

# Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Le bal masqué des coccinelles</b> Référence : SEL-3571 36,00 EUR Editeur : SELECTA Nombre de joueurs 2 – 6 De 4 A 10 ans</p> <p><b>Jeu coopératif Sélecta très amusant</b> Il faut aider les coccinelles à arriver au bal avant les fourmis! La flèche indique 1 coccinelle. Un joueur la déplace vers une autre coccinelle pour demander un échange de points. Le nez des coccinelles est aimanté. Si les 2 coccinelles s'embrassent, l'échange a lieu. Si la coccinelle tourne le dos, il n'y a pas d'échange. Dès qu'une coccinelle est habillée de points de couleurs différentes, elle se rend au bal. Si la flèche montre une feuille, c'est une fourmi qui avance! <b>Contenu:</b> 1 plateau de jeu en carton rigide (44 x 33 cm), 8 coccinelles en bois avec 5 alvéoles (diam. 3,5 cm), 56 bâtonnets en 8 couleurs pour les points, 7 fourmis en bois (ht 4 cm), 1 règle.</p>
	<p><b>Ballons</b> Référence : G-BAL 11,20 EUR Editeur : Amigo Nombre de joueurs 2 – 5 De 3 A 6 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Adorable jeu de cartes pour les plus jeunes.</b> Chaque joueur reçoit 5 cartes ballons qu'il pose devant lui. Chaque joueur à son tour pioche une carte action et exécute l'action indiquée (1 ballon violet s'envole, 1 ballon rouge éclate, 1 ballon jaune est crevé, etc) en retournant le ballon concerné, s'il en a un dans son jeu. Quand la carte action est une carte "maman", le joueur peut reprendre un de ses ballons perdus. La partie s'arrête quand un joueur a perdu tous ses ballons. Le gagnant est celui qui a conservé le plus grand nombre de ballons. <b>Contenu:</b> 25 cartes ballons (jaunes, rouges, verts, bleus, violets) + 25 cartes actions + 1 règle illustrée, dans une boîte en fer.</p>
	<p><b>La bande de voleurs</b> Référence : H-5485 6,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 De 6 A 12 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu d'observation et de rapidité?</b> On retourne une carte "avis de recherche" qui donne un indice. Tous les joueurs prennent alors leurs cartes en main et comptent le nombre de voleurs qui ont la caractéristique recherchée (boucle d'oreille, chapeau, moustache, balafre, billets de banque, lunettes de soleil). Le premier qui a fait le compte attrape le butin. Si le décompte est exact il gagne une carte. <i>Pour compliquer la partie on peut rechercher un voleur selon plusieurs indices.</i> <b>Contenu:</b> 52 cartes ( 5,5 x 5,5 cm - 46 cartes "voleur" et 6 avis de recherche), 1 petit butin en bois, règle et variante.</p>
	<p><b>BataPuzzle</b> Référence : DJ-5125 8,00 EUR Editeur : DJECO Nombre de joueurs 2 – 3 De 4 A 8 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de bataille où l'on reconstitue des petits puzzles.</b> Chaque joueur reçoit deux cartes modèles qui représentent les deux véhicules qu'il va devoir reconstituer. On partage les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs en même temps retournent leur première carte. Celui qui a la carte la plus forte remporte le pli. Le joueur met de côté les cartes utiles à ses puzzles et place les autres sous son tas de cartes. Le premier qui a fabriqué ses deux puzzles gagne la partie. <i>Une manière ludique de découvrir le jeu de bataille et les illustrations sont charmantes!</i> <b>Contenu:</b> 32 cartes de jeu carrées (7 x 7 cm), 6 cartes "véhicule" (L entre 9 et 10 cm), règle.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans

 <p>Calculodingo!</p>	<p><b>Calculodingo!</b>  Référence : AR-CALC <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : Didacool  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 8 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de cartes pour 15 règles de calcul mental de la GS au CE1,</b> permettant de s'entraîner aux additions, soustractions, de jouer avec les doubles, les suites, les unités et les dizaines, les nombres pairs et impairs. Les règles sont simples et rapides à mettre en œuvre, les cartes sont colorées, les unités sont matérialisées par des fruits et les dizaines par des oiseaux.</p> <p><b>Contenu:</b> 36 cartes (valeur de 0 à 31 + 4 cartes spéciales), 1livret avec 15 règles et variantes, dans une boîte métal.</p>
	<p><b>Clac clac</b>  Référence : G-CLA <span style="float: right;">26,80 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 4 A 120 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de discrimination visuelle et de rapidité aimanté.</b>  On pose sur la table tous les disques aimantés qui combinent 3 symboles et 3 couleurs. Chaque joueur à son tour lance les 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Tous les joueurs ensemble s'emparent alors d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. On joue avec une seule main et on empile les bons disques les uns par-dessus les autres. <i>Comme ils sont aimantés ils s'accrochent les uns aux autres et on peut ramasser les bons disques très rapidement!</i></p> <p><b>Contenu:</b> 32 disques magnétiques (diam. 4,1 cm), 1 dé symbole, 1 dé couleur, règle du jeu</p>
	<p><b>Cocotaki</b>  Référence : G-COCOFB <span style="float: right;">11,20 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs 2 – 10 <span style="float: right;">De 4 A 120 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu de cartes très amusant, demandant attention et réflexe!</b>  Chaque joueur a 8 cartes en main. A son tour il dépose une carte sur la dernière carte déposée, de la même couleur ou avec le même animal. Il doit imiter le cri de l'animal en question, sauf s'il s'agit d'un animal rouge. Une exception: il faut dire 'Cocotaki' pour le coq rouge. En cas d'erreur il faut piocher 2 cartes. <i>En classe on peut jouer sans les cris des animaux, le jeu fonctionne très bien aussi...</i></p> <p><b>Contenu:</b> 112 cartes, 1 règle (modulable en fonction de l'âge), dans une boîte en fer.</p>
	<p><b>Dames chinoises</b>  Référence : SC-88105 <span style="float: right;">22,00 EUR</span>  Editeur : Schmidt  Nombre de joueurs 2 <span style="float: right;">De 6 A 120 ans</span></p> <p><b>Jeu de stratégie</b>  L'objectif est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Chaque joueur reçoit 10 pions et joue à son tour un seul pion, dans n'importe quelle direction. Au cours du même tour un pion peut avancer de plusieurs cases, par sauts successifs au-dessus d'un pion d'une couleur quelconque, de façon symétrique par rapport à ce pion. A la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise. Les pions restent en jeu pendant toute la partie. On se sert donc des pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible. <i>Un jeu classique toujours aussi passionnant!</i></p> <p><b>Contenu:</b> 1 plateau de jeu en bois (diam. 28 cm, épaisseur: 1,7 cm), 60 pions en bois de 6 couleurs différentes (ht: 2,7 cm), règles.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>La danse des oeufs</b> Référence : H-3448 <span style="float: right;">18,00 EUR</span> Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 120 ans</span> Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu d'animation endiablé</b> Les œufs sont dans leur boîte ouverte sur une table dégagée. On lance le dé rouge qui indique, selon la face, comment gagner un œuf : être le premier à attraper le dé rouge, à crier "cocorico", à attraper l'œuf qui est en train de rebondir sur la table, à revenir à sa place après avoir fait le tour de la table, etc. On lance ensuite le dé blanc qui indique où placer l'œuf : sous le menton, sous le bras, entre les jambes, etc. La partie est terminée dès qu'un œuf tombe. Celui qui a le plus d'œufs gagne. <i>Les enfants adorent!</i> <b>Contenu:</b> 9 œufs sauteurs en caoutchouc (ht 6,5 cm), 1 œuf en bois, 2 gros dés, 1 règle, 1 boîte à œufs .</p>
	<p><b>Diamoniak</b> Référence : DJ-5117 <span style="float: right;">8,00 EUR</span> Editeur : DJECO Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 9 ans</span></p> <p><b>Jeu de collecte sur le thème des fées, des châteaux et des sorcières.</b> Le but du jeu est d'être le premier à collecter 6 cartes qui vont permettre de reconstituer un château complet. Chaque joueur à son tour pioche ou achète des cartes. On pioche autant de cartes que l'on souhaite, à condition de ne pas piocher de carte sorcière. Si c'est le cas on doit se défausser de 3 cartes, à moins de posséder une carte fée qui pourra être posée pour se défendre de la sorcière. Les cartes diamant permettent d'acheter des cartes château de la couleur convoitée à un autre joueur. <i>Un jeu amusant, plein de rebondissements, qui fonctionne très bien!</i> <b>Contenu:</b> 55 cartes (24 cartes château pour construire 4 châteaux de 4 couleurs différentes, 20 cartes diamant, 7 cartes sorcière, 3 cartes fée), règle, dans une boîte / tiroir.</p>
	<p><b>Dino des chiffres</b> Référence : H-5475 <span style="float: right;">6,00 EUR</span> Editeur : HABA Nombre de joueurs 1 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 7 ans</span> Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Mémoire des nombres et des quantités.</b> On place toutes les tuiles sur la table faces cachées. Chaque joueur à son tour retourne une tuile. S'il s'agit d'un dinosaure il la laisse découverte et met la figurine dinosaure devant lui. Sinon il retourne une deuxième tuile. Si le nombre correspond à la quantité, le joueur gagne les deux tuiles. Sinon il les replace sur la table faces cachées. A la fin de la partie le joueur qui a le dinosaure devant lui gagne une tuile dinosaure. Les illustrations sont intéressantes car les nombres et les quantités correspondent également à des associations (lettres et boîte aux lettres, pièces et tirelire, etc). <b>Contenu:</b> 25 tuiles en carton (4,5 x 4,5 cm), 1 figurine dinosaure en bois, règle et variante.</p>



## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Dobble</b>  Référence : AS-DOBB  Éditeur : Asmodée  Nombre de joueurs 2 – 8  Durée de la partie 10 mn  14,80 EUR  De 6 A 120 ans</p> <p><b>Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes.</b>  Pour la première on donne une carte à chaque joueur et on pose au milieu le tas de cartes, faces visibles. Dès qu'un joueur repère un symbole identique entre sa carte et celle du tas central, il nomme le symbole et prend la carte. Une nouvelle carte est ainsi révélée et la partie continue jusqu'à épuisement du tas de cartes. Les autres règles combinent les actions de manières différentes. Cela renouvelle le plaisir de jouer et certaines règles semblent plus faciles ou plus difficiles selon les joueurs. <i>Une merveille!</i>  <b>Contenu:</b> 55 cartes rondes (diam.8,5 cm) avec 8 symboles par carte et un seul symbole identique entre chaque carte (50 symboles différents), 5 règles de jeu, dans une boîte en fer.</p>
	<p><b>Dobble Kids</b>  Référence : AS-DOBBK  Éditeur : Asmodée  Nombre de joueurs 2 – 8  Durée de la partie 10 mn  12,00 EUR  De 4 A 8 ans</p> <p><b>Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes.</b>  Quelle que soit la variante, il faut toujours trouver l'animal identique entre 2 cartes, le nommer et prendre la carte. <i>Toutes les règles sont faciles à mettre en place et permettent de renouveler le plaisir de jouer!</i>  <b>Contenu:</b> 30 cartes rondes (diam. 8,5 cm) avec 6 animaux par carte et un seul animal identique entre deux cartes (30 animaux différents), 5 règles de jeu, dans une boîte en fer.</p>
	<p><b>Enigmes de la nature - Monde végétal</b>  Référence : BIO-ENIV  Éditeur : Bioviva  Nombre de joueurs 2 – 6  Durée de la partie 20 mn  9,00 EUR  De 7 A 12 ans</p> <p><b>Jeu de devinettes pour apprendre des anecdotes et découvrir des fruits, des légumes, des arbres, des fleurs et des plantes aromatiques.</b>  Chaque joueur à son tour tire une carte et annonce la famille concernée. Il lit le premier indice, puis les suivants jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse. Exemple, dans la famille des arbres: 1- Je suis un arbre fruitier 2 - Mon petit fruit ovale est violet foncé ou vert 3 - La mirabelle est l'une des variétés de mes fruits 4 - Si tu es très remué, on dit que tu es secoué comme moi 5 - Mon fruit est la prune Réponse: leprunier! Le joueur qui trouve la bonne réponse gagne la carte. Le premier qui a une carte de chaque famille remporte la partie. <i>Les enfants adorent et cela fait de petits exercices de lecture!</i>  <b>Contenu:</b> 40 grandes cartes illustrées recto-verso, soit 80 énigmes, règle.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans




	<p><b>Fort comme un dragon</b>  Référence : H-3468 <span style="float: right;">11,80 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 10 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu de mémoire sur le thème des dragons.</b>  Il s'agit d'être le premier à réaliser le tour du volcan et à rentrer dans sa grotte. Sur chaque case du parcours sont dessinés une salamandre, une araignée, un dragon ou une chauve-souris. Ces animaux sont également représentés par 1, 2 ou 3 sur des jetons qui sont disposés à l'envers au centre du volcan. Pour se déplacer il faut retourner un jeton portant le même animal (si possible en plusieurs exemplaires) que celui de la case où se trouve son dragon. Mais attention à ne pas retourner un dragon pirate, car il faut alors reculer!  <b>Contenu:</b> 8 cartes volcan pour le parcours circulaire (diam. 50 cm), 4 grottes, 16 jetons, 4 dragons en bois (ht 5 cm), règle.</p>
	<p><b>Halli Galli Junior</b>  Référence : G-HGJF <span style="float: right;">19,00 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 5 A 9 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu d'observation et de rapidité pour les plus jeunes.</b>  Les cartes sont partagées entre les joueurs qui en retournent une chacun à leur tour. Quand 2 clowns identiques apparaissent (mêmes couleurs et même mimique), le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées. <i>Un grand succès auprès des enfants!</i>  <b>Contenu:</b> 54 cartes + cloche + règle dans une belle boîte en fer.</p>
	<p><b>Hop! Hop! Hop!</b>  Référence : DJ-8408 <span style="float: right;">25,80 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 4 A 8 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Adorable jeu coopératif</b>  Les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. Les différentes faces du dé permettent de faire avancer les personnages. Mais quand on tombe sur la face vent, on doit retirer un pilier du pont! La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule. Si l'objectif est atteint, tous les joueurs ont gagné. En faisant preuve de stratégie dans l'ordre de déplacement des moutons, on gagne plus souvent. <i>Les enfants rentrent dans l'histoire et se passionnent pour son issue!</i>  <b>Contenu:</b> 4 cartes paysages (21,5 x 21,5 cm chaque) qui forment le plateau de jeu, 1 bergerie, 1 pont et ses 10 piliers, 9 moutons en bois (5 x 3 cm), 1 chien, 1 bergère + règle.</p>
	<p><b>Magique!</b>  Référence : H-3341 <span style="float: right;">5,60 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 6 A 9 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de défausse et de collecte où l'on délivre des princes grâce à la potion magique.</b>  Les joueurs reçoivent chacun 3 cartes ingrédient et l'on retourne 1 carte ingrédient au milieu de la table. Chaque joueur à son tour tente de poser 1 ou 2 cartes, à gauche ou à droite des cartes déjà posées, en respectant le bon ordre des chiffres. Si le joueur pose 2 cartes ou 1 carte avec un cristal, il pioche 2 cartes prince. S'il pose 2 cartes avec des cristaux, il pioche 2 cartes prince et pose le collier magique devant lui. S'il ne peut pas jouer il pioche une carte. La partie se termine quand il n'y a plus de carte ingrédient ou plus de carte prince. Les joueurs assemblent alors les cartes prince. On compte les écus dessinés sur les cartes prince. Celui qui a le plus de points remporte la partie.  <b>Contenu:</b> 42 cartes ingrédient (numérotées de 1 à 6), 14 cartes prince (7 hauts et 7 bas), 1 jeton collier, règle.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Mistigri</b>  Référence : DJ-5105 <span style="float: right;">8,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 9 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de mistigri superbement illustré.</b>  On distribue toutes les cartes. Les joueurs regardent s'ils peuvent constituer des paires et les éliminent. Puis chaque joueur à son tour présente son jeu, cartes cachées, à son voisin qui prend une carte. S'il peut former une nouvelle paire avec cette carte, il l'élimine de son jeu. Les uns après les autres les joueurs n'ont plus de cartes. Celui qui se retrouve avec le chat à perdu!  <b>Contenu:</b> 33 cartes (16 paires représentant des scénettes avec des animaux + 1 carte mistigri), règle, dans un "coffret/tiroir".</p>
	<p><b>Mölkky</b>  Référence : TA-40790 <span style="float: right;">38,00 EUR</span>  Editeur : Tactic  Nombre de joueurs 2 – 8 <span style="float: right;">De 6 A 120 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu d'extérieur et d'adresse convivial.</b>  Toutes les quilles sont placées serrées les unes contre les autres. La ligne de départ est fixée à une distance de 3 à 4 mètres des quilles. Chaque joueur à son tour lance le Mölkky sur les quilles avec pour objectif de les faire tomber. Il marque alors la somme des points indiqués sur les quilles à terre. Après un lancer les quilles sont redressées à l'endroit où elles viennent de tomber. Un joueur qui ne marque aucun point 3 fois de suite est éliminé. Pour gagner il faut arriver à 50 points exactement. <i>Un bon jeu familial que tout le monde adore!</i>  <b>Contenu:</b> 13 quilles en bouleau (12 numérotées de 1 à 12 - ht. 13,5 cm - et 1 Mölkky - ht.21 cm), règle sur la boîte.</p>
	<p><b>Monza</b>  Référence : H-4416 <span style="float: right;">19,60 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 5 A 12 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Tactique, réflexion et logique sont nécessaires pour gagner cette course de voitures.</b>  Le joueur lance les 6 dés de couleur et cherche le meilleur enchaînement des couleurs sur le circuit, afin d'avancer le plus loin possible. Les voitures peuvent changer de file, mais doivent toujours aller de l'avant. On utilise le plus de couleurs possibles, mais on peut rarement utiliser tous les dés.  <b>Contenu:</b> 1 plateau en carton extra-fort (21 x 42 cm), 6 dés de couleur, 6 petites voitures de course en bois, règle.</p>
	<p><b>Mots magiques</b>  Référence : H-5486 <span style="float: right;">6,00 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 <span style="float: right;">De 6 A 10 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de lettres et de vocabulaire en duel ou en version coopérative.</b>  On retourne une carte lettre et une carte illustrée. Il faut être le premier à trouver un mot dans l'illustration qui commence par la lettre retournée. On peut simplifier la règle en retournant en même temps 3 ou 4 cartes. On peut y jouer tous ensemble contre la sorcière qui avancera quand personne n'aura trouvé de mot.  <b>Contenu:</b> 41 cartes (6,5 x 6,5 cm - 26 cartes "lettre", 10 cartes illustrées, 3 cartes vierges, 4 cartes "circuit", 1 carte arrivée), 2 figurines en bois, règle et variantes.</p>



## Jeux pour les 5-7 ans

 <p>A colorful illustration of a pirate-themed board game board. It shows a beach with palm trees, a blue sea with a ship, and a pirate on a small boat. There are yellow coins and a blue die on the board.</p>	<p><b>L'or de Paco!</b> Référence : H-5449 10,00 EUR Editeur : HABA 10.00 EUR Nombre de joueurs 2 – 4 De 5 A 12 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Petit jeu tactique plein de rebondissements.</b> Chaque joueur à son tour jette le dé et choisit d'avancer son pirate du nombre indiqué ou de partager les points entre son pirate et le singe. Dès que Paco arrive à la dernière liane il jette une pièce d'or. S'il y a un pirate à cet emplacement il gagne la pièce d'or. Sinon ce sera le premier pirate qui arrivera à la fin du plateau qui la recevra. Le singe se tourne ensuite de l'autre côté et tous les pirates se déplacent dans l'autre sens. Il faut faire preuve d'anticipation! <i>Les plus jeunes développent leur stratégie au fil des parties mais ils s'amuseent tout de suite!</i> <b>Contenu:</b> 1 plateau de jeu en 3 parties (10,2 x 45,8 cm), 4 pions pirates, 1 figurine singe et 9 pièces d'or en bois, 1 dé constellation, règle.</p>
 <p>A collection of six colorful cards used for the game 'L'ours aux devinettes'. The cards feature various objects: a green watering can, a purple cup, a red car, a blue egg, an orange starburst, and a yellow card with a bear and the HABA logo.</p>	<p><b>L'ours aux devinettes</b> Référence : H-5746 6,00 EUR Editeur : HABA Nombre de joueurs 2 – 5 De 3 A 6 ans Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de couleurs et de devinettes.</b> On place sur la table toutes les cartes objets des différentes couleurs. Le meneur de jeu retourne en secret une carte couleur et une carte objet. Les autres joueurs posent leur pion au hasard sur une carte. Puis chaque joueur à son tour jette le dé couleur et le dé objet. Il peut alors poser une question au sujet de la couleur ou de la forme indiquée par le dé: "Est-ce que l'objet est rouge?". Si le meneur répond non, toutes les cartes rouges sont retournées. Les joueurs qui ont leur pion sur des cartes qui vont être retournées changent de place. Quand le nombre de cartes est égal au nombre de pions, le meneur dévoile ses cartes. <i>Un jeu tout simple qui plaît beaucoup aux enfants!</i> <b>Contenu:</b> 60 cartes (5,5 x 5,5 cm), 5 pions en bois, 2 dés, règle.</p>
 <p>An illustration of the 'Fig 10' card game. It shows the game box with the title 'Fig 10' and a picture of a pig. In front of the box are several cards, including a pink card with 'Fig 10' and a blue card with a pig.</p>	<p><b>Fig 10</b> Référence : G-PIG 12,00 EUR Editeur : Zoch Nombre de joueurs 2 – 8 De 6 A 12 ans Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu de cartes facile et amusant où les additions doivent impérativement faire 10!</b> Les joueurs ont 3 cartes en mains. Chaque joueur à son tour pose une carte et annonce la nouvelle valeur de la pile en additionnant le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint 10 annonce « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile est inférieure à 10, c'est au tour du joueur suivant, si elle dépasse 10, c'est le voisin de droite qui remporte les cartes! La carte sirène permet d'ajouter ou de soustraire 5 et la carte 0 de mettre le compte à 0. On joue jusqu'à épuisement des cartes. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. <b>Contenu:</b> 80 cartes (valeur de 0 à 10), règle.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans

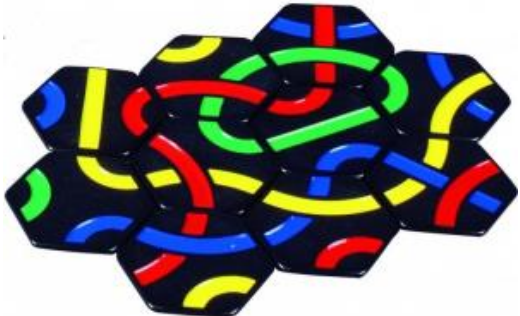

	<p><b>Pique Plume</b>  Référence : G-PP <span style="float: right;">33,80 EUR</span>  Editeur : Zoch  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 9 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Pique Plume a eu tous les prix de jeux pour enfants et il fonctionne à merveille!</b>  Le but est de faire avancer sa poule sur le parcours pour pouvoir prendre des plumes aux autres poules. Pour avancer il faut trouver, parmi les cartes retournées au milieu de la table (comme dans un memory), la carte portant le dessin de la case qui est devant sa poule. On joue et on avance jusqu'à ce que l'on se trompe. Quand on double une poule, on lui prend toutes ses plumes! <i>Ce jeu est très beau et d'excellente qualité!</i>  <b>Contenu:</b> 4 grosses poules en bois et quatre plumes, 24 cartes oeufs, 12 cartes memory, règle illustrée.</p>
	<p><b>Piratatak</b>  Référence : DJ-5113 <span style="float: right;">8,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 9 ans</span></p> <p><b>Jeu de collecte sur le thème des pirates.</b>  Le but du jeu est d'être le premier à collecter 6 cartes qui vont permettre de reconstituer un bateau complet. Chaque joueur à son tour pioche ou achète des cartes. On pioche autant de cartes que l'on souhaite, à condition de ne pas piocher de carte pirate. Si c'est le cas on doit se défausser de 3 cartes, à moins de posséder une carte canon qui pourra être posée pour se défendre du pirate. Les cartes pièces d'or permettent d'acheter des cartes bateau de la couleur convoitée à un autre joueur. <i>Un jeu amusant, plein de rebondissements, qui fonctionne très bien!</i>  <b>Contenu:</b> 55 cartes (24 cartes bateau pour construire 4 bateaux de 4 couleurs différentes, 20 cartes pièce d'or, 8 cartes pirate, 3 cartes canon), règle, dans une boîte / tiroir.</p>
	<p><b>Puzzle bois jungle</b>  Référence : GK-57990 <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : Goki  Nombre de joueurs 1 <span style="float: right;">De 4 A 6 ans</span></p> <p><b>Puzzle en bois de 57 pièces</b> colorées illustrant un coucher de soleil sur la jungle.  Les animaux sont des pièces de puzzle à part entière. Il y a beaucoup de morceaux d'herbe et de rayons de soleil, ce n'est pas facile!  <b>Contenu:</b> puzzle en bois de 57 pièces dans un cadre en bois (20,8 x 29,90 cm), modèle papier en taille réduite.</p>
	<p><b>Qui est là?</b>  Référence : G-QUI <span style="float: right;">15,00 EUR</span>  Editeur : Gigamic  Nombre de joueurs 3 – 6 <span style="float: right;">De 5 A 10 ans</span>  Durée de la partie 20 mn</p> <p><b>Jeu de devinette et de mémoire amusant.</b>  On place les grandes cartes sur la table, faces visibles. Le meneur de jeu retourne une petite carte, sans montrer l'illustration. Chaque joueur à son tour fait le cri d'un animal. S'il figure sur la carte, le meneur de jeu répond en faisant le même cri. S'il ne figure pas sur la carte, il secoue la tête négativement. Tous les joueurs doivent donc être très attentifs. Dès qu'un joueur a imité les 3 animaux de la petite carte, il gagne la grande carte correspondante. <i>Ce jeu peut servir de support à des jeux d'appariement, de discrimination visuelle, etc.</i>  <b>Contenu:</b> 20 grandes cartes (en carton épais 14 x 9 cm) et 20 petites cartes (9,4 x 6,3 cm) représentant chacune 3 des 6 animaux, règle et variantes</p>



## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Saute, petit poney!</b>  Référence : H-5756 <span style="float: right;">10.00 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 7 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Course d'obstacles amusante avec 4 dés de couleur.</b>  On fabrique la piste de jeu en disposant les obstacles de couleur sur la table. Chaque joueur à son tour jette les 4 dés. Le joueur fait alors sauter son poney par-dessus les obstacles des couleurs indiquées par les dés. Après chaque saut il met de côté le dé utilisé. Si aucune couleur ne correspond, il peut rallonger la piste en plaçant l'obstacle qui est derrière son poney à la fin de la piste. <i>Un préalable indispensable au célèbre jeu Monza!</i>  <b>Contenu:</b> 4 poneys en bois (ht. 3 cm), 4 dés multicolores, 12 tuiles obstacles en carton rigide (10 x 3,5 cm), règle et variante.</p>
	<p><b>Sauvons le grand livre des contes</b>  Référence : SEL-3583 <span style="float: right;">35,80 EUR</span>  Editeur : SELECTA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 120 ans</span></p> <p><b>Jeu coopératif et de mémoire sur le thème des contes.</b>  Un méchant roi a brûlé tous les livres. Il reste un livre de contes, éparpillé dans le jardin que les joueurs vont tenter de rassembler. A chaque tour un joueur fait glisser les dalles du jardin (comme un pousse pousse) afin de faire apparaître les 2 moitiés d'un même conte. Quand il y arrive, les joueurs prennent l'image correspondante. Il peut ensuite retourner 1 dalle du jardin pour faire un chemin qui va permettre aux joueurs de quitter le plateau avant le retour du roi!  <b>Contenu:</b> 1 plateau de jeu (fond de la boîte - 34 x 23 cm), 24 dalles conte, 21 dalles jardin, 1 parcours pour le roi, 14 cartes conte, 5 figurines, règle.</p>
	<p><b>6 qui prend junior</b>  Référence : G-6JBF <span style="float: right;">11,20 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs 2 – 5 <span style="float: right;">De 5 A 9 ans</span>  Durée de la partie 20 mn</p> <p><b>Jeu de placement faisant appel à la logique.</b>  On place les 4 cartes étable en colonne sur la table et on fait une pile avec toutes les cartes animal. Chaque joueur à son tour tire une carte animal et la place dans une ferme. Quand on le peut, on doit positionner la carte dans une ferme où cet animal n'est pas encore présent. Sinon on la met dans la ferme de son choix. Le joueur qui termine une ferme (les 6 animaux y sont présents au moins une fois) ramasse toutes les cartes animal de la ferme. La partie est terminée quand toutes les cartes animal ont été placées. Suivant la règle utilisée il faut être celui qui a le plus de cartes ou le moins de cartes pour remporter la partie. <i>Une adaptation du célèbre "6 qui prend" pour les plus jeunes qui est une réussite!</i>  <b>Contenu:</b> 52 cartes animal (42 avec 1 animal, 6 cartes avec 2 animaux, 4 cartes avec 3 animaux), 4 cartes étable, règle et variantes.</p>
	<p><b>Smart car</b>  Référence : SMA-SG014 <span style="float: right;">27,80 EUR</span>  Editeur : SMART  Nombre de joueurs 1 <span style="float: right;">De 3 A 8 ans</span></p> <p><b>Jeu de logique évolutif faisant appel au repérage spatial autour d'une grosse voiture qui plaît beaucoup aux enfants!</b>  Après une période de jeux libres, les enfants peuvent reproduire les voitures des fiches solutions. Puis on sélectionne un défi en fonction du niveau de l'enfant. Il devra utiliser les quatre blocs pour fabriquer la voiture, en fonction des indices données par le défi. Dans les premiers défis toutes les étapes de la construction sont données, puis il faut déduire l'emplacement des pièces des indices donnés. Les yeux de la voiture devront toujours être positionnés sur le devant!  <b>Contenu:</b> 1 châssis de voiture en bois (16,6 x 9,6 cm) avec 4 roues mobiles dans lequel vont s'insérer les 4 blocs de bois, 1 livret avec 48 défis et solutions pour 4 niveaux de difficulté, règle.</p>

## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Sorcière au pain d'épices</b>  Référence : H-3588 <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 10 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu d'adresse sur le thème d'Hansel et Gretel.</b>  On emboîte les 10 cartes pain d'épices dans la boîte pour faire les murs puis on fabrique un toit avec les 36 cartes petit beurre. Chaque joueur à son tour retire délicatement une carte petit beurre du toit et la pose devant lui face friandise visible. Si c'est la même friandise que la dernière carte qu'il a gagnée, il doit la remettre sur le toit. Sinon il la pose sur sa pile. Quand un joueur fait s'écrouler le toit le tour s'arrête. Tous les joueurs, sauf celui qui a "cassé" le toit, comptent leurs cartes. Celui qui en a le plus gagne un jeton bonbon et c'est reparti pour un tour! En cas d'égalité les joueurs comptent les sucres d'orge. <i>Beaucoup de délicatesse et un peu de stratégie sont utiles pour ce jeu qui illustre bien le conte d'Hansel et Gretel.</i>  <b>Contenu:</b> 5 bonbons en bois, 10 cartes pain d'épices, 36 cartes petit beurre, règle.</p>
	<p><b>Syllabingo</b>  Référence : AR-SYL <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : Didacool  Nombre de joueurs 2 – 8 <span style="float: right;">De 6 A 12 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de vocabulaire évolutif basé sur la combinaison de lettres et de syllabes, du CP au CM2.</b>  Pour la bataille tous les joueurs retournent une carte et il faut être le premier à fabriquer un mot avec 2 cartes. Avec le Rami chaque joueur à 6 cartes en main. Chaque joueur à son tour pioche une carte et se défausse d'une autre. Dès qu'un joueur à 3 mots en main il remporte la partie. Dans la Chenille tous les joueurs en même temps essaient de se débarrasser de leur carte en créant ou allongeant des mots avec les cartes découvertes sur la table. <i>On dose la difficulté du jeu en choisissant les cartes mises en jeu.</i>  <b>Contenu:</b> 96 petites cartes (3,8 x 8 cm) de 2 niveaux de difficulté pour composer 700 mots (plusieurs mots possibles sont écrits sur chaque carte), règles, boîte de rangement en fer.</p>
	<p><b>Tantrix Discovery</b>  Référence : G-DISC <span style="float: right;">6,00 EUR</span>  Editeur : Gigamic  Nombre de joueurs 1 <span style="float: right;">De 5 A 10 ans</span></p> <p><b>Mini-tantrix de 10 pièces pour jouer seul:</b> 8 casses-têtes à réaliser le plus vite possible!  Les pièces sont numérotées au dos. Pour le premier défi on prend les pièces 1, 2 et 3 et on réalise une boucle jaune, sans contrarier les autres couleurs. Puis on casse cette boucle et on en fait une autre en ajoutant la pièce 4, etc. C'est la couleur de la dernière pièce qui donne la couleur de la boucle à réaliser. <i>On peut mélanger 2 jeux pour doubler le nombre de défis!</i>  <b>Contenu:</b> 10 tuiles de tantrix, un socle en fer, 1 règle.</p>
	<p><b>Tournoi de poneys</b>  Référence : H-5479 <span style="float: right;">6,00 EUR</span>  Editeur : HABA  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 9 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Charmant jeu de mémoire au poney-club.</b>  Chaque joueur pose devant lui ses 6 cartes poney faces cachées. Au recto des cartes il y a des fers à cheval de 6 tailles différentes, dont 4 sont en couleur. On place au milieu de la table les 12 cartes de tournoi faces cachées. Chaque joueur à son tour retourne une carte du tournoi. S'il s'agit par exemple du saut d'obstacles (liseré rouge), chaque joueur va faire en sorte de retourner une de ses cartes poney avec un gros fer rouge. Celui qui a le plus gros fer dans la discipline gagne la carte tournoi. <i>Un vrai jeu de société pour un tout petit prix!</i>  <b>Contenu:</b> 24 cartes poney (6 par poney - 6,5 x 6,5 cm), 12 cartes tournoi (4 épreuves), 4 carottes en bois, règle.</p>



## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Trifouilli</b>  Référence : G-TRIF <span style="float: right;">19,00 EUR</span>  Editeur : Gigamic  Nombre de joueurs : 2 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 120 ans</span>  Durée de la partie : 10 mn</p> <p><b>Jeu d'observation et de rapidité amusant et stimulant.</b>  Tous les joueurs piochent simultanément une carte qu'ils posent devant eux, face visible. Puis tous les joueurs en même temps, prennent une carte et la retournent. Si elle a un objet commun avec la première carte ils la placent à côté, sinon ils la remettent face cachée sur la table. Le premier qui pense avoir aligné 7 cartes, ayant un objet en commun deux à deux, frappe sur la sonnette. Si la série est correcte il gagne les 7 cartes. Les cartes des séries en cours d'élaboration sont remises en jeu et on recommence à trifouiller! La partie s'arrête quand il n'y a plus de carte.  <b>Contenu:</b> 80 cartes, 1 sonnette, règle, boîte de rangement en fer.</p>
	<p><b>Trouve le chemin - Château</b>  Référence : GK-56720 <span style="float: right;">15,00 EUR</span>  Editeur : Goki  Nombre de joueurs 1 – 2 <span style="float: right;">De 4 A 12 ans</span></p> <p><b>Jeu de logique en bois pour créer des chemins dans le château.</b>  On retourne une carte défi qui indique 2 chemins à créer pour relier 4 personnages présents sur le tour du cadre. Chaque joueur à son tour choisit une pièce de puzzle et la place de telle sorte à construire son chemin. Le premier qui a relié ses deux animaux gagne la partie. <i>Le jeu peut aussi se jouer seul en construisant les deux chemins à la fois.</i>  <b>Contenu:</b> 1 cadre en bois (20,8 x 20,8 cm), 9 pièces de puzzle, 20 cartes défi en bois (6 x 6 cm), règle et solutions.</p>
	<p><b>1,2,3....Comptez!</b>  Référence : G-123 <span style="float: right;">11,20 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs : 1 – 4 <span style="float: right;">De 5 A 8 ans</span>  Durée de la partie : 20 mn</p> <p><b>Jeu de cartes coopératif pour apprendre à ranger les nombres en ordre croissant.</b>  On place 2 cartes 1 et 1 carte 2 sur le côté. Chaque joueur à son tour pose, s'il le peut, une de ses cartes dans une rangée, en respectant l'ordre croissant et en annonçant le chiffre à voix haute. Avec une carte de valeur 1 on peut commencer une nouvelle rangée. Il ne doit pas y avoir de trou dans les suites de nombres. Si 2 rangées de cartes sont complétées jusqu'à 10, avant que les pioches soient épuisées, tous les joueurs ont gagné!  Contenu: 50 cartes épaisses et résistantes (collection d'objets et chiffre au recto, chiffre au verso), règle et variantes dont un jeu en solitaire, dans une boîte en fer.</p>
	<p><b>Unanimo</b>  Référence : AS-UNA <span style="float: right;">23,00 EUR</span>  Editeur : Cocktail games  Nombre de joueurs 3 – 12 <span style="float: right;">De 7 A 120 ans</span></p> <p><b>Jeu de vocabulaire pour tous.</b>  On retourne 1 carte sur laquelle figure 1 dessin et 1 mot (par exemple: canard). Tous les joueurs écrivent 8 mots que lui inspire la carte. Puis chacun lit ses mots. Ce sont les réponses communes qui font marquer des points. Si 4 joueurs ont écrit le même mot, chacun marque 4 points. Si on est seul à avoir trouvé un mot, on ne marque pas de point. Il faut être ... unanime!  Contenu: 110 cartes unanimo, 1 bloc de feuilles de scores, 4 crayons + règle dans une boîte de rangement en fer (19,5 x 13 cm).</p>



## Jeux pour les 5-7 ans

	<p><b>Un, deux, Truie!</b>  Référence : G-TRUIE <span style="float: right;">11,00 EUR</span>  Editeur : Drei Magier Spiele  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 5 A 12 ans</span>  Durée de la partie 20 mn</p> <p><b>Jeu de défausse et de calcul</b> pendant lequel il faut se débarrasser le plus vite possible de ses cartes cochons. A son tour de jeu on peut: - poser une carte cochon de même valeur que la carte supérieure de la pile de défausse, - poser 2 cochons d'un seul coup en formant une opération avec la carte supérieure de la pile de défausse et 2 cartes de sa main (une addition ou une soustraction) - ou poser une carte spéciale qui va pénaliser le joueur suivant. Une manche prend fin dès qu'un des joueurs s'est défaussé de sa dernière carte. Les cartes restant en main font perdre des points, à l'exception des tas de fumier s'ils sont détenus par le même joueur. Celui qui totalise le plus de points après 4 manches remporte la partie.  <b>Contenu:</b> 56 cartes cochon d'une valeur de 1 à 10 (9,2 x 5,9 cm), 16 cartes spéciales, règle du jeu.</p>
	<p><b>Vocadingo</b>  Référence : AR-VOC <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : Didacool  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 6 A 10 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Jeu de vocabulaire et de langage amusant et évolutif.</b>  Chaque joueur à son tour tire une carte personnage qui indique s'il faut faire deviner le mot (en lisant la définition ou sans utiliser les mots de la définition), inventer une phrase avec les deux mots de la carte ou trouver l'anagramme. Selon le niveau des enfants on utilise les cartes CP, CE1, CE2 ou CM1. <i>Ce jeu peut aussi bien s'utiliser avec un enfant qu'en groupe.</i>  <b>Contenu:</b> 50 cartes "mots" (pour 200 mots et 4 niveaux de difficulté - 8 x 8 cm), 4 cartes "personnage", règle, dans une boîte de rangement en fer.</p>
	<p><b>Wokabi et ses amis</b>  Référence : MI-WO <span style="float: right;">10,00 EUR</span>  Editeur : Mitik  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 3 A 7 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de cartes évolutif sur le thème des enfants du monde.</b>  Les plus jeunes peuvent trier les cartes et reconstituer les personnages en alignant les cartes tête, épaules, ventre, jambes et pieds. On peut ensuite mettre les cartes en vrac sur la table. Chaque joueur annonce l'enfant qu'il va reconstituer. Tous les joueurs rassemblent puis assemblent leurs cartes. Le plus rapide l'emporte. On peut également jouer à un jeu de défausse. On place au milieu de la table les cartes ventre. Chaque joueur à son tour ajoute une carte pour compléter les personnages qui se forment sur la table, en suivant le bon ordre vers la tête ou vers les pieds. On peut enfin jouer au jeu de familles.  <b>Contenu:</b> 37 cartes (5 x 10 cm) pour 7 enfants (Masaï, Esquimau, Indien, Chinois, Mongol, Bulgare et Péruvien), règles et petite carte du monde pour localiser les enfants.</p>
	<p><b>Zimbanimo</b>  Référence : MI-ZI <span style="float: right;">9,00 EUR</span>  Editeur : Mitik  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 4 A 7 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Jeu de cartes évolutif sur les nombres de 1 à 12.</b>  On peut tout d'abord jouer au memory car toutes les cartes sont en double. On peut ensuite jouer à la bataille, en enlevant les plus grandes cartes dans un premier temps. On peut également faire un jeu de tri croissant, décroissant. On pose au milieu de la table les cartes 6. Chaque joueur à son tour pose une carte qui vient juste avant ou juste après. <i>Chaque carte comporte le nombre d'animaux correspondant au chiffre qu'elle porte.</i> <b>Contenu:</b> 24 jolies cartes (1 à 12, en double), 3 règles de jeu.</p>