

## Jeux pour les 2-4ans

	<p><b>Le bal masqué des coccinelles</b>  Référence : SEL-3571 <span style="float: right;">36,00 EUR</span>  Editeur : SELECTA  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 4 A 10 ans</span></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 <span style="float: right;">11,20 EUR</span>  Editeur : Amigo  Nombre de joueurs 2 – 5 <span style="float: right;">De 3 A 6 ans</span>  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>Bata-Waf</b>  Référence : DJ-5104 <span style="float: right;">8,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 3 A 5 ans</span></p> <p><b>Jeu de bataille et de mesure conçu pour les plus jeunes!</b>  Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus grand remporte le pli. S'il n'y a pas un chien plus grand mais 2 chiens de même taille on fait 'Bata-Waf' (on cache 2 cartes puis on en retourne 2 autres pour déterminer le gagnant).  <b>Contenu:</b> 36 cartes (7 x 10,5 cm) dans un "coffret/tiroir" astucieux, règle.</p>
	<p><b>BataPuzzle</b>  Référence : DJ-5125 <span style="float: right;">8,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 3 <span style="float: right;">De 4 A 8 ans</span>  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 2-4ans

	<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>  <b>Contenu:</b> 32 disques magnétiques (diam. 4,1 cm), 1 dé symbole, 1 dé couleur, règle du jeu</p>
	<p><b>Déluge au terrier (Nino Conillo)</b>  Référence : SEL-3564 <span style="float: right;">23,00 EUR</span>  Editeur : SELECTA  Nombre de joueurs 2 – 6 <span style="float: right;">De 3 A 4 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Adorable jeu facile à jouer pour les plus jeunes.</b>  Il pleut fort et le terrier se remplit d'eau. Chaque joueur à son tour jette le dé de couleur. Il place un lapin sur la sortie de la même couleur. S'il y a déjà un lapin prêt à sortir, il le prend et le place devant lui. La partie s'arrête quand il n'y a plus de lapin dans le terrier. Le joueur qui a sauvé le plus grand nombre de lapins gagne la partie!  <b>Contenu:</b> la boîte de jeu (33,5 x 22,5 cm) sert de terrier + 1 gros dé couleur avec une face lapin + 20 lapins en bois avec de grandes oreilles en feutrine (ht 5 cm) + règle et variantes.</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>
	<p><b>10 cubes imagier</b>  Référence : DJ-8500 <span style="float: right;">14,40 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 1 – 2 <span style="float: right;">De 1 A 3 ans</span></p> <p><b>Jeu de construction et d'empilement</b>  Les cubes sont gros et faciles à manipuler. L'enfant peut les empiler facilement et les faire tomber à volonté. Le rangement des cubes les uns dans les autres représente un vrai travail! <i>Il y a des dessins différents sur toutes les faces des cubes (des animaux, des jouets), de quoi enrichir son vocabulaire!</i>  <b>Contenu:</b> 10 cubes en carton de taille croissante (le matériel est à la fois léger et ultra résistant - ht du plus grand cube: 13,5 cm).</p>

## Jeux pour les 2-4ans

	<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>Little circuit</b>  Référence : DJ-8550 <span style="float: right;">15,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 3 A 4 ans</span>  Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Premier jeu de piste avec de jolis animaux.</b>  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.  <b>Contenu:</b> 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.</p>
	<p><b>Loto des images</b>  Référence : GK-56740 <span style="float: right;">25,00 EUR</span>  Editeur : Goki  Nombre de joueurs 2 – 4 <span style="float: right;">De 3 A 4 ans</span>  Durée de la partie 15 mn</p> <p><b>Superbe loto en bois.</b>  Chaque joueur choisit une planche de loto et on place au milieu de la table toutes les cartes images faces cachées. Chaque joueur à son tour retourne une carte et nomme l'illustration. Le joueur qui a l'image correspondante la place sur sa planche. Le premier joueur qui a placé ses 8 cartes sur sa planche gagne la partie. <i>Les plus jeunes peuvent y jouer librement en triant les cartes et en les encastrant dans les planches.</i>  <b>Contenu:</b> 4 grandes planches de loto en bois (20,8 x 25 cm) illustrant 4 univers différents (cirque, ferme, marché, parc au bord du lac), 32 cartes en bois (3,8 x 3,8 cm) qui s'encastrent dans les planches de loto, règle.</p>
	<p><b>Ludanimos</b>  Référence : DJ-8420 <span style="float: right;">27,00 EUR</span>  Editeur : DJECO  Nombre de joueurs 1 – 6 <span style="float: right;">De 3 A 5 ans</span></p> <p><b>Très joli jeu Djeco à usages multiples pour les plus petits.</b>  A utiliser dans un premier temps en jeu de manipulation libre, 3 règles sont ensuite proposées : jeu de parcours (les animaux avancent de cube en cube en fonction du dé couleurs), jeu de mémoire (les animaux sont cachés dans les cubes), jeu d'équilibre (chaque joueur à son tour ajoute un cube ou un animal à la pyramide).  <b>Contenu :</b> 15 "cubes" forme (4 triangles, 6 ronds, 5 carrés, de 5 à 9 cm de ht), 6 animaux en plastique souple (vache, cochon, poule, lapin, chien, chat), 1 dé couleur (rouge, bleu, vert), 1 dé animal, règles.</p>

## Jeux pour les 2-4ans

	<p><b>Mes premiers jeux: Premier verger</b></p> <p>Référence : H-3592 <span style="float: right;">24,00 EUR</span>          Editeur : HABA          Nombre de joueurs 1 – 4 <span style="float: right;">De 2 A 4 ans</span>          Durée de la partie 10 mn</p> <p><b>Premier jeu de coopération décliné à partir du célèbre jeu du Verger.</b>          Les pièces sont grosses et moins nombreuses. Elles peuvent être dans un premier temps manipulées librement. Dans le jeu à règle tous les joueurs jouent contre le corbeau. Les fruits sont posés sur les arbres et le corbeau est posté à l'entrée du chemin qui mène au verger. Chaque joueur à son tour lance le dé. Si le dé tombe sur bleu, rouge, vert ou jaune, le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le dépose dans le panier. Si le dé tombe sur la face panier, le joueur prend le fruit de son choix (joker). S'il s'agit du corbeau, ce dernier avance d'une case sur le chemin. Il faut avoir cueilli tous les fruits avant que le corbeau arrive au verger. <i>Idéal en crèche et dans les toutes petites sections de maternelle pour une première approche des jeux de société !</i></p> <p><b>Contenu :</b> 1 corbeau en bois, 1 panier en osier pour ranger tous les fruits, 16 fruits (pomme verte -3,5 x 3,5 cm-, pomme rouge, poire, prune), 4 cartes rondes "arbre", 5 cartes "chemin" (les cartes sont en carton épais et rigide, très résistantes), dé (3 x 3 cm), règle.</p>
	<p><b>Mistigri</b></p> <p>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!</p> <p><b>Contenu:</b> 33 cartes (16 paires représentant des scénettes avec des animaux + 1 carte mistigri), règle, dans un "coffret/tiroir".</p>
	<p><b>L'ours aux devinettes</b></p> <p>Référence : H-5746 <span style="float: right;">6,00 EUR</span>          Editeur : HABA          Nombre de joueurs 2 – 5 <span style="float: right;">De 3 A 6 ans</span>          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></p> <p><b>Contenu:</b> 60 cartes (5,5 x 5,5 cm), 5 pions en bois, 2 dés, règle.</p>

## Jeux pour les 2-4ans

	<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>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 plait 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>
	<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>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>



### **Zimbanimo**

Référence : MI-ZI

9,00 EUR

Editeur : Mitik

Nombre de joueurs 2 – 4

De 4 A 7 ans

Durée de la partie 10 mn

#### **Jeu de cartes évolutif sur les nombres de 1 à 12.**

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. *Chaque carte comporte le nombre d'animaux correspondant au chiffre qu'elle porte.* **Contenu:** 24 jolies cartes (1 à 12, en double), 3 règles de jeu.