

didacto

Jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Catalogue PDF DIDACTO
JEUX POUR LES CENTRES DE LOISIRS

Didacto - 19 rue Albert 1er - 94600 CHOISY LE ROI
Tel : 09 79 94 98 57 - Fax : 01 46 80 08 45
Courriel : contact@didacto.com

Jeux pour les centres de loisirs > Jeux pour les centres de loisirs maternels 3
Jeux pour les centres de loisirs > Jeux pour les centre de loisirs élémentaires 13

JEUX POUR LES CENTRES DE LOISIRS

Jeux pour les centres de loisirs maternels

Balamari

Ref : BEL-22706
 Editeur : BELEDUC
 Prix : 27.50 EUR

De 4 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu d'adresse original et amusant sur le thème de la mer. On place 4 poissons en bois sur le tissu qui représente la mer. Deux joueurs prennent le tissu par les coins et font glisser les poissons pour les faire tomber dans les trous de couleur. Les poissons qui tombent dans les trous noirs ou par terre sont pour le requin! Quand les 4 poissons sont utilisés on peut soit les distribuer aux joueurs et au requin, soit retourner autant de cartes qu'il y a de trous de couleur avec des poissons. Dans ce cas seul les poissons tombés dans les trous des couleurs indiquées par les cartes sont remportés par les joueurs. L'équipe de joueurs qui a pêché le plus grand nombre de poissons remporte la partie. *On peut également jouer en version coopérative, tous ensemble contre le requin!* **Contenu:** 1 mer en tissu (66 x 79 cm) avec 4 poches de couleur sur les côtés et 4 noires au milieu, 4 cartes (6,5 x 6,5 cm), 16 poissons en bois (L. 4,9 cm), le fond de la boîte représente le requin, règle et variante.

Big pirate

Ref : DJ-8423
 Editeur : DJECO
 Prix : 29.80 EUR

De 5 A 10
 Nombre de joueurs : 2 - 4
 Durée de la partie : 15 mn



Jeu de coopération et de stratégie superbe, sur le thème des pirates! 3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Ils se déplacent avec un dé 1,2,3 et disposent de cartes perroquet pour doubler les points et de cartes cocotier pour se cacher. Un joueur joue le Pirate, qui se déplace avec son propre dé. Il avance plus vite que les moussaillons mais il ne peut pas faire demi-tour. Chaque joueur choisit le meilleur chemin pour son personnage. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de plaisir!

Contenu: 1 plateau de jeu (45 x 45 cm), 3 moussaillons, 1 big pirate et 3 coffres en caoutchouc, 7 cocotiers, 13 cartes, 2 dés, règle.

Cache-cache Dino

Ref : OL-DIN
 Editeur : Red glove
 Prix : 15.80 EUR

De 4 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de discrimination visuelle ou de mémoire avec des jolis dinosaures. On étale les tuiles sur la table faces visibles. Chaque joueur à son tour lance les deux dés. Tous les joueurs en même temps cherchent un dinosaure qui a les mêmes couleurs que celles des dés. Le premier joueur qui le repère et met sa main dessus gagne la tuile. Pour gagner il faut attraper 5 Dino. *En utilisant le verso des tuiles, sur lesquelles les dinosaures sont cachés derrière un arbre, et les dés on à un jeu de mémoire!*

Contenu: 36 grosses tuiles Dino en carton rigide (6,5 x 9 cm), 2 dés couleurs, règles.

Candy



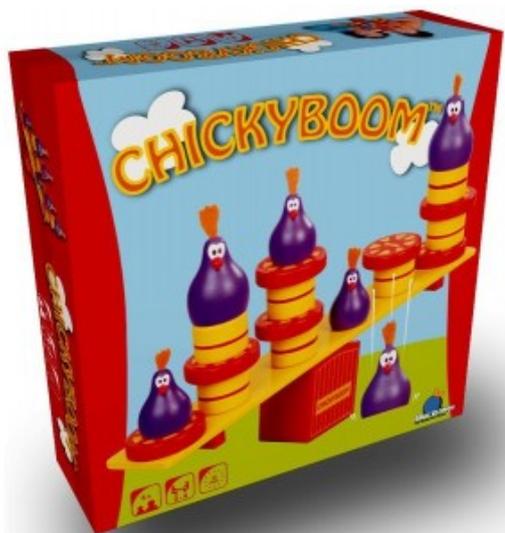
Ref : BEL-22408
Editeur : BELEDUC
Prix : **21.80 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'observation et de réflexe très amusant! Les bonbons sont déposés sur le tapis de jeu. Un joueur jette les 3 dés de couleur. Il faut alors être le premier à trouver le bonbon qui a les 3 couleurs désignées par les dés. *Ce n'est pas si facile, il faut se concentrer!*

Contenu: 1 tapis de jeu tout doux (diam. 45 cm), 41 bonbons en bois (2,5 x 7 cm), 3 dés de couleur, 1 règle.

Cliquez ici pour découvrir Candy en version géante!



Chickyboom

Ref : BL-CHI
Editeur : Blue orange
Prix : **25.80 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'adresse et d'équilibre au poulailler. On place les bottes de foin, les roues de charrette et les poules sur la plateforme. Puis on dépose celle-ci sur son socle de sorte à ce qu'elle tienne en équilibre. Chaque joueur à son tour enlève la pièce de son choix. La partie s'arrête quand la plateforme perd l'équilibre. Il ne reste plus qu'à compter les points (la valeur de chaque pièce est écrite dessous)! Le matériel, tout en bois, est très attractif, et les règles sont modulables selon l'âge des enfants.

Contenu: 6 poules en bois (3 grandes - ht 6 cm-, 3 petites), 7 bottes de foin en bois, 7 roues de charrette en bois, 1 perchoir en bois (un socle et une plateforme - L. 31,8 cm)

Défis de chevalier



Ref : H-7296
Editeur : HABA
Prix : **12.00 EUR**

De 5 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'assemblage tactique chevaleresque. On distribue les tuiles action et on place sur la table les plaques paysage en pile, faces cachées. Chaque joueur à son tour retourne une plaque et la place sur la table pour agrandir le paysage en respectant les règles de pose. S'il arrive à reconstituer un terrain de tournoi dont la couleur figure sur une de ses cartes action, il peut placer cette dernière sur le terrain. S'il place sa plaquette à côté de celle où est le chevalier il peut rejouer. S'il y a un cheval sur la plaquette, le chevalier la rejoint. Pour gagner il faut être le premier à poser sa dernière carte action. *Une initiation sympathique aux jeux de placement!* **Contenu:** 36 plaques paysage triangulaires (8 cm de côté), 18 tuiles action, 1 figurine chevalier en bois (ht. 4,2 cm), règle et variante solo.



Dobble Kids

Ref : AS-DOBBK
Editeur : Asmodée
Prix : **12.50 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. Quelle que soit la variante, il faut toujours trouver l'animal identique entre 2 cartes, le nommer et prendre la carte. *Toutes les règles sont faciles à mettre en place et permettent de renouveler le plaisir de jouer!*

Contenu: 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.



Dobble party pack

Ref : AS-DOBPAR
Editeur : Asmodée
Prix : **22.00 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn

2 Dobbles dans un pack: Dobble Kids, avec des animaux et Dobble Circus, sur le thème du cirque et de la fête foraine. Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. Quelle que soit la variante, il faut toujours trouver le dessin identique entre 2 cartes, le nommer et prendre la carte. *Toutes les règles sont faciles à mettre en place et permettent de renouveler le plaisir de jouer!*

Contenu: Dobble Kids: 30 cartes rondes (diam. 8,5 cm - 6 symboles par carte), livret de règles, boîte de rangement en fer + Dobble Circus: 30 cartes rondes (diam. 8,5 cm - 6 symboles par carte), livret de règles, dans une boîte de rangement en fer.

Halli Galli Junior

Ref : G-HGJF
Editeur : Amigo
Prix : **20.00 EUR**

De 5 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Jeu d'observation et de rapidité pour les plus jeunes. 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. *Un grand succès auprès des enfants!*

Contenu: 54 cartes + cloche + règle dans une belle boîte en fer.



Hop! Hop! Hop!

Ref : DJ-8408
Editeur : DJECO
Prix : **27.20 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Adorable jeu coopératif: 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. *Les enfants rentrent dans l'histoire et se passionnent pour son issue!*

Contenu: 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.

Husch husch

Ref : G-TUR
Editeur : Zoch
Prix : **26.20 EUR**

De 4 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Jeu de mémoire et de suspense avec des petites sorcières. On cache les jetons sorcière sous les chapeaux, que l'on mélange et que l'on place sur la ligne de départ. Chaque joueur à son tour jette le dé. Il doit alors retrouver la sorcière de la couleur indiquée par le dé. Il soulève un chapeau. Si la réponse est bonne il avance la sorcière d'une case et rejoue. Sinon il repose simplement le chapeau sur la sorcière. Quand le dé montre la face avec les flèches, on change 2 chapeaux de place, sans les soulever. Dès qu'un joueur amène une sorcière tout en haut du plateau, il gagne la partie. *Un classique dont on ne se lasse pas!*

Contenu: 1 plateau de jeu en carton rigide divisé en 7 étapes (24 x 48 cm), 5 jetons sorcière, 5 chapeaux pointus (ht: 6 cm), 1 dé (5 couleurs + flèches), règle.

Jumpy

Ref : DJ-5214
Editeur : DJECO
Prix : **10.00 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Très joli jeu de saute grenouille. On place le héron, les herbes et le nénuphar sur les coins de la boîte; ce sont les obstacles et cela fait une bien jolie mare. Chaque joueur à son tour fait sauter sa grenouille dans la mare en appuyant sur sa queue. S'il y arrive il gagne un jeton, sinon il en rend un. *Un jeu classique indémodable qui fait le plaisir des enfants!* **Contenu:** 1 plateau de jeu (le fond de la boîte - 15 x 19 cm), 4 obstacles en carton épais, 4 grenouilles (L. 5,5 cm), 24 jetons, règles.

La Pomme d'Or



Ref : BEL-22370
Editeur : BELEDUC
Prix : **45.00 EUR**

De 3 A 5
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Superbe jeu en bois pour découvrir et aimer les jeux de société! Chaque enfant fait descendre son petit bonhomme de sa maison jusqu'au pré, à l'aide du dé de couleur (je fais rouge, je rejoins la prochaine case rouge). Quand le bonhomme arrive au pré il monte sur son cheval et s'engage sur le chemin qui mène à la pomme d'Or. C'est la course! Le premier qui arrive en haut de la colline gagne la partie! *Avec les plus grands il est facile de remplacer ensuite le dé de couleur par un dé à constellation!*

Contenu: plateau en bois (37 x 37 cm) + 4 chevaux en bois + 4 bonhommes + dé couleur

Le Jeu du Loup



Ref : NA-31129
Editeur : Nathan
Prix : **29.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Adorable jeu coopératif sur le thème de 'Loup y es-tu?' Chaque joueur à son tour tire un jeton dans le sac. S'il désigne un élément à ramasser, le joueur le ramasse et le pose sur sa feuille. S'il s'agit du loup il faut lui mettre un nouveau vêtement. Le trèfle permet de choisir un élément ou d'enlever un vêtement au loup. Si tout est ramassé avant que le loup soit habillé, tous les joueurs ont gagné!

Contenu: 1 plateau de jeu en carton rigide (48 x 48 cm), 1 loup magnétique (ht 21,5 cm), 5 vêtements aimantés, 30 éléments à collecter (fraises, mûres, escargots, etc), 8 jetons x 2 (diam. 55 mm), 4 tuiles "feuille", 1 sac, règle avec variantes pour jeu non coopératif et jeu en solitaire contre le loup.

Léo le dragon



Ref : IE-51105
Editeur : Huch
Prix : **27.90 EUR**

De 5 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn

Jeu d'empilement, d'adresse et de batailles de chevaliers plein de rebondissements! Chaque joueur à son tour jette le dé puis prend un objet de la couleur indiquée et le place sur le rocher, en l'empilant sur les autres objets. Une fois posé l'objet ne pourra plus être déplacé. Si le dé indique la couleur grise le joueur en vis-à-vis prend le jeton roche et le fait glisser sur le rocher à l'aveugle. Si des objets tombent, ils retournent dans la réserve. Dès qu'un joueur peut placer son chevalier ou sa princesse en haut de la pile de sorte à ce qu'il puisse regarder de l'autre côté du rocher, il gagne la partie!

Contenu : 1 plateau de jeu qui se plie en 2 et s'encastre dans la boîte pour faire le rocher en 3D, 50 objets en carton rigide, 4 personnages, 1 jeton en bois, 1 dé couleurs, règle et variante plus difficile.

Little circuit

Ref : DJ-8550
Editeur : DJECO
Prix : **16.00 EUR**

De 3 A 4
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Premier jeu de piste avec de jolis animaux. On assemble les 6 cartes parcours pour faire le circuit. Chaque jour à son tour jette le dé. S'il montre une couleur, l'animal du joueur avance jusqu'à la case correspondante. S'il montre la face fleur, l'animal avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle il est arrêté. S'il montre la face abeille, l'animal recule jusqu'à la case de couleur identique. Le premier joueur qui amène son animal sur la case arrivée gagne un jeton. **Contenu:** 1 plateau de jeu (L. 99 cm pour 30 grosses cases bien identifiables, composé de 6 pièces de puzzle en carton rigide), 1 gros dé en bois, 4 adorables animaux en caoutchouc (L. chien 7 cm), 15 jetons, règle.

Max on tour

Ref : BEL-21003
Editeur : BELEDUC
Prix : **55.00 EUR**

De 3 A 8
Nombre de joueurs : 1 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Jeu d'adresse coopératif en grande dimension à jouer par terre. On forme un cercle avec les 6 grandes tuiles rondes et on pose les objets en bois au centre, autour de la tuile jardin avec les 6 jetons salades. Chaque joueur à son tour jette le dé couleur. Le joueur prend le poussoir et pousse délicatement l'escargot jusqu'à la tuile de la couleur indiquée. Puis il prend un objet de la même couleur et le pose sur le dos de l'escargot. Si un objet tombe on retourne un jeton salade. Pour gagner il faut avoir chargé au moins 5 cadeaux de 5 couleurs différentes sur l'escargot, avant que la chenille ait mangé toutes les salades. **Contenu:** 1 escargot en bois (L. 20 cm) et sa coquille, 1 poussoir en bois (L. 31 cm), 10 gros objets en 5 couleurs (8 en bois et 2 en tissu), 1 tuile jardin (diam. 25 cm), 5 tuiles de parcours (diam. 20 cm), 6 jetons salade, 1 dé couleur, règle et variantes.

Mission animaux

Ref : NA-31468
Editeur : Nathan
Prix : **29.80 EUR**

De 5 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'observation et de rapidité animalier. On place le plateau illustré au milieu de la table. Un joueur tire une carte mission et tous les joueurs en même temps recherche sur le plateau l'animal indiqué par la carte. Le premier qui l'a trouvé gagne la carte. Quand il s'agit d'une carte avec un symbole "patte d'animal", le gagnant tire une carte mission solo représentant 3 animaux. Pendant que le sablier s'écoule il tente de trouver ces 3 animaux sur le plateau afin de gagner des cartes. Les noms des animaux sont écrits sur le plateau à côté de chaque photo, ce qui est agréable et enrichissant. *Les enfants adorent ce jeu qui est facilement modulable!* **Contenu:** 1 plateau de jeu rond en carton rigide (diam. 52 cm), 40 grandes cartes mission solo (9 x 9 cm), 180 petites cartes mission (avec les photos des animaux entiers ou des détails), 1 sablier, règles.



Pantomime

Ref : H-301404
Editeur : HABA
Prix : **8.00 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 24
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de mimes à emporter partout. On partage les joueurs en 2 équipes. Chaque joueur à son tour retourne une carte et la regarde secrètement. Puis il mime l'illustration avec des gestes, des mimiques et des mouvements, sans faire de bruit. Si son équipe devine l'animal ou l'objet de l'illustration, la carte est gagnée. L'équipe adverse arbitre le jeu. *Idéal pour faire patienter un groupe ou pour animer un anniversaire!*

Contenu: 48 cartes illustrées, 7 cartes vierges à décorer, 1 sablier pour la variante, règle, dans une superbe boîte de rangement en fer (10 x 14,2 cm).

Pique Plume

Ref : G-PP
Editeur : Zoch
Prix : **33.80 EUR**

De 4 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn



Pique Plume a eu tous les prix de jeux pour enfants et il fonctionne à merveille! 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 mémoire), 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! *Ce jeu est très beau et d'excellente qualité!*

Contenu: 4 grosses poules en bois et quatre plumes, 24 cartes oeufs, 12 cartes mémoire, règle illustrée.

Playa playa

Ref : BIO-6114
Editeur : Bioviva
Prix : **17.80 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Joli jeu de mémoire coopératif qui sensibilise à la protection du littoral. On place sur la table les plaques mer et dune et on intercale les plaquettes plages et animaux. On cache les animaux sous les tuiles déchets. Chaque joueur à son tour jette le dé. S'il montre un animal, il faut enlever une tuile sur l'animal correspondant, ce qui permet de mettre le déchet à la poubelle. Si le dé indique la mer, une planchette plage est retournée, la mer monte! L'objectif est de récupérer les déchets sur la plage avant qu'ils ne soient recouverts par la mer. Dès que la mer recouvre un déchet, la partie est perdue. *Le jeu est plaisant et illustre bien la marée qui monte.*

Contenu: 1 plaque mer (16 x 16 cm - carton rigide), 1 plaque dune réversible (1face avec 1 poubelle, 1 face avec 3 poubelles pour introduire le tri des déchets), 9 plaquettes réversibles (5,3 x 16 cm - bord de mer - sable / mer, animaux / mer), 16 tuiles déchets, 1 dé symboles, 4 petites poubelles à monter, règle et variante.

Step by step Animo & co

Ref : DJ-8319
Editeur : DJECO
Prix : **11.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array



Coffret pour apprendre à dessiner des animaux étape par étape. L'enfant prend l'ardoise blanche, le feutre effaçable et une carte modèle. Il dessine d'abord l'étape 1, puis la 2, puis la 3 et obtient un bel animal. Les traits à dessiner sur l'étape sont en bleu, afin de bien les distinguer. Les dessins sont simples pour des résultats qui font plaisir aux jeunes dessinateurs. *Avec des feuilles et des crayons, on peut utiliser ce coffret avec un groupe d'enfants.*

Contenu: 1 ardoise blanche en carton rigide (20 x 20 cm), 24 cartes modèles (15 x 15 cm), 1 feutre effaçable, 1 chiffon.

Step by step Arthur & co

Ref : DJ-8321
Editeur : DJECO
Prix : **11.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array



Coffret pour apprendre à dessiner des voitures, des bateaux, etc. étape par étape. L'enfant prend l'ardoise blanche, le feutre effaçable et une carte modèle. Il dessine d'abord l'étape 1, puis la 2, puis la 3 et obtient un bel objet ou un beau personnage. Les traits à dessiner sur l'étape sont en bleu, afin de bien les distinguer. Les dessins sont simples pour des résultats qui font plaisir aux jeunes dessinateurs. *Avec des feuilles et des crayons, on peut utiliser ce coffret avec un groupe d'enfants.*

Contenu: 1 ardoise blanche en carton rigide (20 x 20 cm), 24 cartes modèles (15 x 15 cm), 1 feutre effaçable, 1 chiffon.

Step by step Joséphine & co

Ref : DJ-8320
Editeur : DJECO
Prix : **11.80 EUR**

De 3 A 6
Nombre de joueurs : 1
Array



Coffret pour apprendre à dessiner des princesses, des châteaux, etc. étape par étape. L'enfant prend l'ardoise blanche, le feutre effaçable et une carte modèle. Il dessine d'abord l'étape 1, puis la 2, puis la 3 et obtient un bel objet ou un beau personnage. Les traits à dessiner sur l'étape sont en bleu, afin de bien les distinguer. Les dessins sont simples pour des résultats qui font plaisir aux jeunes dessinateurs. *Avec des feuilles et des crayons, on peut utiliser ce coffret avec un groupe d'enfants.*

Contenu: 1 ardoise blanche en carton rigide (20 x 20 cm), 24 cartes modèles (15 x 15 cm), 1 feutre effaçable, 1 chiffon.



Vers le sommet

Ref : GK-56727
Editeur : Goki
Prix : **21.80 EUR**

De 4 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu mêlant hasard, stratégie et repérage spatial avec des petits alpinistes qui escaladent la montagne! Chaque joueur à son tour jette le dé. S'il indique une couleur, il cherche une prise de la couleur indiquée accessible à son alpiniste. Si le dé indique 2 points, il peut accrocher son alpiniste à 2 prises de la couleur indiquée. Quand le dé indique la couleur rouge le joueur doit décrocher une main de son alpiniste. A la deuxième main l'alpiniste retourne au bas de la montagne. Il faut choisir la bonne trajectoire tout en tenant compte des autres alpinistes. *Jeu malin, agréable et captivant!* **Contenu:** 1 montagne en bois réversible (ht. 33,4 cm), 2 supports en bois pour la montagne, 4 figurines alpinistes, 1 dé, règle. *Elu jeu préféré des visiteurs du salon du jeu de Choisy-le-Roi 2014, dans la catégorie 3 - 6 !*

Vole avec nous petit hibou!



Ref : SC-88129
Editeur : Schmidt
Prix : **19.60 EUR**

De 4 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de coopération stratégique et évolutif avec de très jolies figurines hibou. Selon le niveau souhaité on met 3, 4 ou 6 hiboux en jeu. Chaque joueur reçoit 3 plaquettes et on place le marqueur de temps sous la lune. Chaque joueur à son tour joue une de ses plaquettes qu'il choisit de sorte à optimiser le déplacement des hiboux. La figurine de son choix va rejoindre la prochaine case de la couleur de la plaquette jouée en direction du nid. Quand une case est occupée, le hibou vole jusqu'à la case suivante. Mais quand un joueur a une tuile soleil il doit la jouer et le marqueur de temps avance d'une case. Pour gagner tous ensemble il faut ramener tous les hiboux dans leur nid avant le lever du soleil! **Contenu:** 1 plateau de jeu en carton rigide (26,6 x 36,2 cm), 50 plaquettes (36 couleurs, 14 soleils - diam. 4 cm), 6 hiboux (ht. 3,5 cm), 1 marqueur, règle.

JEUX POUR LES CENTRES DE LOISIRS

Jeux pour les centre de loisirs élémentaires

Activity junior

Ref : PT-7924
Editeur : Piatnik
Prix : **25.80 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 3 - 12
Durée de la partie : 30 mn



990 mots à faire deviner par le dessin, le mime ou la parole! Un joueur tire une carte et la regarde discrètement. Il doit alors faire deviner un des mots de la carte à son équipe. Il utilise le mime, la parole ou le dessin selon le symbole indiqué sur la case du plateau où est le pion de son équipe. Le joueur dispose d'une minute pour y parvenir. En cas de succès on avance le pion de la valeur indiquée sur la carte. Les mots sont écrits en français et en anglais, une occasion d'élargir son vocabulaire! *Créativité, ambiance et fous rires garantis!* **Contenu:** 1 plateau de jeu (33 x 43 cm), 330 cartes (3 mots par carte), 4 pions en bois, 1 sablier, règle et variantes.

Baba Yaga

Ref : IE-51112
Editeur : Purple brain
Prix : **22.90 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 5
Durée de la partie : 15 mn



Jeu de mémoire et de rapidité ensorcelé sur le thème du conte Baba Yaga. On place les tuiles forêt et chemin sur la table et chaque joueur reçoit 3 cartes "sort". Au top départ le joueur actif retourne sa première carte sort. Il doit alors retrouver le plus vite possible 3 des 4 ingrédients de sa carte sous les tuiles de la forêt. En même temps les autres joueurs font avancer chacun à leur tour la figurine sorcière sur le chemin, le plus rapidement possible. Dès qu'elle revient sur la case départ, le tour est fini. Si le joueur actif a trouvé les bons ingrédients il lance un sort qui va compliquer le jeu du joueur de son choix. Le jeu est très rapide, mais on peut moduler la règle et attribuer un niveau de difficulté à chaque joueur en fonction de son niveau. *Ambiance garantie!* **Contenu :** 16 tuiles forêt (ingrédient au recto - diam. 6,5 cm), 10 tuiles Baba Yaga, 1 tuile maison, 20 cartes sort, 1 figurine Baba Yaga en bois (ht. 7 cm), 1 livret du conte, règles dans un joli coffret de rangement.

Balamari

Ref : BEL-22706
Editeur : BELEDUC
Prix : **27.50 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn



Jeu d'adresse original et amusant sur le thème de la mer. On place 4 poissons en bois sur le tissu qui représente la mer. Deux joueurs prennent le tissu par les coins et font glisser les poissons pour les faire tomber dans les trous de couleur. Les poissons qui tombent dans les trous noirs ou par terre sont pour le requin! Quand les 4 poissons sont utilisés on peut soit les distribuer aux joueurs et au requin, soit retourner autant de cartes qu'il y a de trous de couleur avec des poissons. Dans ce cas seul les poissons tombés dans les trous des couleurs indiquées par les cartes sont remportées par les joueurs. L'équipe de joueurs qui a pêché le plus grand nombre de poissons remporte la partie. *On peut également jouer en version coopérative, tous ensemble contre le requin!* **Contenu:** 1 mer en tissu (66 x 79 cm) avec 4 poches de couleur sur les côtés et 4 noires au milieu, 4 cartes (6,5 x 6,5 cm), 16 poissons en bois (L. 4,9 cm), le fond de la boîte représente le requin, règle et variante.

Banana Matcho

Ref : G-BANA
Editeur : Zoch
Prix : **26.20 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 3 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Jeu de dés et de rapidité qui donne la banane! Chaque joueur à son tour jette tout ou partie des 6 dés fruit, autant de fois qu'il le désire. En même temps son voisin de gauche jette les 3 dés Matcho et les met de côté dès qu'il obtient des faces singe. L'objectif est de réaliser des combinaisons de dés marquant le plus de points (8 combinaisons possibles dessinées sur le plateau de jeu) tout en gardant un oeil sur les dés singe déjà mis de côté. Le premier des 2 joueurs qui tape sur la banane arrête le tour et fait avancer son singe vers le sommet de l'arbre. Le joueur qui lance les fruits arrête quand il veut, celui qui lance les Machos dès qu'il a obtenu 3 singes. **Contenu:** plateau de jeu en carton rigide (24 x 48 cm), 6 jetons singe en bois, 6 dés fruit; 3 dés Matcho, 1 banane en plastique qui fait "pouët" (L. 10 cm), règle.

Bazar bizarre

Ref : G-BAZA
Editeur : Gigamic
Prix : **15.30 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 25 mn



Jeu de rapidité et d'ambiance génial! On dispose au milieu de la table la bouteille verte, le fantôme blanc, le fauteuil rouge, le livre bleu et la souris grise. Un joueur retourne une carte sur laquelle il y a 2 objets et il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction des couleurs des objets de la carte:

- si la carte présente un objet de la bonne couleur (livre bleu), il faut vite l'attraper,
- mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur (fantôme rouge et souris verte), alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur (livre bleu)!

Un grand succès lors de nos animations! **Contenu:** 5 figurines en bois (fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris), 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets, règle et variantes.

Bazar bizarre 2.0

Ref : G-BAZA2
Editeur : Gigamic
Prix : **15.30 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 25 mn



Jeu de rapidité et d'ambiance génial! On dispose les 5 figurines au milieu de la table. Un joueur retourne une carte sur laquelle sont dessinés 2 objets. Si une des figurines est représentée sur la carte dans la bonne couleur, il faut être le premier à l'attraper! Sinon, il faut attraper la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte: ni la forme, ni la couleur. Cette version 2 introduit 3 variantes que l'on peut ajouter à la règle de base petit à petit. *On peut mélanger Bazar bizarre et Bazar bizarre 2.0, pour une règle spécifique qui nécessite d'être bien en éveil....*

Contenu: 5 figurines en bois ou tissu (fantômesse, serviette, grenouille, brosse, baignoire), 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets, règle et variantes.



Bazar bizarre ultime

Ref : G-BAZU
Editeur : Gigamic
Prix : **27.40 EUR**

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 25 mn

Jeu de rapidité et d'ambiance ultime! On dispose les 9 figurines au milieu de la table. Un joueur retourne une carte sur laquelle sont dessinés 3 objets. Si une des figurines est représentée sur la carte dans la bonne couleur, il faut être le premier à l'attraper! Sinon, il faut attraper la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte: ni la forme, ni la couleur. Cette version ultime introduit 3 variantes que l'on peut ajouter à la règle de base petit à petit. *Cette version ultime avec 9 figurines va réveiller vos neurones...*

Contenu: 9 figurines en bois, 63 cartes représentant chacune 3 de ces objets, règle et variantes.

Bonbons



Ref : AS-BON01
Editeur : GameWorks
Prix : **15.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn

Jeu de mémoire très joli, à la mécanique originale et pleine de rebondissements. On dispose les tuiles carrées faces cachées sur la table, afin de former un carré de 6x6. Chaque joueur reçoit 4 tuiles rondes qu'il pose devant lui faces cachées, sans les regarder. Chaque joueur à son tour retourne une tuile ronde et une tuile carrée. Si ces deux tuiles sont identiques, il les laisse faces visibles (les bonbons doivent avoir la même forme et la même couleur). Le premier joueur dont toutes les tuiles rondes sont visibles gagne la partie. *On peut faire des paires avec les tuiles cachées de ses adversaires et leur donner en échange une de ses tuiles encore cachée!* **Contenu:** 36 tuiles carrées (32 bonbons, 4 cartes spéciales - 6,5 x 6,5 cm), 32 tuiles rondes, règle.



Brouhaha

Ref : AS-JP04
Editeur : Cocktail games
Prix : **10.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 3 - 10
Array

Jeu cacophonique hilarant! On partage tout ou partie des cartes entre les joueurs. Chacun regarde ses cartes, en choisit 1, la pose sur la table face cachée et imite l'animal qui y figure (cri et/ou geste). Dès que 2 joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent ensemble au centre de la table. S'il s'agit bien des mêmes animaux les joueurs gagnent chacun leur carte. On peut changer la carte posée devant soi à tout moment, en fonction des animaux que l'on a repérés. La carte chasseur permet d'imiter le cri d'un animal en jeu et de prendre sa carte!

Contenu: 42 cartes animaux, 4 cartes chasseurs, règles dont 1 variante à jouer dans le noir pour 16 à 42 joueurs, boîte de rangement en fer.

Cache-cache Dino

Ref : OL-DIN
Editeur : Red glove
Prix : **15.80 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Jeu de discrimination visuelle ou de mémoire avec des jolis dinosaures. On étale les tuiles sur la table faces visibles. Chaque joueur à son tour lance les deux dés. Tous les joueurs en même temps cherchent un dinosaure qui a les mêmes couleurs que celles des dés. Le premier joueur qui le repère et met sa main dessus gagne la tuile. Pour gagner il faut attraper 5 Dino. *En utilisant le verso des tuiles, sur lesquelles les dinosaures sont cachés derrière un arbre, et les dés on à un jeu de mémoire!*

Contenu: 36 grosses tuiles Dino en carton rigide (6,5 x 9 cm), 2 dés couleurs, règles.

Chateau du dragon

Ref : BEL-22385
Editeur : BELEDUC
Prix : **32.80 EUR**

De 5 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 4
Array



Jeu coopératif et tactique sur le thème des chevaliers et des dragons! Les chevaliers s'allient pour repousser les dragons en dehors du château. A l'aide de 2 dés (couleur et constellation) on fait grimper les chevaliers sur les tours. A chaque fois que l'on regroupe 2 chevaliers de même couleur sur une tour, ceux-ci s'assemblent et prennent place sur le pont. A chaque fois que le dé tombe sur dragon, on en place un à l'entrée du château. Si les chevaliers arrivent à temps pour faire rouler la boule sur les dragons, tous les joueurs ont gagné! *La stratégie a une grande part dans la réussite!*

Contenu: 8 tours en bois (ht 6,5 cm), 16 chevaliers, 6 dragons, 1 dé constellation, 1 dé couleur, 1 pont, 1 boule, règle.

Chef de tribu

Ref : H-301074
Editeur : HABA
Prix : **24.40 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 3 - 5
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'écoute et de rapidité amusant et convivial. On place une carte chaman et 6 cartes tambours faces découvertes au milieu de la table. Chaque "indien" à son tour joue le rythme d'une carte (alternance de tambour(s): on tape sur le tambour, et de tête(s): on effleure sa tête avec la main). Les joueurs mettent leur main-tapette sur la carte qui correspond au rythme entendu. Celui qui a la bonne réponse gagne une carte. *Le jeu propose ensuite plusieurs variantes, de plus en plus complexes, ce qui permet de l'utiliser longtemps!* **Contenu:** 1 tambourin (diam. 15 cm), 32 cartes en carton, 5 main-tapettes (L. 21,9 cm), règles de jeu

Compact curling

Ref : IE-51151
Editeur : Iello
Prix : **22.50 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 30 mn



Jeu d'adresse et de glisse facile à transporter et à installer. On déroule le tapis de jeu, puis on place les barres aimantées pour stabiliser la piste. Chaque joueur ou équipe à son tour fait glisser une pierre pour l'approcher du centre de la cible. L'équipe qui a la pierre la plus au centre gagne la manche et marque un point pour chacune de ses pierres mieux placée que la meilleure des adversaires. *Le mécanisme de roulement à bille utilisé donne une sensation de glisse étonnante.*

Contenu: 8 pierres de curling avec un sachet de rangement, 1 piste de jeu à enrouler (28 x 120 cm), 2 barres aimantées, 2 éponges, règles et conseils tactiques.

Crazy cups

Ref : G-CRC
Editeur : Gigamic
Prix : **20.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Jeu de rapidité et de repérage qui demande de la suite dans les gobelets! Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs différentes. On retourne une carte illustrée par un dessin qui combine les 5 couleurs des gobelets. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la disposition des éléments en couleur de la carte. Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. S'il a disposé ses gobelets correctement il gagne la carte. Le principe est simple mais il faut vite lire la carte pour savoir si on aligne ou si on empile les gobelets! **Contenu:** 24 cartes illustrées, 20 gobelets (ht. 4,8 cm), 1 sonnette, règle du jeu. Pour regarder Crazy Cups en vidéo, cliquez ici! *Elu jeu préféré des visiteurs du salon du jeu de Choisy-le-Roi 2014, dans la catégorie 6 - 10 ans!*

Croassimo

Ref : DJ-8433
Editeur : DJECO
Prix : **17.00 EUR**

De 5 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn



Jeu de saute-grenouille revisité, mêlant adresse et stratégie. Chaque joueur à son tour fait sauter sa grenouille dans le plateau de jeu qui comporte 4 cases. Si elle arrive dans une des cases, l'enfant regarde le numéro écrit (1, 2, 3 ou 4) et fait avancer son pion grenouille d'autant de cases nénuphars. Il pioche ensuite autant de cartes qu'il y a de fleurs dessinées sur le nénuphar que sa grenouille vient de rejoindre. Les cartes permettent de collecter des moustiques ou de faire des actions. La partie s'arrête quand une grenouille a fait le tour du plateau et on compte les points avec les cartes collectées. *Il ne s'agit pas d'avancer le plus vite possible, mais d'avoir la plus grande quantité de moustiques!* **Contenu:** 1 plateau de jeu avec 4 "mares" numérotées et un parcours de nénuphars (29 x 29 cm), 1 grenouille sauteuse, 4 pions grenouilles, 48 cartes, 4 tuiles nénuphar, règle

Dessiner ensemble

Ref : LE-6127
 Editeur :
 Prix : **14.80 EUR**

De 4 A 120
 Nombre de joueurs : 3 - 6
 Durée de la partie : 10 mn



Jeu en bois pour réaliser des dessins à plusieurs. On insère un crayon dans le disque, chaque joueur tient un manche et on fait circuler le crayon sur la feuille tous ensemble. On peut inventer différents jeux: réaliser une figure simple, suivre un labyrinthe, un modèle en pointillés, etc. *L'utilisation de ce jeu est joyeuse et animée!*

Contenu: 1 disque en bois (diam. 11,5 cm), 6 manches en bois (L. 26,3 cm) reliés par un élastique à ajuster autour du disque, 2 modèles de labyrinthe, à agrandir et à photocopier. *Le crayon, nécessaire à cette activité, n'est pas fourni dans la boîte.*

Dobble

Ref : AS-DOBB
 Editeur : Asmodée
 Prix : **16.00 EUR**

De 6 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 10 mn



Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes. 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 manière différente. Cela renouvelle le plaisir de jouer et certaines règles semblent plus faciles ou plus difficiles selon les joueurs. *Une merveille!*

Contenu: 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.

Dobble Corsica

Ref : AS-DOBCORS
 Editeur : Asmodée
 Prix : **16.00 EUR**

De 6 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 8
 Durée de la partie : 10 mn



Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes et des illustrations corses. 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 manière différente. *Découvrez la variante Vendetta!*

Contenu: 55 cartes rondes (diam. 8,5 cm) avec 8 symboles par carte et un seul symbole identique entre chaque carte (57 symboles différents), 5 règles de jeu, petit livret explicatif des symboles, dans une boîte en fer.



Dobble Hollywood

Ref : AS-DOBHOL
Editeur : Asmodée
Prix : **16.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 10 mn

Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle original et très amusant avec 5 règles différentes et des illustrations cinématographiques. 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 manière différente. *Pour une partie complète on enchaîne les différentes règles!*

Contenu: 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 ronde.

Fun farm

Ref : IE-51117
Editeur : Iello
Prix : **25.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 10
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'observation et de rapidité simple et amusant avec des gros animaux rigolos. On place les animaux de la ferme au centre de la table. Chaque joueur à son tour pioche une carte et l'ajoute à celles déjà découvertes sur la table. On lance ensuite les 2 dés. Sur chaque carte figurent 2 faces de dé (un point de couleur dans un carré blanc et un autre dans un carré noir). Si une carte indique l'une des faces apparaissant sur l'un des 2 dés, les joueurs doivent capturer l'animal correspondant. Le plus rapide gagne la carte. Il y a parfois 2 animaux à attraper sur le même tour! **Contenu:** 6 gros animaux tout ronds en mousse (ht. 6 cm - vache, mouton, cochon, chèvre, cheval, poulet), 24 cartes, 2 dés, règle.

Gloobz

Ref : G-GLO
Editeur : Gigamic
Prix : **20.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Jeu d'observation et de rapidité ludique et animé. On place sur la table les 4 figurines Gloopz et les 3 pots de peinture autour du paquet de cartes. Le joueur actif retourne la première carte et annonce Gloopz plus ou Gloopz moins. Pour Gloopz plus il faut vite attraper les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) les plus représentées sur la carte. Pour Gloopz moins, il faut saisir les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) qui ne sont pas illustrées ou qui le sont le moins. Si le Mégagloopz ou la loupe apparaissent il faut faire d'autres actions. Chaque bonne figurine fait marquer 1 point, chaque mauvaise figurine en fait perdre 1. *Attention, gymnastique neuronale et fous rires en perspective!*

Contenu: 56 cartes (8 x 8 cm), 3 figurines Gloopz blanches en plastique souple; 3 figurines pots de peinture (bleu, jaune, rouge); 1 figurine Mégagloopz multicolore; 6 disques de score, règle du jeu et variantes. Visualisez la règle en vidéo en cliquant ici!



Grimaffen

Ref : SEL-3557
 Editeur : SELECTA
 Prix : 16.00 EUR

De 5 A 12
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 15 mn

Jeu de mémoire convivial et animé! On empile les plaquettes par couleur, faces cachées. Chaque joueur à son tour jette le dé et retourne 1 plaquette de la couleur indiquée. Le joueur imite alors l'illustration de la plaquette qu'il vient de retourner. Puis il la pose sur la table face cachée. Les joueurs suivants devront d'abord imiter les dessins de toutes les plaquettes retournées avant d'en retourner une nouvelle. Quand un joueur se trompe il est éliminé. La partie se termine quand il ne reste plus qu'un joueur qui remporte la partie. *On imite le bruit des objets des plaquettes oranges, on mime les mains des plaquettes jaunes et les postures de bras des plaquettes bleues, on fait le cri des animaux des plaquettes vertes et les grimaces des plaquettes roses.* **Contenu:** 30 plaquettes rondes en carton épais (diam. 6 cm), 1 dé couleur, règle

Halli Galli

Ref : G-HGF
 Editeur : Amigo
 Prix : 20.00 EUR

De 5 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Array



Jeu de rapidité, d'observation et de calcul: chaque joueur à son tour retourne 1 carte. Quand 5 fruits identiques apparaissent sur la table (à travers une ou plusieurs cartes), le joueur qui tape le premier sur la clochette remporte toutes les cartes retournées. Les joueurs sont éliminés quand ils n'ont plus de carte. *Les enfants adorent!* **Contenu:** 56 cartes avec 1, 2, 3, 4 ou 5 fruits + 1 clochette + règle dans une belle boîte en fer.

Hawaiki

Ref : BL-HAW
 Editeur : Ilopeli
 Prix : 15.00 EUR

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de défausse stratégique et amusant. On distribue 6 cartes à chaque joueur et on dévoile 3 cartes sur la table. Chaque joueur à son tour doit poser une de ses cartes sur l'une des 3 piles de cartes du centre de la table. La seule condition est que la nouvelle carte soit de la même couleur et/ou de la même valeur que la carte recouverte. En même temps il essaie de faire apparaître une combinaison avec les cartes du sommet des 3 piles (suite, couleur, brelan). Ces combinaisons permettent de rejouer et de faire piocher des cartes supplémentaires à l'adversaire de son choix qui devra dire «merci», ce qui crée une ambiance très amusante! **Contenu:** 70 cartes, 60 jetons marqueurs de points (à la fin de chaque manche on rend autant de jetons qu'on a de cartes en main), règle et variantes.

Jungle Speed



Ref : AS-JS
Editeur : Asmodée
Prix : **21.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 3 - 8
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de discrimination et de rapidité très gai et très animé! Il faut être très attentif aux cartes que les joueurs retournent chacun à leur tour. Car si un joueur retourne une carte qui a le même motif géométrique que la vôtre, il faut être le premier à attraper le totem qui est au milieu de la table. Le joueur qui n'a pas réagi assez vite ramasse toutes les cartes retournées. Mais attention: les graphismes peuvent être proches mais non identiques, et si vous avez attrapé le totem malgré tout, c'est vous qui ramasserez les cartes! Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes. *Succès garanti!*

Contenu: 1 totem en bois, 80 cartes, 1 règle, 1 sac de rangement en tissu

Jungle speed Safari



Ref : AS-JSF
Editeur : Asmodée
Prix : **20.00 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Un nouveau jungle speed avec 5 totems! On partage les cartes entre les joueurs et on pose les 5 totems au centre de la table. Chaque joueur à son tour retourne la première carte de son paquet. Pour gagner cette carte il faut être le premier à exécuter l'action de la carte: attraper le totem correspondant à la nourriture favorite d'un animal affamé, faire le cri d'un animal en colère, attraper le totem de la couleur du caméléon caché dans le dessin de la carte, etc. *Un jeu vif, drôle qui demande de la concentration!* **Contenu:** 42 cartes (8 x 8 cm), 5 totems en bois (ht. 4,9 cm de 5 couleurs différentes illustrés de 5 aliments différents), 1 sac de rangement en tissu, livret de règles.

Kaboum



Ref : IE-51156
Editeur : Huch
Prix : **27.90 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 5
Durée de la partie : 30 mn

Jeu d'adresse et d'ambiance animé. On place les tuiles modèles de construction sur la table. Chaque joueur à son tour est maître bâtisseur: il construit le plus grand nombre de tours avec les éléments de construction à sa disposition. Les tours sont positionnées sur leur tuile modèle. Les autres joueurs sont les saboteurs. Ils disposent chacun d'une catapulte et de plusieurs dés. Ils tentent de détruire ou de bloquer les tours. Les joueurs s'arrêtent dès que le sablier s'est écoulé. Le bâtisseur gagne les cartes des tours validées. *Les petites tours font marquer un peu de points, les grandes, plus faciles à détruire, beaucoup plus, à chacun sa tactique!* **Contenu:** 26 tuiles tours, 16 éléments de construction en bois (ht. du cylindre fin: 3,7 cm), 10 dés munition, 4 catapultes, 1 sablier, règle illustrée.

King's Gold



Ref : BL-KG
Editeur : Blue orange
Prix : **15.80 EUR**

De 8 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn

Jeu de dés et de piraterie. Chaque joueur à son tour jette les 5 dés. Il peut ensuite relancer tout ou partie des dés 1 à 2 fois, sauf quand les dés montrent le X rouge. Il applique ensuite l'effet des dés: prendre autant de pièces dans la bourse qu'indiqué par les dés pièces, voler des pièces à un autre joueur, voler le trésor du roi, etc. On joue jusqu'à épuisement des pièces. *Le jeu est simple à mettre en place et riche en rebondissements!* **Contenu:** 5 dés, 60 pièces, règle, dans une jolie boîte de rangement en fer.

L'île au trésor



Ref : OL-ILE
Editeur : Red glove
Prix : **15.80 EUR**

De 5 A 10
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 30 mn

Jeu de parcours plein de pirates et de surprises. On fait un chemin sur la table avec les tuiles faces cachées. Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer son bateau du nombre de cases indiqué. S'il arrive sur une tuile face ? visible, il la retourne et applique son effet (avancer d'une case, rejoindre le dernier joueur, rien ne se passe, etc). Des variantes intègrent des monstres qu'il va falloir tuer et des batailles avec les autres joueurs. Les actions sont écrites sur les tuiles, ce qui est très pratique. *Les illustrations sont explicites et permettent aux plus jeunes de mémoriser les actions.* **Contenu:** 36 tuiles mer (6 x 6 cm), 1 tuile départ et 1 tuile arrivée, 4 tuiles monstre, 6 navires en bois (ht. 2,9 cm), 1 dé 1-6, règle et variantes.

La danse des oeufs



Ref : H-3448
Editeur : HABA
Prix : **19.50 EUR**

De 5 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu d'animation endiablé: les oeufs sont dans leur boîte ouverte sur une table dégagée. On lance le dé rouge qui indique, selon la face, comment gagner un oeuf: être le premier à attraper le dé rouge, à crier "cocorico", à attraper l'oeuf 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'oeuf: sous le menton, sous le bras, entre les jambes, etc. La partie est terminée dès qu'un oeuf tombe. Celui qui a le plus d'oeufs gagne. *Les enfants adorent!*

Contenu: 9 oeufs sauteurs en caoutchouc (ht 6,5 cm), 1 oeuf en bois, 2 gros dés, règle.

La vallée des dragons

Ref : AS-DRAG
Editeur : Queen Games
Prix : **35.00 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 20 mn



Jeu d'adresse coopératif dans l'univers fantastique des dragons. On partage les cartes dragons entre les joueurs. On prend une figurine dragon dans le sac et on la dépose sur la tour puis on jette le dé. S'il s'agit d'un dragon les 2 joueurs qui ont les cartes de la couleur du dragon prennent chacun une baguette, les placent de chaque côté du dragon, le soulèvent et le déposent dans la vallée. S'il s'agit du magicien, ce dernier avance sur son chemin. S'il s'agit du dragon et du rocher, il faut transporter les 2 en même temps! Pour les plus grands on introduit les cartes "expert" (se cacher un oeil, tenir sa baguette avec 2 doigts, etc.). *A manipuler en toute liberté avant de jouer, pour s'entraîner et pour le plaisir!*

Contenu: 1 vallée des Dragons (le fond de la boîte - 29 x 29 cm), 1 plateau magicien et 1 magicien, 6 dragons, 1 tour, 1 pierre de lave, 12 cartes dragons, 2 paires de baguettes (épaisses et fines pour 2 niveaux de difficulté), 2 dés, 1 sac, 6 tuiles de sorciers, règles.

Les abeilles sauteuses

Ref : GK-56924
Editeur : Goki
Prix : **19.80 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Jeu d'adresse convivial et modulable. Chaque joueur à son tour positionne une de ses abeilles sur le tremplin et la fait décoller. Si l'abeille arrive sur une fleur de sa couleur, le joueur marque un maximum de points. Si elle se pose à côté du plateau le joueur ne marque pas de points. Le jeu est amusant mais pas si facile: une phase de jeu libre permet de faire des tests et d'améliorer la précision du vol de ses abeilles! **Contenu:** 1cadre en bois avec des alvéoles qui représentent les fleurs (21,6 x 21,6 cm), 4 tremplins en bois (L. 12,3 cm), 20 abeilles en bois avec des ailes en feutrine (L. 4,5 cm), règle et variante.

Les Loups Garous de Thiercelieux

Ref : AS-LG
Editeur : Lui-même
Prix : **10.50 EUR**

De 10 A 120
Nombre de joueurs : 8 - 18
Durée de la partie : 30 mn



Jeu de rôle drôle et fascinant. Le village de Thiercelieux est infiltré par les Loups Garous (désignés en secret par les cartes). Chaque nuit ils tuent un villageois (qui est éliminé du jeu). Le jour les villageois se réunissent et essaient de remarquer, parmi les joueurs, les signes qui trahiraient les Loups Garous. Après discussion, ils votent l'exécution d'un suspect (un joueur est donc éliminé et on sait alors s'il était Loup Garou ou non). Un meneur de jeux anime la partie et crée l'ambiance. Certains villageois jouent des rôles spécifiques. *Qui gagnera des villageois ou des Loups Garous?*

Contenu: 24 cartes (dont 4 Loups Garous), 1 règle claire.

Les trois petits cochons

Ref : IE-51101
 Editeur : Purple brain
 Prix : **22.90 EUR**

De 7 A 120
 Nombre de joueurs : 2 - 5
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de dés, de prise de risque et de stratégie sur le thème du conte des trois petits cochons. Chaque joueur à son tour a le droit à 3 lancés de dés. En fonction des symboles obtenus, le joueur peut acheter des portes, des fenêtres ou des toits en paille, en bois ou en brique. Si 2 faces loup apparaissent, le joueur ne jette plus de dés et ne peut rien acheter. Mais il désigne la maison d'un adversaire et fait tourner la roue pour essayer de la détruire! A la fin de la partie les maisons avec un toit rapportent des points, en fonction du nombre d'étages et du matériel utilisé. *Jeu convivial et agréable, à jouer en famille sans modération!* **Contenu:** 36 tuiles maison en carton rigide (4 x 6 cm), 5 dés spéciaux (dont 3 avec 1 face loup), 1 roue de souffle (diam. 11 cm), 6 cartes récompense, règle illustrée et variée, une adaptation du conte, dans un superbe coffre de rangement.

Merlin Zinzin

Ref : BL-MZ
 Editeur : Blackrock
 Prix : **25.00 EUR**

De 7 A 14
 Nombre de joueurs : 2 - 6
 Durée de la partie : 15 mn



Jeu de coopération et d'habileté original et rigolo.

Chaque joueur à son tour jette le dé qui indique quelle action faire pour amener un jeton sur le personnage souhaité (pitchenette, souffler, faire glisser, etc). Le personnage sélectionné avance d'une case vers le château. Si le jeton reste sur le plateau mais en dehors des cases personnages, le joueur tire une carte "effet imprévu" et fait l'action demandée (ex: "cite 5 ingrédients entrant dans la composition d'une potion magique"). En même temps le chat, symbolisé par un sablier qui change de côté et de case, essaie de rattraper Merlin et ses amis. *Il faut se concentrer et être rapide pour arriver au château de Brocéliande avant le chat!* **Contenu:** 1 piste de sortilèges (21 x 29,7 cm), 1 plateau de jeu (29, 7 x 42 cm), 5 jetons personnages, 3 jetons sortilèges, 1 dé spécial, 1 sablier chat, 16 cartes "effet imprévu", règle.

Mimtoo famille

Ref : AS-MIMTFA
 Editeur : Cocktail games
 Prix : **13.00 EUR**

De 6 A 120
 Nombre de joueurs : 4 - 10
 Durée de la partie : 20 mn



Jeu de mimes farfelu pour des parties pleines de fous rires. Les joueurs se partagent en 2 équipes. Un joueur tire une carte personnage et une carte action. A l'aide de mimes et de bruits il va faire deviner à son équipe quel est son personnage et ce qu'il fait (Je suis un "crabe" et "je conduis un camion les yeux fermés"). Les membres de l'équipe peuvent faire plein de propositions. Si les cartes sont devinées avant la fin du sablier le joueur tire d'autres cartes. Il y a 6 personnages et 6 actions par carte. Les 3 premiers sont plus faciles et appropriés pour les enfants.

Contenu: 25 cartes Personnage et 25 cartes Action (soit 150 personnages et 150 actions pour des milliers de combinaisons), 1 sablier, règle et 8 variantes, dans une boîte de rangement en fer.

Minuscule

Ref : AS-MINU
Editeur : Bombyx
Prix : **15.00 EUR**

De 5 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Jeu de course stratégique avec des objectifs secrets et de jolis insectes. On constitue un chemin sur la table puis on place les animaux dessus. Chaque joueur reçoit 2 cartes objectifs et des cartes déplacements. Chaque joueur à son tour joue une de ses cartes qui indique une case du chemin ou un animal et le déplacement requis (+ ou - 1,2, 3). L'objectif de chacun est de placer les animaux de ses cartes Objectif en tête du chemin. *La règle est simple, la stratégie vient petit à petit!* **Contenu:** 34 cartes Déplacement, 7 cartes Piste, 14 cartes Objectif, 3 pions Fourmi, 7 insectes et 8 socles, règle et variante, dans une jolie boîte de rangement en fer.

Mission animaux

Ref : NA-31468
Editeur : Nathan
Prix : **29.80 EUR**

De 5 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'observation et de rapidité animalier. On place le plateau illustré au milieu de la table. Un joueur tire une carte mission et tous les joueurs en même temps recherche sur le plateau l'animal indiqué par la carte. Le premier qui l'a trouvé gagne la carte. Quand il s'agit d'une carte avec un symbole "patte d'animal", le gagnant tire une carte mission solo représentant 3 animaux. Pendant que le sablier s'écoule il tente de trouver ces 3 animaux sur le plateau afin de gagner des cartes. Les noms des animaux sont écrits sur le plateau à côté de chaque photo, ce qui est agréable et enrichissant. *Les enfants adorent ce jeu qui est facilement modulable!* **Contenu:** 1 plateau de jeu rond en carton rigide (diam. 52 cm), 40 grandes cartes mission solo (9 x 9 cm), 180 petites cartes mission (avec les photos des animaux entiers ou des détails), 1 sablier, règles.

Mölkky

Ref : TA-40790
Editeur : Tactic
Prix : **29.80 EUR**

De 6 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 8
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'extérieur et d'adresse convivial. 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. *Un bon jeu familial que tout le monde adore!* **Contenu:** 13 quilles en bouleau (12 numérotées de 1 à 12 - ht. 13,5 cm - et 1 Mölkky - ht.21 cm), règle sur la boîte, boîte de rangement avec une poignée pour le transport.

Monster Propre

Ref : H-301381
Editeur : HABA
Prix : **24.80 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 5
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'animation alliant observation, rapidité et habileté. On place une pince dorée et les monstres en vrac sur la table et on glisse l'élastique autour de la taille des joueurs. Au top départ chaque joueur essaie de trouver ses 8 monstres et de les accrocher avec les pinces sur le fil. Pendant le 1er cycle on prend les monstres de la couleur de ses pinces à linge. Pendant le 2ème cycle on prend d'autres couleurs que celle de ses pinces. Dans les 2 cas on doit accrocher les monstres avec des étoiles à sa gauche et des monstres avec des tâches à sa droite. Le premier joueur qui a accroché correctement sa lessive gagne une pince dorée. *Le jeu est joyeux et facile à mettre en place.* **Contenu:** 1 fil à linge élastique, 40 pinces à linge (5 couleurs), 12 pinces à linge dorées, 48 monstres (ht 10 cm), règle, dans une superbe boîte de rangement en fer en forme de machine à laver.



Mosquito

Ref : DJ-8469
Editeur : DJECO
Prix : **17.00 EUR**

De 5 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn



Jeu d'observation et de rapidité craquant et trépidant! On partage les cartes entre les joueurs, qui disposent chacun d'une abeille. Au milieu de la table on dépose les 3 figurines: pomme, fleur et moustique. Tous les joueurs en même temps retournent 1 carte. Si au moins 2 joueurs retournent une carte moustique, ils doivent taper sur le moustique. Si c'est une abeille, ils doivent poser leur abeille sur la fleur. Si c'est une pomme, il faut attraper la pomme. Le premier joueur qui fait la bonne action gagne 1 jeton. Le joueur qui se trompe d'action rend un jeton.

Contenu: 48 cartes, 7 adorables figurines en plastique (fleur, abeilles, pomme, moustique - 6,1 x 6,5 cm-), 25 jetons coccinelles, règle.

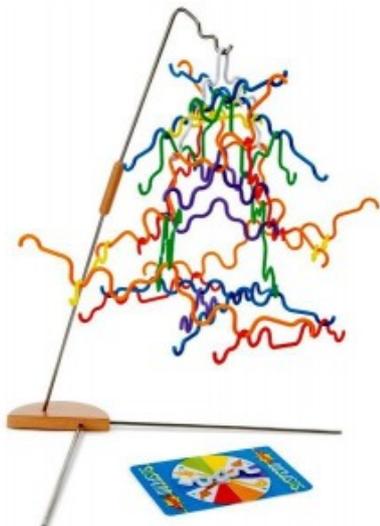
Nada

Ref : BL-NAD
Editeur : Blue orange
Prix : **16.00 EUR**

De 7 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Jeu d'observation et de rapidité animé avec plein de dés! On prend 6 dés oranges et 6 dés blancs, puis on les jette sur la table. Dès qu'un joueur voit une paire de dés orange et blanc qui montrent le même dessin, il fait l'annonce et gagne les 2 dés. Puis on jette à nouveau les dés restants. Si un joueur estime qu'il n'y a aucune illustration commune entre les dés blancs et les dés oranges il annonce Nada. Si c'est exact il gagne tous les dés restants. Quand les 12 dés ont été collectés, on recommence une nouvelle manche. *Jeu amusant, facile à mettre en place!* **Contenu:** 36 dés illustrés, sac de transport en filet, règle et variantes.



Suspend junior

Ref : MD-14276
Editeur : Melissa & Doug
Prix : **18.80 EUR**

De 4 A 12
Nombre de joueurs : 1 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu d'adresse et d'équilibre fascinant. On partage les tiges entre les joueurs. Chaque joueur à son tour fait tourner la roue. Si elle indique une couleur, il faut suspendre une pièce de cette couleur. Si elle indique une quantité il faut ajouter ou retirer le nombre de tiges indiquées. Si le joueur fait tomber des pièces il les prend dans son jeu. L'objectif est d'être le premier à placer toutes ses tiges. Jeu agréable et facilement modulable. *Idéal pour travailler la dextérité, la coordination et la concentration en s'amusant!*

Contenu: 1 socle en bois et 4 tiges en acier (2 pour stabiliser le jeu, et 2 pour monter la suspension - ht. 36 cm), 24 tiges en plastique léger (6 couleurs pour 6 tailles et formes différentes - L. pièce orange = 27 cm), 1 roue, règle et variantes.

Tambuzi

Ref : H-301102
Editeur : HABA
Prix : **36.80 EUR**

De 6 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Array



Jeu de réflexe et d'attention convivial dans la savane sous la menace de l'orage! Chaque joueur reçoit 2 animaux. Au début de la partie on a 7 huttes pour 8 animaux. Le joueur qui a un animal à côté du plateau tape sur le buzzer. Si un voyant course s'allume, le joueur fait avancer son animal du nombre de cases indiquées. S'il y a un animal sur le paillason de la hutte le nouvel arrivant prend sa place. Le joueur concerné doit vite appuyer sur le buzzer. Quand un coup de foudre retentit, l'animal qui se trouve à côté du plateau est éliminé! Au fur et à mesure de la partie le nombre de hutte diminue. *Il faut rester concentrer!*

Contenu: 1 plateau de jeu avec 4 cases huttes réversibles (diam. 31 cm), 8 pions animaux (ht. 3 cm), 5 jetons points, 5 gouttes d'eau, 1 buzzer (3 réglages: cris d'animaux, rythmes ou silence - nécessite une pile AAA), règle. Cliquez ici pour une explication de Tambuzi en vidéo.

Taxi Wildlife

Ref : H-7194
Editeur : HABA
Prix : **18.20 EUR**

De 5 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 10 mn



Jeu tactile très amusant, alliant rapidité et mémoire. On place 2 animaux de chaque sorte dans chaque sac. Au milieu de la table on retourne 3 cartes piste. On tire une carte duel qui indique les 2 joueurs qui doivent s'affronter. Il faut alors être le premier joueur à sortir du sac, sans regarder, un animal présent sur une des 3 cartes piste. Si l'animal sorti du sac est le bon et si la carte piste se connecte aux cartes du joueur, la carte est gagnée. Si l'animal était complètement illustré sur la carte, le joueur le garde. Au fur et à mesure de la partie il faut se rappeler dans quel sac reste tel ou tel animal. **Contenu:** 24 animaux en bois (L. serpent 7,2 cm), 48 cartes piste, 12 cartes duel, 4 cartes départ, 4 cartes de manche, 2 sacs en tissu, règle et variante.



Tortuboom

Ref : DJ-8495
Editeur : DJECO
Prix : 18.20 EUR

De 5 A 9
Nombre de joueurs : 2 - 4
Durée de la partie : 15 mn

Jeu d'adresse estival: on place les jetons tortues sur le plateau de jeu. Chaque joueur à son tour jette le dé. Si le dé montre des crabes, le joueur prend le nombre de jetons crabes correspondant . Il glisse ensuite les jetons sur le plateau de jeu en essayant de faire tomber des jetons tortues. Quand le dé montre une tortue le joueur doit mettre un de ses jetons tortue sur le plateau. L'objectif est d'être le premier à rassembler 3 tortues. *Les jetons se poussent et se repoussent, il faut bien étudier le plateau de jeu avant de glisser ses jetons!* **Contenu:** 1 plateau de jeu en bois circulaire (diam. 20 cm) avec 3 pieds et 1 palmier, 37 jetons en carton épais et vernis (30 crabes, 7 tortues - diam. 4 cm), 1 dé, règle.

Totem

Ref : OL-TOT
Editeur : Grumpy Dwarf's
Prix : 16.80 EUR

De 7 A 12
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 15 mn



Superbe jeu de cartes pour construire des totems. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Chaque joueur à son tour pose une de ses cartes sur son totem ou sur le totem d'un adversaire, ou pioche 2 cartes. En posant une carte on applique son pouvoir qui va permettre de détruire le totem d'un autre joueur, de protéger son totem, etc. L'objectif est d'être le premier à construire un totem de 6 étages. Les parties sont riches en rebondissements! *Une petite phrase résume le pouvoir de chaque carte, ce qui permet de profiter du jeu dès la première partie.* **Contenu:** 64 cartes superbement illustrées (35 têtes de totem, 29 coups bas), un plateau de score, 6 pions, règles.

Wazabi

Ref : G-WAZA
Editeur : Gigamic
Prix : 20.80 EUR

De 8 A 120
Nombre de joueurs : 2 - 6
Durée de la partie : 20 mn



Jeu de dés et de cartes : chaque joueur reçoit 4 dés et 3 cartes. A son tour le joueur lance ses dés. Il suit ensuite les instructions données par les dés: piocher des cartes, donner des dés à un autre joueur, poser 1 sorte de carte. L'effet d'une carte posée s'applique immédiatement (supprimer un ou plusieurs dés, échanger les dés, donner un dé, rejouer, etc). L'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de dés. Mais les dés et les cartes passent de main en main et moins on a de dés plus il est difficile de s'en débarrasser. *Chance et stratégie s'allient pour ce jeu très vivant et très apprécié des enfants et des ados !*

Contenu : 24 dés gravés, 36 cartes, 1 sac de rangement en tissu, règle.

Woolfy

Ref : DJ-8427
Editeur : DJECO
Prix : **28.60 EUR**

De 5 A 8
Nombre de joueurs : 2 - 4
Array



Jeu de coopération sur le thème du conte Les trois petits cochons: on place les 3 petits cochons et le loup sur les cases de départ du plateau. Chaque joueur à son tour choisit de jeter un dé rouge, vert ou bleu en fonction du cochon qu'il veut faire avancer. Si le dé montre une constellation le cochon correspondant avance du nombre de points. Si le dé montre le loup, ce dernier avance jusqu'à la prochaine case loup. Si le loup rattrape un cochon, ce dernier est mis dans la marmite! Les cochons peuvent se cacher dans les maisons. Quand un cochon s'arrête sur la case brique, on ajoute un "mur" à la maison. Des cases spéciales permettent de faire sortir les cochons de la marmite. Pour gagner il faut avoir construit la maison de briques et faire entrer dedans les 3 petits cochons! *A partir de la grande section les joueurs pourront faire preuve de stratégie et gagner plus souvent contre le loup!*

Contenu: 1 plateau de jeu en carton épais et résistant (36 x 50 cm), 4 adorables figurines en caoutchouc (1 loup - ht 7 cm - et 3 cochons), 1 marmite en caoutchouc, 1 cadre dans lequel on insère les 4 parties de la maison en briques, 3 dés, règle multilingue.