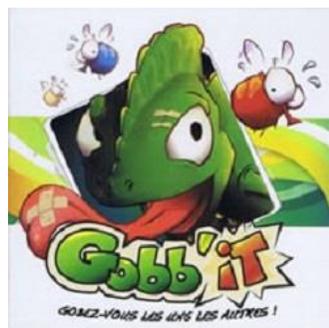
Points: 1

Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs. Une partie de Gobb'it est une succession de courtes manches. Pour gagner une manche, il faut être le dernier joueur à qui il reste des cartes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Observation
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Oldchap Games
 Auteur: Thomas Luzurier, P-A Tou



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 431

Spot it! ConnectCommentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu frénétique, soyer l'équipe la plus rapide à aligner quatre cartes de votre couleur à la suite pour gagner la ronde! Gagnez plusieurs rondes afin de remporter La partie. Pour poser une carte, nommer le plus vite possible le symbole commun entre celle-ci et l'une des cartes déjà posées. Dépêchez-vous, mais n'oubliez pas de bloquer les équipes adverses! Amusant et frénétique, Spot it! Connect est LE jeu de rapidité ultime pour un moment de folie.
 Une version de Spot it! conçue pour les plus grands!
 De grandes cartes de forme hexagonales comportant chacune 10 symboles

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Zygomatic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 432



Ligretto Bleu

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ligretto est un jeu où l'objectif est de poser vos cartes juste au bon moment et surtout avant les autres. Facile !!! sauf que tout le monde joue en même temps. sur les même tas de cartes. il faut donc surveiller à la fois ses cartes en main, celles de son ligretto et le jeu qui se déroule devant vous à grande vitesse. Le jeu peut se jouer jusqu'à 12 joueurs avec les boites verte et rouge.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Rapidité
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	Reiner Stockhausen



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 433



À bas les romains

Commentaires sur le jeu

Points: 1

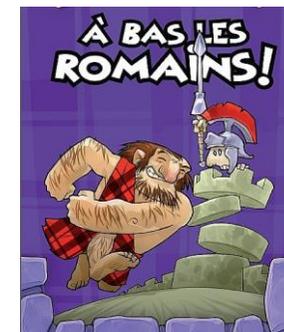
Enfilez votre kilt et venez vous mesurer aux autres clans pour avoir le plaisir de bouter les romains hors de vos terres!

Programmez astucieusement les combats de vos vaillantes troupes pour en tirer le meilleur parti.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	cartes, Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Lui-même
Auteur:	Eric B. Vogel





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 434



The castles of Burgundy

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les Chateaux de Bourgogne en version jeu de cartes, incluant une variante solo !

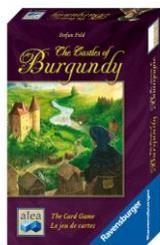
Les souverains de la vallée de la Loire tentent de développer leur principauté plus rapidement que leurs voisins, grâce au commerce et au progrès.

Utiliser vos cartes "dés" adroitement en fonction des actions disponibles. Si

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Expert
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 435



Hagakure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Hagakure est jeu de plis rapide, élégant et incroyablement tendu de Frank Crittin et Grégoire Largey.

Ses règles acérées comme une lame de katana donnent des parties haletantes où chaque décision compte.

Les cartes du jeu, magnifiquement illustrées par Claire Conan, donnent vie aux puissants samouraïs et les malicieux villageois du Japon féodal.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 25 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Studio H
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 436



Horde

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tous les clans sont rassemblés dans les rangs, la confusion règne, saurez-vous organiser la horde afin qu'elle n'obéisse qu'à vous ?

Au cours de la partie, les joueurs disposent des cartes représentant des gobelins afin de former des lignes de combat, c'est-à-dire des rangées de douze cartes.

Leur objectif est d'aligner les cartes de leur couleur dans le but d'être majoritaire dans le plus de lignes de combat possible afin de marquer des points de victoire.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Castelmore
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 437



The mind

Commentaires sur le jeu

Points: 1

The Mind est plus qu'un simple jeu. C'est une expérience, un voyage, un travail d'équipe dans lequel on ne peut pas échanger des informations, mais dans lequel il ne faudra faire qu'un pour vaincre tous les niveaux du jeu.

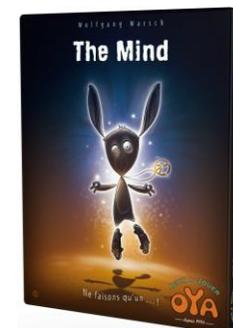
Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière?

Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 438



Visite Royale

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Lequel d'entre vous parviendra à convaincre le Roi de lui accorder la faveur d'une prestigieuse visite ? Il faudra faire preuve de stratégie et d'opportunisme, dans ce titre exclusivement 2 joueurs de Reiner Knizia, somptueusement illustré par Karl James Mountford !

Dans Visite Royale, vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie pour attirer le Roi dans votre Château. Lors de votre tour, jouez une carte de votre main pour déplacer les personnages ou utilisez le pouvoir du Fou et du Sorcier afin d'influer sur la position du Roi et de sa Cour. Vous pourrez ensuite faire progresser la Couronne entre vos deux royaumes,

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Iello
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 439



Mini Fourminable

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'objectif est d'accumuler le plus de points
 Choisissez votre race de fourmis.
 Accumulez des ressources pour accomplir des cartes objectifs.
 Donnez naissance à de nouvelles fourmis pour agrandir votre colonie.
 Utilisez votre pouvoir unique de colonie.
 Conduisez votre colonie à la victoire !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 - 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Sphere ames
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 440



Mots Rapido

Commentaires sur le jeu

Points: 1

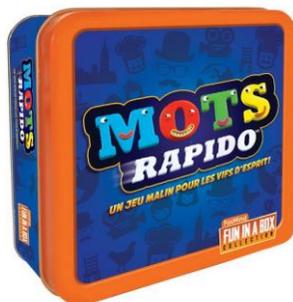
Le premier joueur qui énonce haut et fort un mot débutant avec la lettre dont la couleur correspond à la catégorie remporte la manche et prend la carte. Une nouvelle carte de la réserve est alors retournée et une nouvelle course pour trouver le premier mot débute.

Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de cartes à la fin remporte la partie. Alors, qui aura le PREMIER mot ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Rapidité
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Foxmind
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 450



Sushi bar

Commentaires sur le jeu

Points: 1

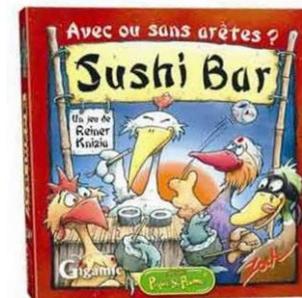
À l'aide des dés, les joueurs essaient de s'emparer du maximum de ces délicieux sushis. Encore faut-il éviter les arêtes pour marquer des points. Bien entendu, les petites restent moins en travers de la gorge que les grandes... Le vainqueur est celui qui possède le plus de points à la fin de la partie.

À son tour, le joueur dispose de trois lancers de dés au maximum pour s'emparer d'une portion. Une fois obtenue, son tour est terminé. Pour ce faire, ils vont lancer les 5 dés de 1 à 3 fois en conservant au minimum un dé après chaque lancer. Les combinaisons obtenues permettent de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 451



Qwixx

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière.

Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Steffen Benndorf



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 452



Roll for it

Commentaires sur le jeu

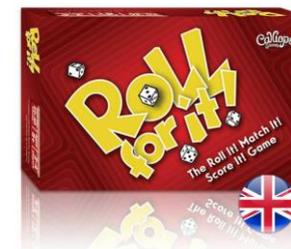
Points: 1

Rouler pour ça! est un jeu de dés et de cartes convivial et rapide pour toute la famille. Vous devez être le premier joueur à collecter des points en gérant les dés et en faisant correspondre les dés appropriés aux cartes en jeu.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Calliope
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 453



Lanterns dice

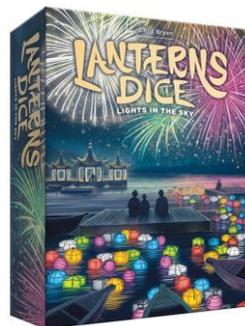
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous êtes les artisans chargés de décorer le lac du palais avec des lanternes flottantes et d'illuminer le ciel avec des feux d'artifice.

Lancez les dés-lanternes et attribuez-en un à chaque joueur afin que chacun complète sa feuille de jeu. Choisissez-vous de cocher les Pavillons pour obtenir des cadeaux de l'empereur et réaliser des actions bonus? Ou les Pontons et augmenter vos zones entièrement crayonnées pour y poser les tuiles Feux d'artifice en vu de marquer des points de victoire ? À moins que vous envisagiez d'entourer les Bateaux pour plus de points en fin de partie ?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Foxtrot
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 454



Wazabi

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un seul but : se débarrasser de ses dés.

Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile !

Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 455



Zombie dice

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Zombie Dice est un jeu rapide et facile pour tout fan de zombie (ou pour une famille de zombies).

Les 13 dés personnalisés sont vos victimes. Tentez votre chance pour manger leurs cerveaux, mais arrêtez-vous avant que le fusil à pompe ne mette fin à votre tour.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Edge
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 456



Dés pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À l'abordage !

À l'aide de 8 dés et d'une carte Pirate on part à l'aventure à la recherche de trésors. Mais les pirates ont peu d'amis; jusqu'où peut-on pousser sa chance avant que de se faire rattraper par les autres corsaires ?

Un jeu de dés au mécanisme très simple mais aux résultats toujours différents grâce aux cartes qui changent le jeu à chaque coup.

Le format de la boîte se transporte facilement. Idéal pour les voyages.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Kikigagne
Auteur:	Haim Shafir





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 456B



Dés pirates

Commentaires sur le jeu

Points: 1

À l'abordage !

À l'aide de 8 dés et d'une carte Pirate on part à l'aventure à la recherche de trésors. Mais les pirates ont peu d'amis; jusqu'où peut-on pousser sa chance avant que de se faire rattraper par les autres corsaires ?

Un jeu de dés au mécanisme très simple mais aux résultats toujours différents grâce aux cartes qui changent le jeu à chaque coup.

Le format de la boîte se transporte facilement. Idéal pour les voyages.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Kikigagne
Auteur:	Haim Shafir



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 457



Encore

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Tout le monde joue en même temps. Personne n'attend, et quand la partie s'achève, tout le monde s'écrie : "ENCORE!".

Un joueur lance les 6 dés, en prend deux et coche le résultat. Les autres joueurs choisissent 2 des 4 dés restants et cochant des cases sur leur feuille de jeu. Seules les colonnes complètes apportent des points. Il s'agit donc de bien peser le pour et le contre et de faire les bons choix. ENCORE! est un jeu génial ... on y rejoue encore et encore. On ne fait jamais qu'une seule partie !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés, Gestion
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 458



Encore et encore

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Encore et encore est un roll & write dans lequel les joueurs doivent remplir le plus rapidement possible le plus grand nombre de cases pour faire des suites.

Dans « Encore et encore ! », un nouveau dé spécial et un nouveau bloc apportent une plus grande variété, avec des possibilités passionnantes.

Utilisez les bombes pour commencer à cocher n'importe où. Collectionnez les cœurs et vous encaisserez des points supplémentaires pour les colonnes complétées. Mais n'oubliez pas de compléter aussi les rangées ;

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Flip and Write
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 470



Saboteur +

Commentaires sur le jeu

Points: 1

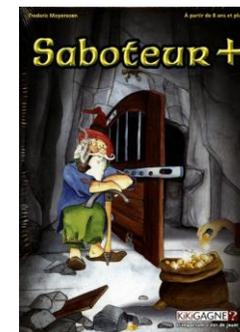
Vous creusez le sol à la recherche d'or. Soudainement votre pic vous lâche et votre lampe s'éteint : un saboteur a encore frappé! Mais qui est-il?

Dans saboteur, on joue soit le rôle d'un nain chercheur d'or, soit le rôle d'un nain saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs!

Saboteur est avant tout un jeu d'équipe. Mais les équipes changent... SABOTEUR l'extension

En plus du jeu de base, cette boîte contient l'extension. Vous pouvez maintenant jouer à 2 joueurs et jusqu'à 12 joueurs. Il y a aussi des nouveaux nains, des nouvelles règles, les chercheurs sont maintenant

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes, Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Kikigagne
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 471



7 Wonders "Architects"

Commentaires sur le jeu

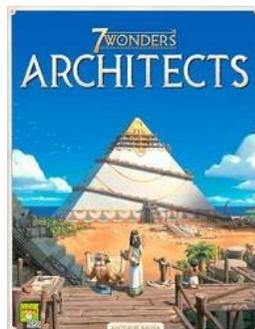
Points: 1

As d'or catégorie "Jeu de l'année" 2022. Version rapide, règles simples et tactiques variées. 7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans le monde des 7 Wonders. Conçu pour une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique jeu légèrement simplifiée mais qui conserve la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: cartes, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 25 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 7
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Repos Production
 Auteur: Antoine Bauza



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 472



Dice Force

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Héros, soyez prêts ! Les Dieux offrent une place à leurs côtés à celui qui triomphera de ses concurrents. Votre courage et votre astuce seront vos meilleurs alliés, grâce aux dés offerts par les Dieux, récoltez les ressources qui vous assureront la victoire !

Vos dés divins sont exceptionnels : leurs faces sont amovibles ! Personnalisez vos dés en cours de partie pour devenir plus puissants. Faites des offrandes en or aux dieux pour obtenir de meilleures faces de dé. Améliorez votre dé pour récolter les ressources dont vous avez besoin. Mesurez-vous aux épreuves concoctées par les dieux pour augmenter

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction, stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: Libellud
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 473



Earth

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Plongez dans l'univers de Earth, le jeu de construction de moteur, dans lequel vous créez votre île, un tableau de 16 cartes, que vos actions enrichiront de manière à la rendre toujours plus autonome. Créez des écosystèmes autosuffisants dans un jeu aux règles simples, offrant de multiples possibilités stratégiques.

Choisissez judicieusement les cartes qui composeront votre île parmi plus de 358 cartes uniques et placez-les stratégiquement afin de créer un environnement prospère. Découvrez de nouvelles synergies et connexions à chaque partie, et expérimentez la diversité de la nature. Earth c'est Le jeu

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction, stratégie
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Lucky Duck Games
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 474



King of Tokyo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu, chaque joueur incarne un monstre. Son objectif ? Devenir le King of Tokyo. Sur un mécanisme de jets de dés inspiré du Yams, chaque monstre va affronter ses adversaires et l'emportera soit en étant le seul survivant, soit en étant le premier à atteindre les 20 points de victoire. Des cartes achetables par les joueurs viennent s'ajouter au simple jet de dés pour compléter sa stratégie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Iello
 Auteur: Richard Garfield





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 475



Dream runners

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dream Runners, explorez vos rêves et tentez de repousser les cauchemars!

Vos rêves sont de plus en plus étranges. De curieuses créatures s'y invitent, et d'autres personnes viennent même troubler votre sommeil ! Vous voilà dans de beaux draps!

Soyez rapide pour examiner vos rêves et astucieux pour repousser les cauchemars qui s'y glissent. Parviendrez-vous à préserver la sérénité de vos nuits ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Placement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Productions du Lampiste
Auteur:	Joan Dufour



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 476



Catan duel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

On ne présente plus Catan, le jeu fondateur qui a initié nombre de joueurs à la richesse du monde ludique contemporain. Retrouvez ces mécanismes originels revu et habilement modernisés, dans le jeu de cartes exclusivement dédié au jeu à deux.

Plongez au coeur de Catan. Vous commencez avec une petite principauté de quelques cartes. Au hasard des dés, les terrains vous livrent des ressources, que vous devez utiliser judicieusement pour placer de nouvelles cartes. De la stratégie et un soupçon de chance feront la différence entre victoire et défaite!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 75 min
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Kosmos
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 477



Villainous

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Villainous est un jeu de société qui vous met dans la peau de méchants emblématiques, bien décidés à remplir leurs objectifs avant les autres. Alors, traversez le miroir ! Devenez le Capitaine Crochet, Maléfique, Jafar, La Reine de Coeur, Le Prince Jean ou Ursula.

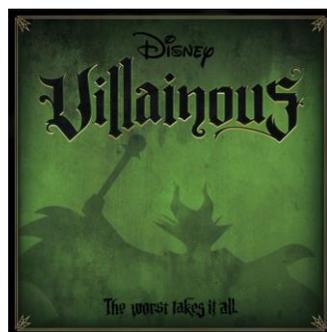
Entrez dans la peau de 6 célèbres Méchants de Disney et suivez votre propre objectif diabolique pour gagner le titre de pire méchant de tous les temps !

Pour y parvenir, utilisez astucieusement vos capacités spéciales et tentez

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn/joueur
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Disney
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 478



Huns

Commentaires sur le jeu

Points: 1

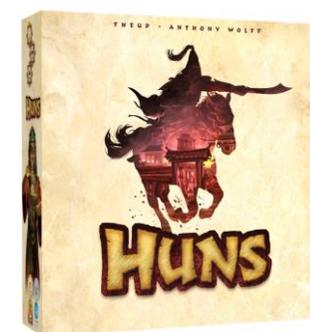
Vous voulez devenir le nouveau Khan, et gouverner les Huns ? Alors lancez des razzias, résistez aux fléaux, recrutez des mercenaires, gagnez des équipements, et découvrez de fabuleux trésors ! Cela vous aidera à amasser le plus imposant des magots, et vous sacrera Roi des Huns !

Huns est un jeu de draft de dé. À votre tour, vous choisissez un dé parmi plusieurs disponibles. Les dés que vous laisserez seront ensuite disponibles pour vos adversaires. À vous de choisir ce qui vous avantagera le plus, ou ce qui bloquera vos concurrents de manière efficace !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: La boîte de jeu
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 479



Battleship

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu de plateau classique de batailles navales, la compétition, la stratégie et le suspense sont au rendez-vous.

À Touché coulé, les joueurs s'affrontent en duel et tentent de repérer la flotte adverse pour la détruire, un vaisseau après l'autre. Les boîtiers portatifs et les flottes navales réalistes plongeront les joueurs au centre de l'action. Chaque joueur commande une flotte puissante composée d'un porte-avions, d'un destroyer, d'un sous-marin, d'un patrouilleur et d'un cuirassé. Les adversaires annoncent d'abord les coordonnées de leur attaque avant de voir s'ils ont touché ou manqué leur cible. Pour survivre

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: libre
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 480



Gold river

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Gold River, les joueurs sont des prospecteurs à la grande époque de la Ruée vers l'or. À chaque tour, un système d'enchères original permet de déterminer qui va, le premier, choisir une carte Concession ou Action dans une rivière de cartes au centre de la table. Le meilleur enchérisseur paie son voisin de droite, qui reverse la moitié de ce qu'il reçoit à son voisin de droite, et ainsi de suite. Le choix des cartes, en revanche, se fait en sens inverse, en commençant par le vainqueur puis en passant à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Les premiers seront les derniers!!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 35 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Lumberjacks studios
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 481



District Noir

Commentaires sur le jeu

Points: 1

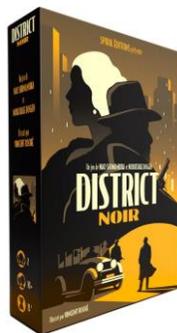
Dans District Noir vous devez avoir, à l'issue des 4 manches, plus de points que votre adversaire en récupérant une majorité de cartes Soutiens. Vous pouvez également l'emporter immédiatement en contrôlant les trois cartes Ville (qui représentent les lieux stratégiques de la ville).

Dans les plus grandes organisations criminelles de la ville, des hommes et des femmes s'affrontent pour faire grandir leur influence. Le contrôle du District Noir, une zone très contestée, est un enjeu majeur et primordial pour dominer la ville.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Spiral Edition
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 482



Songbirds

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Incarnes les esprits d'une forêt, tentant chacun de guider secrètement l'oiseau de votre choix au succès en le poussant à chanter le plus mélodieusement possible.

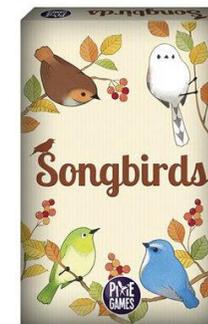
Les oiseaux aux chants les plus envoûtants pourront nicher sur les arbres aux baies les plus juteuses !

À son tour, le joueur choisi une carte de sa main et la pose sur l'un des emplacements vides de la surface de jeu, adjacente à une carte déjà posée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 2
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Pixie games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 483



RRR Royauté vs religion: révolution

Commentaires sur le jeu

Points: 1

« Royauté vs Religion : Révolution » (RRR) est un jeu abstrait de placement pour 2 joueurs où toutes les informations sont visibles.

Chacun des deux joueurs incarne le leader de la Royauté ou celui de la Religion, et devra gagner le plus d'influence grâce à des personnages représentés par des tuiles. Ils placeront ceux-ci sur un plateau de 3 par 3 représentant le Royaume, et la personne qui aura le plus d'alliés en jeu lorsque le plateau sera intégralement rempli, remportera la partie.

Chaque personnage dispose d'un pouvoir spécifique et peut faire changer

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Igiari
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

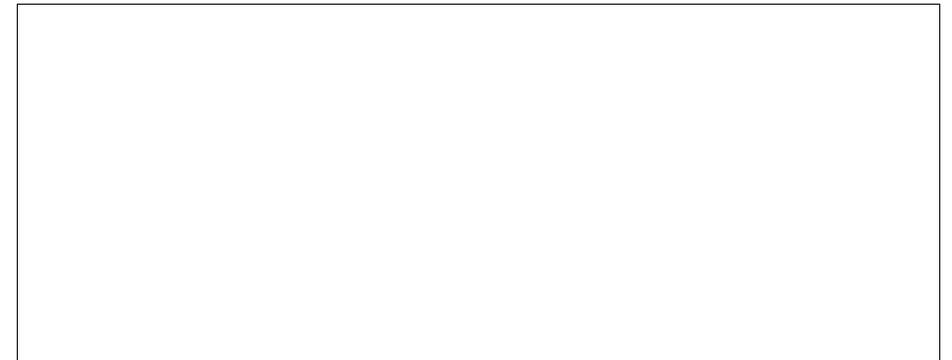
Code du jeu: 484



Parcheesi

Commentaires sur le jeu

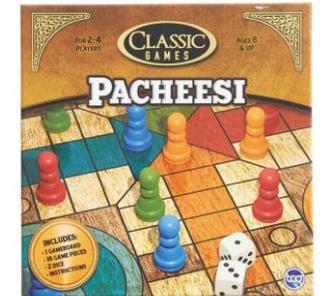
Points: 1



Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	TCGtoys
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 485



Jolly et Roger

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux pirates partent à l'assaut de 4 bateaux. Qui rapportera le plus gros butin ?

Durant la partie, chaque joueur place ses Pirates de son côté des bateaux. Quand il est le plus fort devant un bateau, il place un de ses capitaines dessus pour signifier qu'il peut passer à l'abordage.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté:
 Marque du jeu: Oya
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 486



L'île Interdite

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ensemble, tentez l'aventure ! Osez débarquer sur l'île interdite !

Formez une équipe d'intrépides aventuriers et coopérez pour réussir une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines.

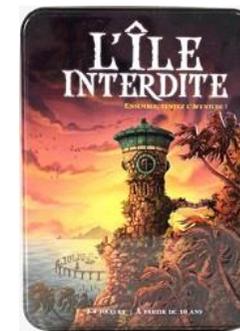
Le péril vous guette car l'île s'enfonce dans les flots. L'entraide sera la seule solution pour réussir !

L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manoeuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie, coopération
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Matt Leacock





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 487



Saboteur - les mines perdues

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Deux expéditions de nains s'opposent pour se frayer un chemin dans cette forêt dense à la recherche de mines perdues remplies de richesses.

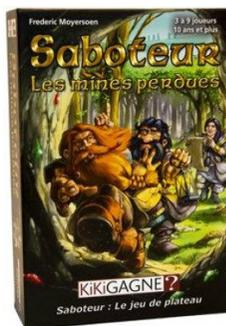
Dans cette version jeu de plateau du célèbre Saboteur, les nains sont représentés par des pions qui se déplacent sur le plateau et doivent atteindre une mine pour la découvrir.

De plus les pièges ne sont pas joués sur un joueur mais sur le plateau et peuvent affecter tout le monde. Enfin, il se peut qu'un nain joue pour lui-même, en équipe ou même qu'il soit un Nain-gent double.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie, coopération
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 9
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Kikigagne
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 488



Galèrapagos

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse, car un ouragan pointe à l'horizon...

A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie, coopération
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 12
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gigamic
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 489



Sky team

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Préparez-vous à l'atterrissage !

Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de poser votre appareil dans des aéroports plus différents les uns que les autres. Grâce à vos dés et suivant la valeur de vos lancés, il vous faudra prendre les bonnes décisions pour bien préparer votre atterrissage. Pour rejoindre la terre ferme, surveillez l'axe de votre avion, contrôlez sa vitesse, déployez les volets, sortez les trains d'atterrissage, contactez la tour de contrôle, et

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie, coopération
 Age préconisé : 14 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Scorpion masqué
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 490



Gingopolis

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Pour développer cette ville d'un type nouveau, vous allez réunir autour de vous une équipe d'experts, et tenter de devenir le meilleur urbaniste de Gingopolis.

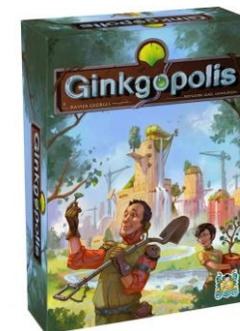
Dans Gingopolis, les joueurs sont des urbanistes qui construisent et exploitent les bâtiments de la ville afin de gagner un maximum de points de réussite.

À chaque tour, les joueurs choisissent simultanément une action en sélectionnant une carte de leur main. Une carte jouée seule permet

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 5
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Funforge
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 491



La cigale et la fourmi

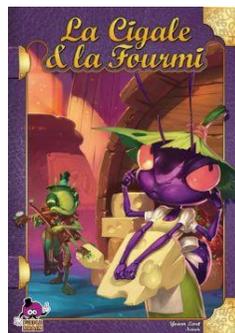
Commentaires sur le jeu

Points: 1

La Cigale, ayant déchanté après l'été, se trouva fort déçue par cette fourmi à combien têtue. Passablement revanchard, un plan germa chez l'insecte flémard : suivre la Fourmi par divers chemins pour s'accaparer son précieux butin.

Afin de passer l'hiver sans déboire, jouez tour à tour la Cigale ou la Fourmi et accumulez des provisions qui vous mèneront vers la victoire !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Purple Brain
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 492



District noir

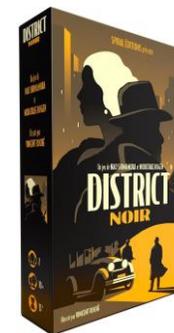
Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans District Noir vous devez avoir, à l'issue des 4 manches, plus de points que votre adversaire en récupérant une majorité de cartes Soutiens. Vous pouvez également l'emporter immédiatement en contrôlant les trois cartes Ville (qui représentent les lieux stratégiques de la ville).

Dans les plus grandes organisations criminelles de la ville, des hommes et des femmes s'affrontent pour faire grandir leur influence. Le contrôle du District Noir, une zone très contestée, est un enjeu majeur et primordial pour dominer la ville.

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Spiral Edition
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 500



Kingdomino

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Blue Orange
Auteur:	Bruno Cathala



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 501



Small islands

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Small Islands est un jeu de placement de tuiles dans lequel vous, explorateurs intrépides, découvrirez un magnifique archipel. Ces petites îles regorgent de ressources naturelles mais aussi de temples d'une ancienne et mystérieuse civilisation. Valeureux aventuriers, ramenez à votre clan prestige et richesses.

Au début d'une Manche, qui en compose que 4 au maximum, chaque joueur choisit secrètement une Carte Objectif. Cette carte indique l'objectif à atteindre en fin de Manche et les Points de Prestige que le joueur pourra gagner.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Mush room games
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 502



Renature

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Au cœur d'une vallée usée par l'activité humaine, aidez la nature à récupérer de son panache ! Vous suivrez le cours d'un ruisseau, tout en redonnant sa place à la vie sauvage et aux animaux et en replantant différents types d'arbres et de fleurs. Écureuils, grenouilles, blaireaux ou encore salamandre, escargots ou chauves-souris vous permettront d'aider la forêt à grandir et la nature à reprendre ses droits.

Vous avez pour mission de faire renaître la forêt et ses différentes zones à l'aide de vos dominos animaux et de meeples Arbres de différentes tailles. À votre tour, placez un domino de votre main en respectant des règles de

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Placement tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Wolfgang Kramer, Michae



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 503



Azul

Commentaires sur le jeu

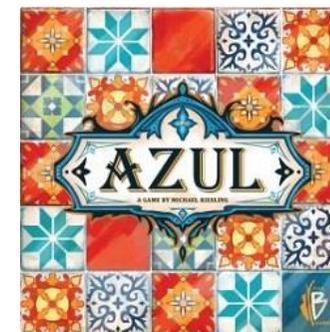
Points: 1

As d'Or "Tout public" 2018". Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, pour embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Placement tuiles
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Plan B Games
Auteur:	Michael Kiesling





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 504



Les chevaliers Arc-en-ciel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Déployez l'arc-en-ciel radieux autour de vous !

Bondissez vers l'azur sans vous rompre le cou !

Élancez-vous dans les airs et montez en flèche sans jamais vous arrêter avec Les Chevaliers Arc-en-Ciel ! Sous les traits de l'un des six Cavaliers hauts en couleurs, vous mettez le cap sur les nuages, contournant et dépassant vos adversaires pour achever en premier votre magnifique traînée arc-en-ciel.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Tuiles
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 10 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Edge
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 510



Dixit

Commentaires sur le jeu

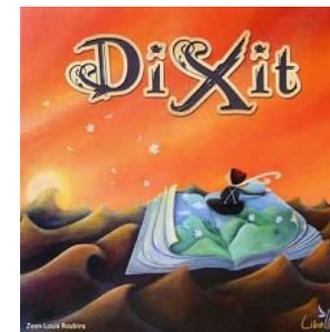
Points: 1

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.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Cartes, Imagination
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu:
 Auteur: Jean-Louis Roubira



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 511



Aux Creux de ta main

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Jeu original et poétique où l'on joue avec le sens du toucher. Le jeu raconte la vie d'un grand-père, Léon, qui présente ses souvenirs à ses petits-enfants. Les souvenirs sont répartis sur 100 cartes joliment illustrées. Le jeu contient aussi 11 Objets pour que les joueurs miment les souvenirs de Léon. À son tour, un joueur pioche une carte, choisit des objets et mime le souvenir dans la main d'un joueur qui a les yeux fermés et joue le rôle du grand-père. Ce dernier se concentre sur les sensations ressenties grâce au mime. Les adversaires voient également le mime et doivent trouver, parmi leurs cartes en main, celle qui peut correspondre à la scène mimée. On réalise cette opération deux fois puis on étale 8 cartes sur la table, dont

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopératif, créatif, mime
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 8
 Difficulté: Facile, intermédiaire
 Marque du jeu: La boîte de jeu
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 512



Imagine

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Superposez, assemblez, combinez... Animez ! à l'aide de cartes transparentes, faites deviner lune des 1.000 énigmes aux autres joueurs ! chaque carte comporte un motif, un objet, que vous pouvez superposer, assembler, combiner et même animer pour symboliser un film, un lieu, etc. Les possibilités sont infinies, votre seule limite sera votre imagination.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
 Age préconisé : 12 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 3 - 8
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur: Shotaro Nakashima





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 513



Imagine Famille

Commentaires sur le jeu

Points: 1

L'imagination n'a pas de limites ! Amusez-vous à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Elles pourront être assemblées, superposées et animées. Exprimez-vous, tout est permis ! Avec Imagine, vous serez surpris. Très agréablement surpris !

- Stimule la créativité et l'imagination
- Un jeu testé et approuvé par les enfants

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Créativité, Imagination
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 514



Totem

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Totem, c'est le jeu de développement personnel qui permet de vous amuser tout en découvrant vos forces et qualités à travers le regard des autres.

À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une force et d'une carte QUALITÉ, toutes les deux choisies par les autres joueurs. Alors préparez-vous! Les autres voient peut-être en vous une étincelle insoupçonnée.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement personnel
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Totem
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 515



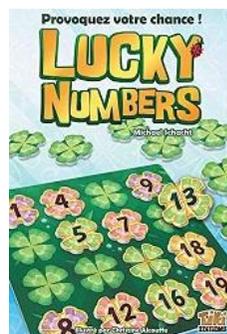
Lucky Numbers

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : Que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Hasard
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Tiki Editions
Auteur:	Michael Schacht



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 516



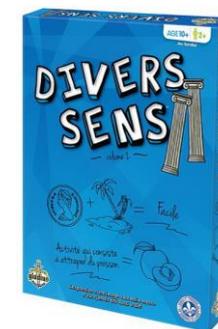
Divers sens

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Divers sens est un jeu de vitesse et de déduction basé sur les homophones, c'est-à-dire des mots qui se prononcent de manière identique, mais qui ont un sens différent. Découvrez les énigmes et soyez les premiers à repérer les images trompeuses qui se prononcent comme les réponses. Qui sera le plus vif d'esprit?

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 517



Double sens 3

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Toutes les illustrations sont sur la table. Il y en a tellement que vous ne savez plus où regarder!

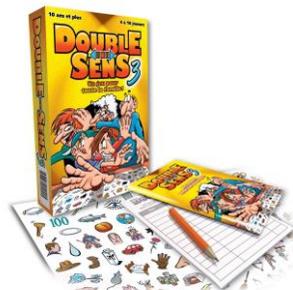
L'indice qui vous est donné ne correspond à aucune illustration sauf qu'il y en a deux parmi le lot qui forment la consonance de l'expression recherchée.

La version 3 de Double Sens est celle offrant le plus haut niveau de difficulté. Alors, pensez rapidement et trouvez l'illustration qui correspond à l'indice avant les autres joueurs!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	4 - 16
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Création Ozzé
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 520



Les créatures énigmatiques

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Résoudre des problèmes logiques et mathématiques

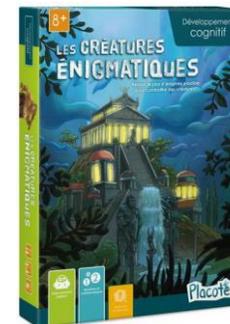
Résous le plus d'énigmes possible pour accumuler des jetons d'habileté qui te permettront d'affronter des créatures fantastiques! Sois le joueur qui obtient le plus de points en combattant ces créatures.

Les créatures énigmatiques est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. Le jeu les amène à mobiliser des connaissances variées en mathématiques à travers la résolution de différents types d'énigmes.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 521



Opération sauvetage

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Multiplier et diviser

Trouve les coordonnées où a été signalé un avion disparu ou un bateau en détresse en effectuant des équations de multiplication et de division.

Essaie de ne pas te tromper en reconstituant le trajet, car si cela se produit, tu auras moins de temps pour réaliser le sauvetage!

Opération sauvetage est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Ce jeu coopératif les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	9 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 522



Impro social

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : Utiliser ses habiletés sociales dans des mises en situation

Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un ami t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur!

ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 523



#Distavie

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Objectif : S'exprimer avec les autres

Quel est ton rêve le plus fou? Quel est ton meilleur souvenir de vacances? Débarrasse-toi le plus rapidement possible de tes cartes en répondant à des questions surprenantes! Avec un peu de chance, tu pourras t'esquiver grâce aux cartes spéciales!

#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 524



Mémoire télescopique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le chien mange. Le chien mange un. Le chien mange un biscuit. Le chien mange un biscuit pourri. Jusqu'où sauras-tu allonger et modifier une phrase à mémoriser ? Seras-tu le premier joueur à oublier des parties de phrase ou réussiras-tu plutôt à te surprendre toi-même ? Dans tous les cas, tu risques de rire des phrases que vous allez créer !

Mémoire télescopique est conçu pour aider les jeunes de 9 à 17 ans à utiliser des stratégies de mémorisation leur permettant de conserver le plus d'éléments possible dans leur mémoire de travail. Les quatre façons de jouer offrent des défis de difficulté croissante aux jeunes... comme aux

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil et/ou éducatif
Age préconisé :	9 +
Durée de jeu prévue:	10 +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Placote
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 525



Invasion critique

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Malheur! Les zombies envahissent Critico-Ville! Les victimes n'ont plus aucun sens critique et sont incapables de tout jugement. Les survivants doivent combattre les zombies et s'enfuir de la ville avant qu'il soit trop tard!

Invasion critique est un jeu de parcours coopératif conçu pour aider les jeunes de 11 à 17 ans à développer leur habileté à penser de façon critique. Les joueurs répondent à des questions de réflexion et à des mises en situation qu'ils sont susceptibles de vivre dans leur quotidien afin de combattre des zombies et de s'enfuir de la ville avant qu'elle soit envahie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Eveil et/ou éducatif
 Age préconisé : 11 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Placote
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 530



Hanabi - Grands feux

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Le plus pur et le plus bouleversant des jeux coopératifs ! Nouvelle version avec un matériel amélioré et 3 extensions !

Dans ce jeu coopératif jamais vu, 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. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable et éviter les huées de la foule !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Cocktail Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 531



Ghost Adventure

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Ghost Adventure est un jeu coopératif qui se joue debout, autour d'une table. Les joueurs se relaient pour réaliser ensemble des missions. Chaque mission représente un parcours différent qu'ils vont devoir effectuer avec une toupie à travers plusieurs plateaux.

Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. À vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !

Lancez la toupie et parcourez les différents plateaux pour réaliser les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Spinboard
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 532



Mysterium

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans ce jeu coopératif et asymétrique, un joueur tiendra le rôle du fantôme et les autres joueurs ceux des médiums. Tous auront le même but: élucider les circonstances étranges de la mort du fantôme afin qu'il repose enfin en paix ! Ne pouvant parler, le défunt tentera de se faire comprendre des médiums en leur adressant, d'outre-tombe ces visions, qu'ils devront interpréter pour reconstituer les événements de la nuit du crime. Plus ils s'entraîderont et viseront juste, plus il leur sera facile de démasquer le vrai coupable. Mais le temps est compté ! Ils auront 7 heures seulement pour entrer en contact avec le fantôme et résoudre un très ancien mystère...

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Oleg Sidorenko, Oleksand





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 533



Miller zoo

Commentaires sur le jeu

Points: 1

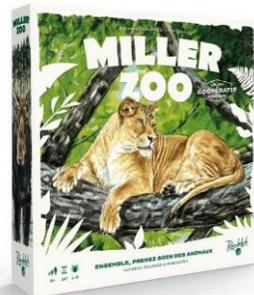
Miller Zoo est un jeu coopératif familial où vous incarnerez l'équipe du Miller Zoo!

Travaillez ensemble pour prendre soins des animaux et en accueillir de nouveaux dans votre sanctuaire. Le jeu offre 6 enveloppes à découvrir avec de nouveaux animaux, des défis et beaucoup de surprises qui feront évoluer le jeu!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Randolph
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 534



Fiesta de los Muertos

Commentaires sur le jeu

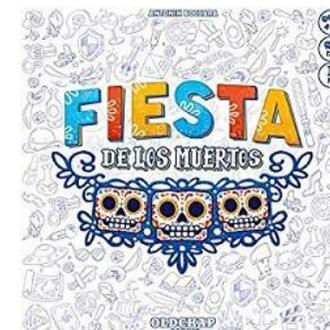
Points: 1

En ce jour sacré du 2 Novembre les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité ! Dans Fiesta de los Muertos, plongez sans retenue dans la culture mexicaine. Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ? "Nominé As d'Or 2020 'Enfants)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Oldchap Games
Auteur:	Antonin Boccara





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 535



Pandemic

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttés contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation de la peste. Allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains! Comme dans tout bon jeu coopératif, les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Ici, les joueurs représentent des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Z-Man Games
 Auteur: Matt Leacock



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 536



Zombie Teenz Evolution

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des zombies sèment la pagaille dans toute la ville. Coopère avec tes amis et trouve 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies ! Zombie Teenz est un jeu évolutif, comme Zombie Kidz dont il est la suite. Ce sont deux jeux différents, indépendants et compatibles ! Travaillez ensemble, chassez les zombies de la ville, fabrique l'antidote, ouvre des enveloppes et fais évoluer ton jeu !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Coopération
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Le Scorpion Masqué
 Auteur: Annick Lobet





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 537



Master Word

Commentaires sur le jeu

Points: 1

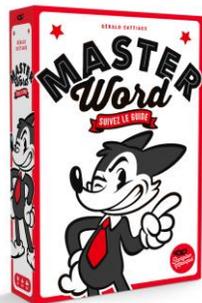
Suivez le guide, trouvez le maître-mot!

Master Word est un jeu entièrement coopératif. Discutez, déduisez, analysez et trouvez le maître-mot! Une équipe de chercheurs formule chaque manche une série de pistes pour trouver la nature du maître-mot. Le guide, qui connaît la réponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles! Un jeu hautement interactif, malin, rapide, addictif.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Rapidité
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Facile, intermédiaire
Marque du jeu:	Scorpion masqué
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 550



Définimages

Commentaires sur le jeu

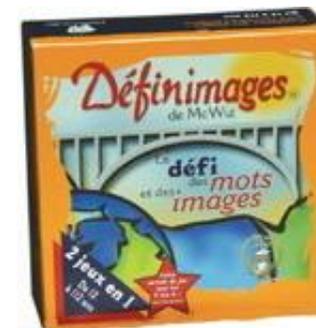
Points: 1

Le jeu consiste à résoudre des énigmes et à trouver des images pour former une réponse. Il y a deux façons de jouer. Il aide à développer l'esprit d'observation et bien d'autres habiletés.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 +
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	McWiz
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 551

Drame et enquête - Vol à la montagne perdue**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Le Camp de vacances de la Montagne Perdue est en activité depuis plus d'une trentaine d'années. Des milliers de jeunes y ont passé une semaine de vacances pendant l'été, loin de leurs parents. Au centre de la place de rassemblement trône un monument sacré. C'est une grosse urne en or dans laquelle tous les jeunes ont déposé, au fil des ans, un bout de papier sur lequel est écrit leur nom et le plus beau souvenir qu'ils ont vécu au cours de leur séjour au camp.

L'urne surplombe le camp de vacances depuis sa fondation et elle en est devenue le symbole. Aujourd'hui, quelqu'un a volé l'urne. On ignore qui et

Nb pièces: 1

**Caractéristiques du jeu**

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	90 mn
Nombre de joueurs:	5 - 7
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	

Fiche récapitulative de jeu



Code du jeu: 552

Turing machine**Commentaires sur le jeu**

Points: 1

Le jeu de déduction le plus intelligent

Turing Machine est un jeu de déduction compétitif unique en son genre. Retrouvez le code secret à l'aide d'un ordinateur « mécanique » fonctionnant avec uniquement des cartes perforées. Interrogez la machine, posez les bonnes questions et trouvez la réponse avant les autres.

- Un matériel unique
- Une expérience intense et fascinante
- Des parties rapides (20 minutes)

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	14 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Scorpion masqué
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 553



Nightmare Aventures d'horreur

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Nightmare Aventure d'horreur est une expérience immersive et palpitante pleine de surprises qui vous tiendra en haleine du début à la fin et vous préoccupera une bonne partie de la nuit.

Dans le scénario "Bienvenue au manoir Crafton", vous incarnerez chacun le rôle d'un des 5 enfants Crafton. Votre mission est de découvrir qui a tué vos parents en cherchant des indices dans le vieux manoir familial. Inspectez les pièces, réveillez vos souvenirs enfouis et découvrez ce qu'il s'est passé.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	4 - 5
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Gladius
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 554



Micro Macro crime city

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observations minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse !

Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retrouvent la première carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 - 40 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Spielwiese
Auteur:	Johannes Sich





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 555



Unlock! Timeless adventures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des Escapes Room dans votre salon !

Le sixième opus de la gamme Unlock!, le jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.

TROIS AVENTURES ÉBOURIFFANTES

The Noside Show : Le cirque Diosen arrive dans votre ville en juin 2019 !
Le clown Rogoli, Finn Lamm, The Brandon's et tous nos artistes vous attendent aux côtés du plus formidable des

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Intermédiaire
Marque du jeu: Space Cowboys
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 556



Unlock ! Exotic adventures

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Des Escapes Room dans votre salon !

Le quatrième opus de la gamme Unlock!, le jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms.

Les croquemitaines ont envahi les rêves de Guillaume et les transforment en cauchemars. Unissez vos forces pour les chasser et apaiser le petit garçon, dans la Nuit des croquemitaines !

Shéhérazade n'a plus d'inspiration et le sultan va la condamner à mort.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 60 mn
Nombre de joueurs: 1 - 6
Difficulté: Intermédiaire
Marque du jeu: Space Cowboys
Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 557



Unlock

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré du phénomène des «escape rooms» où vous cherchez des objets ou des indices pour résoudre des énigmes.

En jouant à Unlock! vous pouvez vivre cette expérience autour d'une table en utilisant que des cartes et une application qui vous fournira les indices, validera vos trouvailles et bien plus. Pourrez-vous trouver la clé du mystère?

Un jeu inspiré par les « escape rooms »

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Enigmes
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 6
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: Space Cowboys
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 570



Château Lafortune

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez Château Lafortune, un jeu familial simple à jouer mais drôlement amusant! Les règles du jeu sont simples, chaque joueur opère son propre Hôtel pour y recevoir des visiteurs. Est-ce que le type de chambre désiré sera disponible? Votre hôtel sera-t-il assez luxueux pour les invités qui sont de passage? Faites passer vos invités à la caisse, améliorer rapidement votre hôtel pour atteindre les plus hauts standards de qualité. Soyez le premier joueur à atteindre 250 000\$, la route vers la victoire sera pimentée par des courriels reçus. Tout peut arriver au Château Lafortune!

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Evo!Fun
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 571



Sorcière

Commentaires sur le jeu

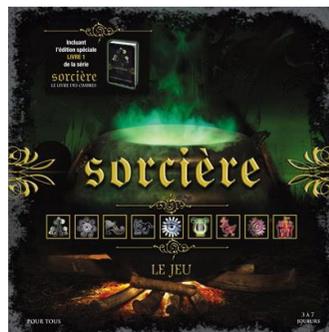
Points: 1

Le Conseil des sorcières vient d'émettre un décret qui annonce qu'un livre des ombres aux grands pouvoirs serait caché au sommet de la montagne Great Peak. Chaque grande famille de sorcières se met en tête de le retrouver pour leur propre bénéfice. Les Woodbane voudront accroître leur pouvoir; les Rowanwand désireront acquérir le savoir que contient ce précieux trésor; les Vikroth (de grands guerriers) en tireront une nouvelle puissance de combat; les Brightendale l'utiliseront pour parfaire leurs connaissances médicales; les Burnhide exploiteront le livre des ombres dans leur recherche de cristaux et de métaux précieux; les Wyndenkell voudront l'utiliser pour découvrir de nouveaux sortilèges; et les

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 10 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 3 - 7
 Difficulté:
 Marque du jeu: Drôles de jeux
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 572



Québecopoly

Commentaires sur le jeu

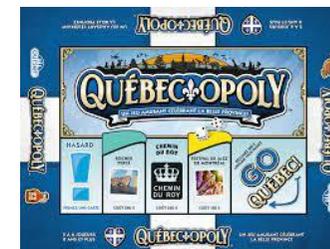
Points: 1

Surprise! Nous avons Québec-Opoly pour vous! Achetez vos propriétés québécoises préférées, augmentez le loyer en vendant des immeubles municipaux et échangez-les contre des clés de la ville. Vous avez beaucoup de chance et de surprise en cours de route - mais faites attention ! Tout le monde veut aller au Carnaval, mais cela peut entraîner des embouteillages ! Allons-y!
 Les jetons inclus : Raquette, feuille d'érable, pierre de curling, bâton de hockey, castor, canot

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Outset
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 573



Jour de paye

Commentaires sur le jeu

Points: 1

es joueurs se retrouvent en famille pour jouer à ce jeu de gestion financière. Le JOUR DE PAYE n'arrive qu'à la fin du mois et pour survivre jusque-là, les joueurs devront jongler judicieusement avec leur argent. Ils tenteront d'épargner des sous en réalisant des profits avec de bonnes occasions, mais devront peut-être aussi faire quelques emprunts; attention aux factures. Le jeu inclut un dé Jour de paye qui crée des rebondissements dans la partie. Le joueur qui termine le mois avec le plus d'argent gagne!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 574



Gangster

Commentaires sur le jeu

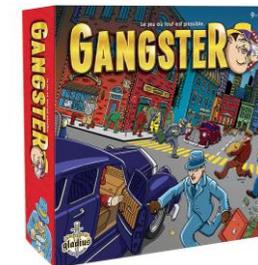
Points: 1

Partez à l'aventure! Achetez, vendez et magouillez des échanges de pierres précieuses. Dévalisez des banques ou des commerces pour avoir de l'argent vite fait, mais méfiez-vous de la justice! Misez aux courses sur les bons chevaux. Recrutez un maximum d'hommes pour renforcer votre organisation et effectuez des missions qui vous rapporteront gros. Essayez d'obtenir la protection de l'entourage du Parrain pour éviter de fâcheuses collectes. Utilisez d'astuce et exploitez judicieusement toutes les possibilités rencontrées sur votre chemin. Portez une attention constante à vos adversaires et surtout n'ayez peur de rien! Gangster : le jeu idéal pour avoir du plaisir entre amis ou en famille autour d'une partie où se mêlent

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
 Age préconisé : 9 +
 Durée de jeu prévue: 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Gladius
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 575



Once upon a Castle

Commentaires sur le jeu

Points: 1

C'est en dessinant que les joueurs vont construire leur château idéal. Des tours majestueuses, des murs épais et bien décorés et un donjon confortable pour les invités de passage. Celui qui saura le mieux exploiter les ressources de la région dessinera le plus beau château du royaume. n
nConstruisez votre chateau de la pointe de votre stylo ! n
nChaque joueur va construire son château idéal en le dessinant : des tours majestueuses, des nmurs solides, un donjon confortable pour les invités de passage, le tout joliment décoré pour susciter nl'admiration de la population... Celui qui saura le mieux exploiter les ressources de la région nconstruira le plus beau château du royaume. n
nLancez les dés, collectez les ressources sur

Nb pièces: 1



Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 30 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté: Facile
Marque du jeu: Blue Orange
Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 576



Risk

Commentaires sur le jeu

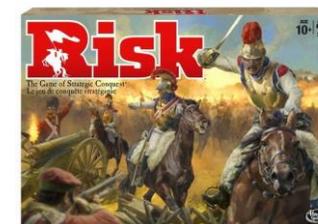
Points: 1

Le classique des jeux de guerre. Choisissez votre stratégie, déplacez vos régiments et commencez la conquête ! Votre mission: mettre vos ennemis en déroute, faire avancer vos soldats pour conquérir de nouveaux territoires et remporter la partie.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Affrontement
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue: 90 - 120 mn
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté: Intermédiaire
Marque du jeu: Hasbro
Auteur: Albert Lamorisse, Jean-Re





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 577



Catane

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Découvrez l'univers de CATAN sur terre et en mer! Le Pack Confort c'est l'assurance d'un achat raisonnable pour démarrer l'aventure CATAN avec l'envie d'en explorer l'étendue des possibles, en conservant un budget moins engageant.

Un paquet parfait pour découvrir l'univers de CATAN

Inclus: le jeu de base, l'extension Marins, le scénario Péninsule Ibérique et le scénario Hawaii.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Commerce
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 - 90 mn
Nombre de joueurs:	3 - 4
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Kosmos
Auteur:	Klaus Teuber



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 578



Monopoly

Commentaires sur le jeu

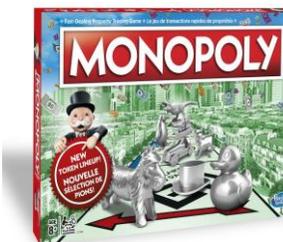
Points: 1

Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé. Négociez et marchandez votre course vers le sommet.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Commerce
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	90 - 120 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Parker
Auteur:	





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 579



Big Money

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Amassez des sommes colossales ... et soyez le plus riche à la fin ! Lancez les dés jusqu'à 3 fois et récupérez un max d'oseille : un full vous rapportera 15 Zillions, une grande suite 25 ! Ayez du flair et investissez dans les affaires qui rapportent pour développer votre empire. Allez-vous miser sur votre équipe de foot préférée, un fabuleux parc d'attraction ou un nouveau studio de cinéma ? À vous de décider ! À vous de prendre les bons risques, car seul le plus riche l'emportera ! Avez-vous l'étoffe d'un zillionnaire ?

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Commerce
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Ravensburger
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 580



Museum heist

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une exposition d'envergure internationale d'objets d'arts précieux est arrivée en ville. L'événement est pris pour cible par 7 personnages suspects qui sont déterminés à mettre la main sur quelques trésors. Les systèmes de sécurité les plus avancés du musée ne sont pas à l'épreuve de leurs habiletés et de leur ingéniosité. Leurs seuls véritables obstacles? Les plans sournois de leurs adversaires. Museum Heist est un jeu astucieux de bluff et d'imposture où les joueurs choisissent une identité secrète afin de camoufler leurs mouvements jusqu'aux œuvres les plus prisées du musée

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté:
 Marque du jeu: Foxmind
 Auteur: Alex Randolf





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 581



Clue

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Un meurtrier... 6 suspects. Dans ce jeu rempli de suspense, les joueurs doivent découvrir qui a tué M. Boddy du manoir Tudor dans sa propre demeure.

Afin de mener leur enquête, ils devront obtenir des renseignements sur les pièces, les armes et les invités du manoir. Était-ce Plum, avec la clé, dans la bibliothèque? Ou encore Green, avec le chandelier, dans le bureau? Tout au long de ce jeu d'enquête classique, les joueurs élimineront des indices pour trouver des réponses. Le joueur qui répondra correctement aux questions Qui? Avec quoi? et Où? remportera la partie!

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Déduction
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 6
 Difficulté:
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur: Anthony Pratt



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 582



Draftosaurus

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Draftosaurus, un jeu pour toute la famille La nouvelle est tombée : après des décennies de recherches intenses, les scientifiques sont enfin parvenus à cloner les dinosaures. Suite à cette avancée scientifique, la planète entière est en ébullition. De nombreux zoos apparaissent un peu partout pour accueillir les fameux colosses. "Nominé As d'or 2020 (Enfants)"

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Draft
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 15 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 5
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Jennick
 Auteur: Antoine Bauza, Ludovic M





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 583



Meadow

Commentaires sur le jeu

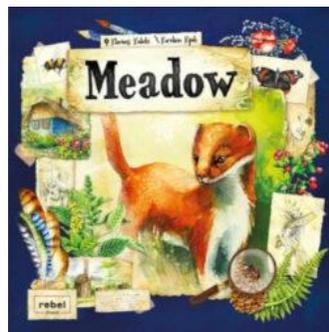
Points: 1

Meadow est un jeu de collection captivant avec plus de deux cents cartes uniques. Les joueurs jouent le rôle d'explorateurs qui se disputent le titre d'observateur de la nature le plus compétent. Pour gagner, ils collectent des cartes avec les espèces, les paysages et les découvertes les plus précieuses. Leur voyage est mené par la passion, la curiosité du monde, un esprit curieux et le désir de découvrir les mystères de la nature. La compétition se poursuit au feu de joie où les joueurs s'affrontent pour atteindre les objectifs de leurs aventures.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Draft
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 - 90 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	Facile, intermédiaire
Marque du jeu:	Rebel Studio
Auteur:	Klemens Kalicki



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 584



Obscurio

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dissipez les illusions. Méfiez-vous du traître.

Le sorcier est à vos trousses ! Trouvez votre chemin parmi les illusions mais attention au Traître dans vos rangs ! S'appuyant sur un matériel riche et de qualité, Obscurio propose une nouvelle approche du genre, en mettant l'accent sur les détails des images et le doute omniprésent lié au Traître.

Le Grimoire guidera l'équipe en fuite vers la sortie tout en utilisant des images qui pointeront à certains détails. Travaillant ensemble, les autres

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Observation
Age préconisé :	10
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	L'Atelier





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 585



Destins "Le jeu de la vie"

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Les joueurs prennent la route de la vie où les aventures, la famille, les surprises et les animaux leur feront vivre des montagnes russes d'émotions! Suivront-ils le chemin de la famille, commenceront-ils une carrière ou s'aventureront-ils sur une route risquée? À Destins Le jeu de la vie, les joueurs font leurs propres choix sur le chemin sinueux de la vie. Tout au long du parcours qui les mènera du point de départ à la retraite, ils iront de surprise en surprise en découvrant ce que le destin leur réserve en matière de famille, de carrière et pour d'autres étapes importantes de la vie. De plus, dans cette version du jeu de la vie, il est possible d'adopter des animaux! À la fin de la partie, le joueur le plus riche gagne.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Parcours
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 30 mn
 Nombre de joueurs: 2 - 4
 Difficulté: Facile
 Marque du jeu: Hasbro
 Auteur:



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 586



Mice & Mystics

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Mice & Mystics, les joueurs incarneront des héros fidèles au Roi Andon - mais pour tenter de se sauver des toiles de Vanestra, ils ont été transformés en souris. Incarnez des souris rusées qui doivent s'échapper du château, maintenant vingt fois plus grand. Mice & Mystics est un jeu coopératif d'aventures dans lequel les joueurs travaillent ensemble pour sauver leur royaume en péril. Mice & Mystics est un jeu novateur qui propulse les joueurs dans un environnement interactif constamment en changement. Tout en avançant dans le jeu, les joueurs aident à créer le conte dans lequel ils se lancent.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Plateau, Stratégie
 Age préconisé : 8 +
 Durée de jeu prévue: 60 - 90 mn
 Nombre de joueurs: 1 - 4
 Difficulté: Intermédiaire
 Marque du jeu: PlaidHat Games
 Auteur:





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 587



Les Charlatans de Belcastel

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Une fois par an, la ville de Quedlinburg organise un bazar de 9 jours... Les meilleurs guérisseurs du pays s'y réunissent pour présenter leurs remèdes et potions.

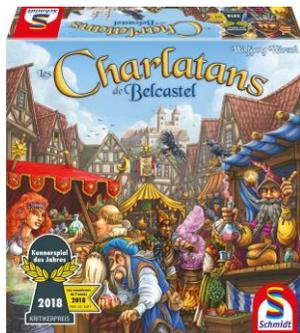
Pieds malodorants, mal du pays, hoquet, maladie de l'amour... ils ont un remède à tout !

Chaque joueur tire au hasard les ingrédients de son sac jusqu'à ce qu'il soit convaincu que sa potion est prête, juste comme il faut ! Mais attention : un peu trop de ces ingrédients spéciaux et le chaudron entier pourrait exploser !

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	Intermédiaire
Marque du jeu:	Schmidt
Auteur:	



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 588



Les aventuriers du rail

Commentaires sur le jeu

Points: 1

Dans Les Aventuriers du Rail, les joueurs se font concurrence pour relier différentes villes. Ils collectent des cartes Wagon qui leur permettent de prendre possession de tronçons de voie ferrée. Plus la route est longue, plus les points s'accumulent. Mais attention de construire son réseau en prenant bien soin de relier les villes décrites dans les cartes Destination, car cela vous permettra de marquer encore plus de points. Un bonus attend celui qui aura réalisé le chemin le plus long. Alors, sans plus attendre, en voiture, et que l'aventure commence.

Nb pièces: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau, Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	Facile
Marque du jeu:	Days Wonder
Auteur:	

