

Jouer à l'infini...

Livret Pôle Ressources



Wii



Actualisation :
septembre 2019



Sud Estuaire
communauté de communes
tissons nos horizons...

POURQUOI un Pôle Ressources ?

Les professionnels des structures d'accueil ont besoin, pour animer leurs séances, d'outils diversifiés.

Le Pôle Ressources a pour but de favoriser et de développer au sein de la Communauté de Communes Sud Estuaire des mallettes pédagogiques et une documentation spécifique permettant une mutualisation des moyens et des besoins.

Il propose des **supports techniques et thématiques** afin d'alimenter et de diversifier la programmation et la mise en place de projets d'animation des équipes.

Il se voit **complémentaire** des outils déjà existants au sein des structures voire novateur dans les besoins des équipes.

Il a pour ambition d'**aider** les professionnels dans la mise en œuvre de leurs séances d'animation.

Ce livret permet de découvrir les moyens et outils déjà à leur disposition.

N'oubliez pas que le Pôle Ressources vit grâce à vos besoins. Les idées, les envies, pour la réalisation de vos projets peuvent être mutualisées entre services et rendre possible un projet ciblé.



SOMMAIRE

Malles pédagogiques p.3

Malles multimédia p.5

Malles créatives p.6

Malles culinaires p.9

Malles paisibles p.16

Motricité p.10

Jeux surdimensionnés p.18

Jeux à règles

3 à 5 ans p.23

A partir de 6 ans p.44

Malles pédagogiques

● Coffret squelette corps humain



Apprendre l'emplacement des différents os du squelette en positionnant directement sur le corps les 14 pièces réalistes en plastique résistant grâce à un système de grip. Livré avec guide d'activités.

● Coffret organes corps humain

Apprendre l'emplacement des organes internes en positionnant directement sur le corps les 14 pièces réalistes en plastique résistant grâce à un système de grip. Livré avec guide d'activités.



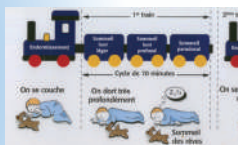
● Coffret sur l'alimentation



Appréhendez la nutrition à l'aide d'activités et de jeux ludiques. Un bon moyen de comprendre l'importance d'une bonne alimentation. Projet effectué par les élèves du LEAP St-Gabriel Nantes Océan anciennement CFP La Motte.

● Coffret sur le sommeil

A quoi sert le sommeil ? A l'aide d'images simples et de textes pédagogiques, présentez l'importance du sommeil aux enfants. Projet effectué par les élèves du LEAP St-Gabriel Nantes Océan anciennement CFP La Motte.



● Malle Péri-papotte



Cette malle, destinée aux adultes comme aux enfants, est composée d'un ensemble d'outils permettant au public et aux équipes d'oser prendre la parole et d'exprimer son ressenti, ses envies.

Composée de jeux favorisant la prise de parole, cette malle sera le déclencheur d'une communication positive et constructive.

Réalisée par Françoise Couilleau.

Malle Parentalité ●



Une malle comportant une collection de livres à destination des petits et des grands

Tout notre amour et toutes nos bonnes intentions ne suffisent pas à l'apprentissage de la vie. Nous avons souvent du mal à faire face à des situations auxquelles nous n'avons pas été préparés : colère, caprices, chagrin, indiscipline, disputes entre frères et sœurs...

Dans ces moments où nous ne savons pas vraiment comment réagir, notre cerveau choisit « par défaut » les seuls comportements que nous connaissons : ceux que nous avons nous-mêmes reçus. Qui ne s'est jamais surpris à dire ou à faire des choses que nous nous étions pourtant promis de ne pas reproduire ?

> Malle disponible à l'accueil périscolaire et de loisirs de Saint-Viaud

Malles Multimédia

● Coffret vidéo



- Ordinateur spécifique au montage vidéo, Enceintes, Dictaphones (2), Vidéo projecteur, Ecran vidéo projecteur, Caméscope et son pied, Ecran vert et son support,

Pied photo-vidéo, Kidizoom, Go pro.

Coffret Wii ●

- 1 console, ses 8 manettes et ses 10 jeux : Wii sport, just dance 2019, 2016, 3 et Kids, Rayman, Mario party 9, Mario Kart, Donkey Kong, Super SmashBros



● Coffret karaoké



Malle comprenant 9 CD et un micro, le tout à relier à un lecteur DVD et une télé

Malles créatives

Je suis doué(e) de mes 10 doigts... Ces malles ont été développées en coopération avec des agents souhaitant faire vivre une compétence et/ou une passion auprès du public et des agents encadrants.

Chaque outil est délivré sous forme de malle individuelle comprenant des fiches techniques, du matériel pédagogique et du consommable qu'il vous faudra approvisionner selon vos thèmes et besoins (**aucun consommable ne sera pris en charge par le Pôle Ressources**).

● Malle bois



Bricoler oui mais avec des outils c'est mieux... Voici une malle dédiée aux équipes afin de s'essayer et d'initier à un atelier bois. Elle est composée d'outils et outillage électrique de façon à permettre une activité immédiate. Seul reste à la charge des structures, la quincaillerie. Il vous reste simplement à récupérer planches et tasseaux pour se lancer dans de multiples construction.

Malle broderie ●



Partant d'une expérience personnelle, Catherine Prin a souhaité transmettre son savoir et sa passion auprès des enfants : **« C'est une activité calme et posée qui demande de la patience. »**

Un travail de broderie peut se décliner sous plusieurs formes :

- sous cadre
- carte de vœux
- coussin
- coudre sur un support (trousse, T-shirt...)...

Cette malle accessoirisée vous permettra d'aborder la broderie de manière ludique.

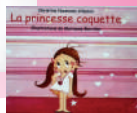
● Machine à coudre



Machine à coudre Singer Starlet

Malle Joulirêve ●

Cette malle accessoirisée permet d'aborder la lecture de manière ludique. Elle s'exprimera à travers les livres que vous souhaitez exploiter. Un ensemble de livres vous est déjà proposé et aborde une technique de travail proposée par Claudie Lemarié de l'accueil périscolaire La Pierre Attelée : **« Pour permettre à la malle de prendre vie, j'ai créé des jeux en lien avec le livre. Après sélection d'une histoire avec les enfants, je lis le livre et joue l'histoire avec les jeux et lance le « rêve ». D'où le nom de ma malle, JOULIRÊVE... »**



Malle Scrapbooking



Oeillets, ciseaux cranteurs, papier de soie et compagnie vous aideront à réaliser avec les enfants des albums souvenir. Malle réalisée par l'accueil périscolaire Dallet.



Coffret pâte polymère



contient des accessoires et livret explicatif afin de réaliser des objets de toute sorte

Malles culinaires

● Malle recettes de cuisine



comprenant des livres et fiches de recettes, qui vous aideront à l'exécution de vos ateliers culinaires

Malle cuisine ●

Grâce aux différents ustensiles et éléments de cette malle (siphon, moules...), vous pourrez réaliser des goûters et des repas originaux.



● Petit électroménager



Crêpes party, lot casseroles et poêles (sauf induction), friteuse électrique, mixeur/batteur, robot multi fonction



Malles paisibles

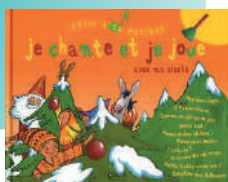
● Kamishibaï - 3 histoires



Kamishibaï, qui signifie « théâtre de papier », est une technique de contage d'origine japonaise basée sur des images qui défilent dans un butaï (théâtre en bois) à trois portes. Un kamishibaï est composé de planches cartonnées numérotées racontant une histoire. Chaque planche met en scène un épisode du récit, le recto pour l'illustration, le verso pour la narration. Les planches sont placées dans le butaï dans l'ordre de numérotation. En ouvrant les volets du butaï, le public découvre les illustrations tandis que le narrateur lit le texte en faisant défiler les planches les unes après les autres.

Malles musique ●

3 malles comprenant divers instruments à cordes, à vent, en bois, ou traditionnels. Egalement, 9 CD.



● Malle puzzles



Contient différents puzzles en carton, bois, magnétiques...pour petits et grands.

Malle relaxation ●

Contient de la musique relaxante ainsi que différents éléments de massage et relaxation.



Motricité

● Labyrinthe magnétique

2 à 6 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 10 min



3 différents labyrinthes qui consistent à déplacer plusieurs billes à l'aide d'un stylo magnétique.

● Base-ball - 12 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 15 min

Set complet pour enfants de 6 à 10 ans comprenant : 12 battes de baseball 61,5cm, 12 balles de baseball, 12 balles flex fluo, 3 plots pvc 15cm, 1 cercle lanceur 40cm extra plat, 6 chasubles rouge, 6 chasubles jaunes.



● Bowling géant - 1 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min



Ces grandes quilles constituent un extraordinaire exercice de lancer pour les tout-petits. Sans aucun danger, cet exercice permet aux plus jeunes souvent moins habiles de travailler leur motricité et leur agilité.

● Disques tactiles

Ensemble de disques de différentes couleurs, matières et formes, qui favorisent les sensations tactiles, en ayant les yeux bandés.



Jeux d'équilibre



Ensemble d'éléments qui favorisent l'équilibre tout en jouant.

Comprenant 2 toupies bascule, 1 bascule linéaire et 3 paires d'échasses hémisphère



Tir à la corde - 2 à 10 joueurs - Dès 3 ans



Jeux collectifs

Jeu permettant à 2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum de s'affronter.

Domino rallye - 1 à 2 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 45 min



Qui arrivera à faire le parcours le plus passionnant ? Houlala, ça monte, hop ça redescend... Allons-nous atteindre la cloche ? Ouiiiiiiii !!! A la manipulation fine des dominos et au jeu des couleurs s'ajoute le plaisir de la première « programmation » : les pièces accessoires permettront selon leur disposition de réaliser des enchaînements... Tout simplement des heures fascinantes en perspective !

Kin-ball - En équipe - Dès 5 ans - Durée : 15 min



Le Kin-ball est un jeu collectif qui oppose, autour d'un gros ballon de baudruche, trois équipes de quatre joueurs sur un terrain carré de 21 m de côté.

● Construction magnétique - 1 à 4 joueurs - Dès 1 an Durée : 15 min



Il est facile de construire des édifices de grandes tailles avec ces 42 grosses pièces magnétiques. Grâce au livret pédagogique, on aborde également différents apprentissages mathématiques et scientifiques : reproduction de formes géométriques planes ou en 3D, numération, expérimentation autour des forces magnétiques...

● Pagaies - 1 à 6 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 20 min



Un complément aux planches de motricité pour des jeux collectifs et individuels.
Jeu de 12 pagaies polo mousse 65 cm + 3 balles incluses.

● Parachute - 8 joueurs - Dès 3 ans



Jeux collectifs

Le parachute permet de mettre en place une activité motrice qui associe la reconnaissance des couleurs, apprentissage de la sociabilité et la confiance entre joueurs.

● **Planche de motricité - 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans**



Jeux collectif et individuel

Planche à roulettes pour usage polyvalent avec roues multidirectionnelles antibruit permettant de mettre en place des jeux de motricité et d'équilibre.

● **Rivière et rochers tactiles**

Dès 1 joueur - Dès 2 ans - Durée : 20 min



Ensemble d'éléments (8 rivière et 6 rochers), permettant de mettre en place, des parcours de motricité tactile

● **Tapis de sol - De 2 à 6 ans**



Jeux de motricité

Tapis de sol grand modèle pliable en vinyle permettant des activités de motricité alliant la sécurité et la protection des enfants.

● **Tunnel de jeu - De 2 à 6 ans**



Jeux de motricité

Tunnel léger et résistant en vinyle épais permettant la coordination des mouvements de l'enfant.

● Parcours de motricité first - Dès 3 ans



Jeux collectif et individuel

Set d'éléments permettant de créer des parcours de motricité simples et modulables.

● Parcours des œufs baguettes

De 10 à 30 joueurs - Dès 3 ans

Jeux d'adresse

Set de motricité et de coordination comprenant 30 œufs et 6 paires de baguettes en mousse de caoutchouc. Développe la coordination et l'esprit d'équipe.



● Blocs de construction - Dès 3 ans



Encourage l'imagination et la créativité des enfants. Flexibles et souples, les pièces peuvent être assemblées dans une variété infinie de formes et structures. Les ventouses produisent un amusant 'POP' quand elles sont désassemblées.

Composition : 24 pièces

● Squigz - 1 à 2 joueurs - Dès 3 ans

Encourage l'imagination et la créativité des enfants. Flexibles et souples, les pièces peuvent être assemblées dans une variété infinie de formes et structures. Les ventouses produisent un amusant 'POP' quand elles sont désassemblées.

Composition : 24 pièces



● Coffret sensoriel auditif



Cette malle est composée de masques pour les yeux ainsi que de 2 boules contenant un grelot, pour des jeux qui sollicitent l'ouïe et la concentration.

Course en sac - Dès 3 ans ●



Jeux de motricité

Lot de 9 sacs à sautiller en tissus résistant avec poignées permettant la coordination des mouvements de l'enfant.

● Twister géant - De 2 à 30 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 10 min



Jeu de coordination gestuelle comprenant tapis en PVC de 3m² avec œillets et piquets et 2 dés géants gonflables.

Motricité fine - Jeu d'assemblage ●



Le bateau de pirate



Le bateau de pêche



Jeux surdimensionnés

● Bi Flip à cannes - 1 joueur - Dès 5 ans - Durée : 5 à 10 min



Comme au flipper version billard. Il se joue avec une canne. Envoyer les balles dans les trous à points en évitant les obstacles.

● Boîte à ballons - 1 à 2 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min



Planter un clou entièrement dans un trou à l'aide du marteau, sans que le ballon qui se trouve dedans éclate.

● Bowling Mango - 1 joueur - Dès 5 ans - Durée : 5 à 10 min



À l'aide du lanceur orientable, lancez la balle et faites tomber le maximum de quilles !!

● Croix anneaux - 1 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min



Un jeu d'adresse qui consiste à envoyer les anneaux sur les cibles en s'éloignant de plus en plus.

● Mini golf - 1 à 6 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 5 min



Le mini golf partout ! Set Putting complet composé de 13 obstacles en ABS, 1 club, 2 balles, 1 carnet de marquage et 1 sac de transport.



● Croquet - 2 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 20 min



Le croquet est un jeu d'adresse passionnant venu du Royaume-Uni. Aussi amusant pour les petits que pour les grands, ce jeu est idéal pour profiter du plein air en famille.

Flip ball - 2 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 5 à 10 min ●

Comme au flipper, un lanceur vous permet de lancer la bille, et ensuite, à vous les manettes...

Utilisez les deux leviers pour viser les buts de l'adversaire. Attention, ce jeu est parsemé de petits obstacles déviant la bille.



● Migoga «circuit de billes vortex» - 1 à 4 joueurs Dès 8 ans - Durée : 15 à 30 min

Jeu de construction



Crée ton propre circuit à billes. Rails droits et courbes, pentes, ponts, spirales, tours et tourbillons peuvent se combiner de différentes façons et garantissent des possibilités de jeux infinis.

Le grand pupitre - 2 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 5 à 10 min ●

Faire monter la boule, en tirant sur les 2 ficelles, le long d'un plateau de jeu géant en évitant les trous. Un face à face excitant et nécessitant dextérité et précision.



● Grenouille catapulte - 1 joueur - Dès 5 ans - Durée : 10 min



Positionnez la grenouille sur la catapulte et tapez sur l'autre extrémité avec le marteau pour l'envoyer sur le tapis et marquer le plus de points.

● Jeu de bâtonnets - 2 joueurs - Dès 5 ans - Durée 5 : min ●



Le premier joueur retire 1 ou 2 ou 3 bâtonnets. Le second joueur retire à son tour 1 ou 2 ou 3 bâtonnets. Puis la partie continue, les joueurs jouant chacun leur tour et respectant toujours la même règle : on peut retirer 1 ou 2 ou 3 bâtonnets. Il ne faut pas être celui qui retirera le dernier bâtonnet. Le joueur qui retire le dernier bâtonnet a perdu.

● Mikado - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 15 min



Essayez de récupérer le plus de baguettes et surtout, ne tremblez pas!

● Passe boule - 1 joueur - Dès 4 ans - Durée : 5 min ●



Lancez les petits sacs dans les différents trous-filets pour marquer le plus de points.

● Pêche à la ligne - 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans Durée : 5 à 10 min



Un jeu comprenant 4 cannes, 15 poissons et leur aquarium.



● **Circuit billes infernales** - 1 à 2 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 20 min



Comment faire passer la bille sur le pont sans la faire tomber ? Laisse glisser la bille et découvre par quels effets magiques la bille pourra atteindre l'arrivée. Permet de comprendre le principe de cause à effet.

● **Kubb** - 2 à 12 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 30 min ●



Le Kubb est un jeu d'adresse et de plein air qui nous vient de Scandinavie. Tentez de faire tomber le roi ... après avoir éliminé tous ses valets!

● **La bascule** - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min



Chaque joueur doit placer ses pièces dans la partie du plateau qui lui est attribuée, et dans la zone désignée par les dés. Le perdant est celui qui, en posant une pièce, fait basculer le plateau.

● **Maison aux serrures** - 1 joueur - Dès 3 ans - Durée : 10 min ●



L'enfant devra ouvrir puis fermer des verrous, serrures à clé, ou chaînes de sécurité de toutes sortes (8 différentes). Un jeu palpitant et très éducatif.

● **Souris quick** - 1 joueur - Dès 3 ans - Durée : 5 min

Faire monter une bille le long du fromage.
Un jeu de dextérité et de précision.



● **Passé trappe** - 2 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 5 min



Chaque joueur se met à une des extrémités et se voit confier 5 palets qu'il pose le long de son côté gauche. Au top, les joueurs utilisent l'élastique tendu devant eux pour propulser les palets présents dans leur camp chez leur adversaire qui en fait de même et, bien sûr, par la trappe percée dans le montant central ! Le tout le plus rapidement possible. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de palets dans son camp, il est déclaré « Grand vainqueur » et peut aller soigner son doigt...

● **Roll Up** - 1 joueur - Dès 5 ans - Durée : 5 min



Écartez les deux tiges et faites descendre la boule le plus loin possible pour marquer un maximum de points.

Trapenum - 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min ●



Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum, 5 paires d'objets. Ce sont les mains qui trouvent et détectent les objets à saisir de la boîte en bois.

● **Weykick** - 2 à 6 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 10 min



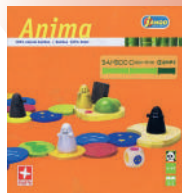
L'originalité de ce « baby foot » est que l'on déplace ses joueurs par un système magnétique. Le jeu est simultané car le ballon ne s'arrête jamais. Le premier des joueurs à marquer 10 buts (ou moins pour une partie plus courte) gagne.



Jeux à règles

3-5 ans

● Anima - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 15 à 20 min



De petits fantômes se sont égarés.

Aide-les à retrouver le cimetière...mais sois prudent et évite les dangers.

Le gagnant est le premier des joueurs qui sera de retour à la maison, revenant sain et sauf du cimetière.

● Archelino - 1 joueur - Dès 4 ans - Durée : 10 min



Chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche. Pas de panique ! Placez les animaux astucieusement et vous trouverez la solution. Mais avant de venir à bout des 60 défis et de contenter tous les animaux, il va falloir bien réfléchir !

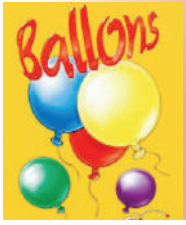
● Au bal masqué des coccinelles - 2 à 8 joueurs Dès 4 ans - Durée : 20 min



Je u d'association

Qui arriveront les premiers au bal masqué ? Les fourmis gourmandes qui veulent chiper toutes les nourritures posées sur la table ronde ? Ou les coccinelles qui sont invitées ? Mais c'est un bal masqué : cela veut dire que les coccinelles doivent d'abord se déguiser. Leur déguisement est cependant très simple : elles doivent avoir sur le dos cinq points de couleurs différentes. Elles y parviendront en faisant des échanges entre elles et chaque fois qu'une coccinelle y parviendra, elle pourra s'envoler vers le bal.

● **Ballons** - 2 à 5 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 10 min



Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties !

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un premier jeu pour les plus petits.

Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte Action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ces ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif : en perdre le moins possible.



● **Batanimo** - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 10 min



Dans cette nouvelle version du jeu de la bataille, les cartes mettent en opposition des animaux. Plus l'animal est grand et fort, plus il a de chance de gagner. Et si deux animaux sont de la même taille, il y a bataille !

● **Batapuzzle** - 2 à 3 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 10 min



Un jeu de bataille rapide ! Le premier qui a récupéré tous les éléments de son puzzle a gagné.

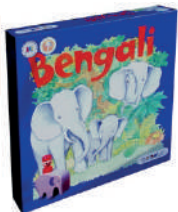
● **Bengali** - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min

Jeu de hasard

Un éléphant qui se baladait tout doucement dans la forêt...

Les cornacs sont très occupés. Comme les éléphants veulent s'échapper pour se cacher dans la forêt vierge, ils ont décidé de construire un enclos pour chaque éléphant. Pour cela, il faut un nombre suffisant de rondins de bois, mais pendant ce temps les éléphants

vont à nouveau tenter de s'échapper!



● Bisous Dodo - 2 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 10 min



Bisous
dodo propose de jouer à deux, un parent et son enfant, juste avant de se coucher. L'enfant va tirer des cartes et quand oreiller, drap et doudou auront été tirés, le parent fera les actions des cartes (bisous, chatouilles, etc.).

● Bobby sitter - 2 à 6 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 5 à 20 min

Jeu d'observation et de rapidité

Loup y es-tu ? La vie d'un chien de berger n'est pas facile... Surtout quand le berger dort... Le premier joueur à rentrer 5 moutons dans sa bergerie remporte la partie. A son tour, chaque joueur retourne une carte et, en fonction du dessin présent sur la carte, tous les joueurs doivent réagir et attraper un pion ou ne rien faire. Le joueur le plus rapide peut gagner un mouton tandis que ceux qui se trompent peuvent en perdre un...



● Cache moutons - 2 à 6 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 20 min



Jeu de rôle et de mise en scène

Un lit, un four, une armoire, une grande bassine, une horloge, une table et une porte. Le joueur qui fait le loup enfle la marionnette sur l'un de ses doigts - il peut faire «hou hou» s'il en a envie. Les autres joueurs choisissent l'un des 7 agneaux en bois et la partie peut commencer.

● **Caméléon** - 2 à 7 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 10 à 15 min



Jeu d'observation et de rapidité

Le principe est très simple : une carte est retournée en début de manche. Celle-ci comporte trois informations : un chiffre, une couleur et un objet. Pour remporter la manche, il va falloir être le plus rapide à collecter trois cartes, chacune devant comporter une des caractéristiques recherchées.

● **Camelot junior** - 1 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 5 à 30 min



Jeu de logique

Un défi romantique. Construis un chemin afin que le cavalier puisse atteindre la princesse. Le cavalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut donc pas sauter ni grimper. 8 défis pour un puzzle unique.

● **Chickyboom** - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 10 min



Un jeu de bataille rapide !

Le premier qui a récupéré tous les éléments de son puzzle a gagné. Chickyboom est un jeu original d'équilibre. Il permet aux plus jeunes enfants d'apprivoiser les notions d'équilibre et de poids des objets.

● **Chipe-couverture** - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 15 min



Jeu de hasard

Vite, vite, au lit sous la couverture...

Pour que les petits lutins fatigués puissent s'endormir en paix, il faut que chacun ait l'oreiller qui lui convient. Mais un « chipe-couverture » ne les laisse pas tranquille et chipe sans arrêt les couvertures de ses amis. Pourtant, avec un peu de chance aux dés, on peut récupérer sa couverture auprès du trouble-fête. Qui réussira en premier à border ses petits lutins ?

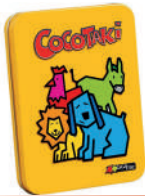


● Clacac - 2 à 6 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 10 min



Chacun des 36 disques combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis, tous les joueurs tentent de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés «Clac! Clac! ». Ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main et gare aux pénalités... Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur.

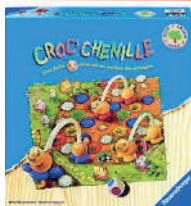
● Cocotaki - 2 à 10 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min ●



Un premier jeu de défausse rigolo sur le thème des animaux.

Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes! Pour cela, soyez vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier...et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki !! Il faut vraiment être très réactif.

● Croc'chenille - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 15 min



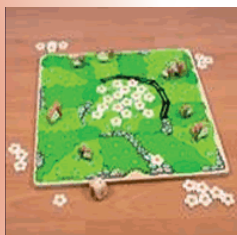
Jeu de hasard

La course dans le potager... À vos marques, prêt ? Partez ! Quatre bébés chenilles organisent une course à travers tout le jardin. C'est le désordre le plus complet ! Ils montent sur les légumes fragiles et grimpent même parfois sur les salades. Qui aidera d'un coup de dés chanceux les petits insolents à trouver le chemin le plus rapide pour arriver à destination ?

Daisy Racy - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 15 min ●

Jeu collectif

Les petits agneaux gambadent dans la prairie. La maman brebis a tout mangé dans la prairie. Ils doivent tous partir pour une autre prairie. Pour être sûr de ne pas se perdre, les agneaux doivent rester près de leur mère. Pour les encourager, la maman brebis leur donne des marguerites en récompense de leur bonne volonté.



● Diamoniak - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min



Un jeu d'aventure et de stratégie.

Aventureuse ou prudente, à chacune sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne jettent un mauvais sort !



Différence junior - 2 à 6 joueurs - Dès 5 ans Durée : 20 min ●

Qui trouvera le premier les 2 différences entre sa carte et la carte du centre de la table ?



● **Dobble Kidds** - 2 à 8 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 10 min



Jeu d'observation et de rapidité

Lion, éléphant, serpent, chameau...

Chaque carte représente 6 animaux et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun.

● **Formes et couleurs** - 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans Durée : 5 à 15 min



Jeu d'association

Ce jeu propose 3 variantes pour que l'enfant apprenne à identifier les couleurs et les formes.

Une énigme remplie d'amusement qui les aide dans la recherche des couleurs.

● **Gagne ton papa** - 1 à 2 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 15 min



Idéal pour acquérir les bases de la géométrie dans l'espace, ce jeu demande d'être le plus rapide à réaliser les défis imposés par les cartes.

● **Habiba, transforme-toi !** - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans Durée : 15 min

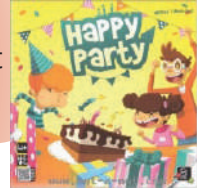
Scratch, paf, bang ! Que se passe-t-il ? L'étourdie sorcière Habiba s'est transformée, sans le vouloir, en un horrible crapaud ! Pour redevenir une sorcière, elle doit préparer une forte potion magique.



Happy Party - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans

Durée : 15 min

Souffle les bougies de ton anniversaire et obtient tous tes cadeaux !!



Hop Hop Galopons! - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans

Durée : 10 min



De retour du pré, menez votre cheval jusqu'à l'écurie en récupérant ce dont il a besoin. Un jeu de courses pour apprendre à développer ses premières tactiques.

Imagidés - 2 à 12 joueurs - Dès 4 ans

Durée : 20 min

Imagidés est un moyen original et ludique pour faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit à partir des images révélées. Sans compétition, Imagidés est un jeu universel, amusant et pédagogique, accessible à tous.



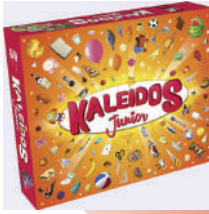
Jour et Nuit - 1 à 2 joueurs - Dès 2 ans

Un jeu qui propose plusieurs mécaniques de jeu au fur et à mesure que l'enfant développera ses capacités sensorielles et ses raisonnements logiques. De la même manière que la nuit suit le jour, les défis «Jour» (1 à 24) proposent de vous faire découvrir le système de jeu en améliorant graduellement la technique de construction de l'enfant pour le faire évoluer vers les défis «Nuit» (25 à 48) plus complexes.



Kaleidos junior - 2 à 12 joueurs - Dès 4 ans

Durée : 30 min à 1h



Ouvrez l'œil et cherchez bien: dans de belles illustrations, observez tous les détails et trouvez un maximum de mots!

Kleine Fische - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 à 30 min



Jeu de hasard

La pêche miraculeuse !!!

Les poissons sont nombreux et de multiples variétés, libre à vous d'en pêcher comme bon vous semble. Mais attention, les poissons sont malins et solidaires : un minuscule poisson pourrait bien causer la perte de votre prise ! Honte à vous si vous ne rentrez au port qu'avec du menu fretin.



Kugel Blitz - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans

Durée : 15 min



Sur la table, soixante boules de quatre couleurs, chacune portant un numéro entre 1 et 9. Les joueurs sont munis d'un tube avec un orifice caoutchouté. Au signal, tous se précipitent sur les boules pour les avaler avec leur bâton. entre 1 et 9.

● La course farfelue des souris des champs

2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min

Jeu de circuit



Quelle ambiance dans cette course farfelue remplie d'inattendus avec un départ, quatre arrivées différentes, des chats qui cherchent à attraper les souris, un petit chien qui cherche à faire peur aux chats, des bonus, des pièges... Bref, tu devras être une souris chanceuse et astucieuse pour gagner cette course au scénario drôle et différent à chaque partie.

● La course aux escargots - 2 à 6 joueurs - Dès 3 ans

Durée : 15 min



Le jeu se compose d'un plateau représentant une piste de course, de 6 escargots en bois de 6 couleurs différentes ainsi que de 2 dés dont chaque face correspond à la couleur d'un escargot.

Le but du jeu est de faire franchir la ligne d'arrivée à l'un des escargots.

● La danse des œufs - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min

Un jeu d'adresse avec des œufs sauteurs !

Attention à ne pas en lâcher un seul !!!

Les épreuves du dé rouge, vous devrez lâcher un des œuf en silicone sur la table et être le plus rapide à le rattraper, faire le cri du coq le plus vite possible, ou encore faire le tour de la table et être le premier à vous rasseoir... pas facile avec un œuf coincé entre les jambes !



● La petite sorcière du tonnerre - 2 à 4 joueurs

Dès 5 ans - Durée : 15 min



Jeu de mémoire

Le grand moment est enfin arrivé : c'est la fameuse nuit des sorcières!

La petite sorcière du tonnerre est particulièrement nerveuse : avec ses éclairs, elle sème le désordre autour d'elle et déroute ainsi les autres. Mais personne ne veut abandonner, chaque sorcière veut arriver la première sur la montagne aux sorcières et danser autour du grand feu magique !

● La petite forêt musicale - 2 à 10 joueurs

Dès 2 ans - Durée : 10 min



La petite souris Mia et sa famille ainsi que beaucoup d'autres animaux habitent dans une forêt bien particulière, car tous ses habitants jouent d'un instrument de musique. Seule Mia n'arrive pas à décider de quel instrument elle veut jouer. Elle va donc rendre visite à ses amis les uns après les autres et essayer différents instruments.

En compagnie Mia, partez à la découverte du monde de la musique dans cinq jeux différents !

● Le chat et les souris - 3 à 6 joueurs - Dès 3 ans

Durée : 15 min

Jeu de réflexe et de hasard

Gare au chat !!

Toutes les souris sont serrées sur le seul morceau de fromage qui reste. Quel festin. Mais attention, le chat n'est pas loin !!



● Le jeu des nains - 2 à 8 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 10 min



Jeu de mémoire et d'observation

Un jeu éducatif qui stimule la reconnaissance visuelle et la rapidité... Chaque lancer de dés produit une combinaison de 3 couleurs.

Qui trouvera en premier parmi les 56 cartes le bon nain dont les habits correspondent aux couleurs des 3 dés ?

● Le Verger - 2 à 8 joueurs - Dès 3 ans - Durée : 15 min ●

Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers. Unissez vos forces afin de récolter cerises, pommes, poires et prunes avant son passage !



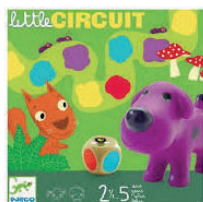
Quatre petits paniers sont à disposition des enfants. Si les enfants arrivent à ramasser tous les fruits avant l'arrivée du corbeau, alors tous les enfants sont déclarés vainqueurs. A l'inverse, tous seraient déclarés perdant.

● Les écureuils jardiniers - 2 à 4 joueurs - De 4 à 8 ans - Durée : - 30 min



Comme Eric l'écureuil, soit le premier à faire pousser tes fleurs et à arriver à ta cabane

● Little circuit - 2 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min ●



Arriver en premier sur la case arrivée du parcours pour gagner des jetons. Le premier joueur qui a réuni 3 jetons gagne la partie.

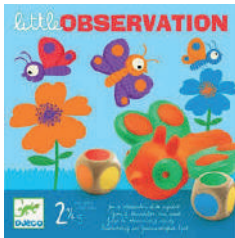


● Little Mémo - 2 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min



De petits animaux se promènent dans le jardin. Tout à coup, l'un se cache sous le buisson. Quel animal s'est caché ?

● Little observation - 2 à 4 joueurs - Dès 2 ans - Durée : 10 min



Un jeu d'observation pour les plus jeunes. Une série de figurines en papillon bicolores sont disposées sur la table. Chaque joueur doit à son tour jeter deux dés de couleur. Les deux couleurs sortantes indiquent les couleurs du papillon à attraper.

● Loto des animaux et des oiseaux 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée 5 à 10 min



Jeu de mémoire

Découvrir différents oiseaux et les repositionner sur les bonnes cases ...

Rien de plus simple avec ce petit jeu de mémoire qui initiera les plus jeunes à l'ornithologie.

● Maxiloto des contes - 1 à 6 joueurs - Dès 3 ans Durée 10 à 15 min



Jeu de langage et de mémoire

Boucle d'or, le petit chaperon rouge...

En regroupement ou en atelier langage ou encore en atelier structuré... À travers six contes célèbres, ce maxiloto initie les enfants à la lecture d'images en les invitant à prendre des indices précis.

● Mémo tactile des surfaces

2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 10 min



Ce jeu de mémoire tout en bois se joue les yeux fermés! Le but : retrouver grâce au toucher les paires de pièces de jeu ayant des surfaces identiques. Le gagnant est celui qui aura le plus de paires. Convient aux enfants malvoyants.

● Mémo des pelages - 1 à 2 joueurs - Dès 2 ans Durée 5 à 10 min

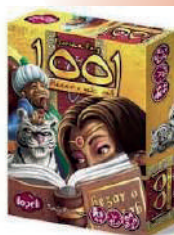
Jeu d'association et de mémoire



Des tâches de toutes les couleurs et de toutes les formes.

En jeu d'association dans un premier temps afin d'appréhender le pelage de chaque animal pour finir par un jeu de mémo qui permettra d'assembler le pelage de l'animal à son image.

● 1001 - 2 à 5 joueurs - Dès 4 ans - Durée 15 min



Le Sultan veut la suite des histoires que Shéhérazade a commencées les nuits précédentes. Les joueurs doivent coopérer afin de constituer les paires, personnage et paysage, formant les histoires que le Sultan souhaite entendre. C'est gagné si les joueurs arrivent à constituer toutes les paires souhaitées par le Sultan.

Mimi joue aux billes

1 à 2 joueurs - Dès 2 ans - Durée 5 min



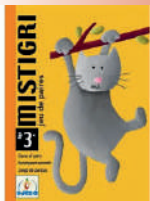
Oh, ça bouge beaucoup par ici : Mimi la souris s'est installée dans le placard où sont toutes les réserves et est en train de jouer avec du fromage, des céréales et des noix. Elle a plein de super idées : memory ou jeu de dés ... Cette collection de jeux offre des divertissements variés. Ainsi, les tout-petits peuvent déjà s'amuser avec le toboggan à billes et se familiariser avec des premières règles de jeu.

Minuscule - 2 à 6 joueurs - Dès 5 ans - Durée 15 min



Minuscule est un petit jeu de course à objectif secret. Soyez malin pour faire gagner vos insectes sans dévoiler vos intentions.

Mistigri - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 10 min



Associez des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat. Pour gagner, c'est aussi simple que ça !

Mon premier Carcassonne

2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 10 min



Comme dans le jeu original, les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, on peut tout de suite en commencer une nouvelle.

● Mon premier verger - 2 à 5 joueurs - Dès 2 ans - Durée 5 min



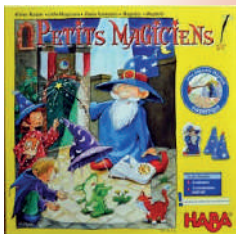
But du jeu : cueillir les fruits des arbres et les mettre dans le panier avant que le corbeau n'arrive au verger. On lance le gros dé représentant 4 couleurs différentes (1 pour chaque fruit), 1 panier (mettre le fruit que l'on veut dans le panier) et 1 corbeau (faire avancer le corbeau d'une tuile en direction du verger).

● Pantastino - 1 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 10 min



Un très beau jeu de mémo tactile en bois brut massif ! Amusez-vous à retrouver les paires en touchant les différentes pièces du bout des doigts. Celles-ci ont été gravées de dessins abstraits : lignes courbes, lignes droites, points...

● Petits magiciens - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 15 min



Merlin parcourt les allées de la forêt de Brocéliande à la recherche de ses animaux de compagnie. Ces derniers se sont cachés sous ses 9 chapeaux de magiciens. Après avoir désigné l'un des chapeaux et prononcé la formule magique, il faut utiliser la baguette magique pour soulever le chapeau. Si l'animal cherché se trouve dessous, le joueur remporte une poussière d'étoile. Mais attention, car la forêt est vivante et magique, les bestioles peuvent changer de place!

● Pippo - 2 à 8 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 15 min



Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs. Vite, vite, il faut chercher l'animal manquant dans la bonne couleur. Le premier qui le trouve gagne la carte. Quand toutes les cartes ont été trouvées, celui qui en a le plus a gagné.

● Pique plume - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 15 à 20 min ●



Jeu de mémoire et de rapidité

Le poulailler est déchaîné : le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!!

La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne...

● Piratatak - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min



Avant de prendre le large, les pirates doivent reconstituer leur bateau divisé en 6 cartes.

4 bateaux de couleurs différentes divisés en 6 parties sont présents dans le jeu. Le premier joueur qui reconstituera son bateau remportera la partie. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque.

● Qui habite où 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée 5 à 10 min



Jeu d'association

Un jeu de mémoire sur les animaux et la découverte de leur milieu.

Qui mange quoi - 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée 5 à 10 min



Jeu d'association

Un jeu de mémoire sur les animaux et la découverte de leur milieu.

Rafle de chaussettes - 2 à 6 joueurs - Dès 4 ans - Durée 10 min

Dans l'armoire, tout est sans dessus



dessous : le monstre aux chaussettes a tout retourné !»Rafle de Chaussettes est un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille et notamment les plus jeunes. Le but du jeu est de retrouver des paires de chaussettes.

Rapelli « l'arbre à chenilles » - De 2 à 6 joueurs Dès 4 ans - Durée 20 min



Jeu de hasard

Les chenilles se cachent dans les bambous, il faut en capturer le plus possible...

Celui qui aura le premier collecté toutes les chenilles de sa couleur a gagné.

À vos marques, prêt ? Grignotez !

● Rondo Vario - 1 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée 10 min



Les chenilles sont excitées aujourd'hui, elles vont recevoir de nouvelles robes multicolores. Le but du jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de forme et de couleur parmi les différentes pièces de bois pour habiller sa chenille, à l'aide des dés. Le premier à en posséder six gagne la partie.

● Sardines - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée 15 min



Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte.

● Serpentina - 2 à 5 joueurs - Dès 4 ans - Durée 15 min



Sorte de jeu de domino, chaque joueur pioche et pose une carte sur la table, et essaie de l'associer à celles déjà posées, en fonction de la couleur du serpent. Celui qui termine un serpent en posant la tête ou la queue, le remporte. Le vainqueur sera celui qui, en fin de partie aura remporté le plus de cartes.

● Tactilo Loto - 2 à 6 joueurs - Dès 3 ans - Durée 10 min

Toutes les cartes animal sont cachées dans le sac. Chaque joueur à son tour fait tourner la flèche. Celle-ci montre une matière. Le joueur doit alors retrouver, par le toucher, une carte avec la même matière, dans le sac. Si la carte est bonne le joueur la garde. Celui qui a le plus de cartes en fin quand le sac est vide est celui qui a gagné !



● Texture square - 2 à 6 joueurs - Dès 2 ans - Durée 15 min



Les enfants développent leur perception tactile, leur vocabulaire et leurs capacités de tri et de communication grâce à cet ensemble d'activités de découverte pour les plus jeunes.

Torreta - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 15 min ●



Les joueurs doivent construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de différentes couleurs, longueurs et épaisseurs. Toutes les pièces comportent également un chiffre imprimé. Les joueurs choisissent alors de lancer le dé multicolore ou le dé à points pour déterminer les pièces à empiler. Le gagnant est celui qui parvient à empiler les pièces sans les faire tomber et à bâtir la tour la plus haute.

● Torteliki - 2 à 4 joueurs - Dès 3 ans - Durée 10 min



Un jeu de mémo et de manipulation pour les petits. C'est le printemps, les tortues se font belles et changent de carapace pour sortir. Qui retrouvera les cartes correspondant aux tenues des tortues ?



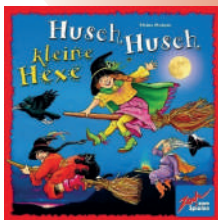
Trifouilli - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée 15 min



Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une grande pioche commune. Quand un joueur pense avoir réussi à former une rangée de 7 cartes, il appuie vite sur la sonnette pour valider! S'il ne s'est pas trompé il garde les cartes de sa rangée tandis que les autres doivent remettre les leurs en jeu. Et hop, c'est parti pour un nouveau tour! Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie...

Turlututu chapeau pointu - 2 à 6 joueurs

Dès 4 ans - Durée 15 min



Vite, vite, petite sorcière, fais appel à ta mémoire pour arriver au plus vite à la grande fête !

Viva Topo - 2 à 4 joueurs - Dès 4 ans - Durée 30 min

Accumuler le plus de parts de fromage.

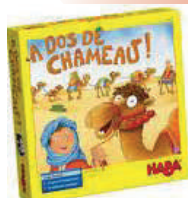
Les souris sont disposées au centre de la table et le chat sur une case (avec environ un tour de retard). Chaque joueur doit lancer le dé et avancer une de ses souris du nombre de cases indiqué (de 1 à 5). La partie s'achève dès que les souris ont toutes atteint l'arrivée, une cachette... ou l'estomac du félin !



Jeux à règles

À partir de 6 ans

● À Dos de Chameau - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min



Dans « A Dos de Chameau », seul celui qui conduira le plus grand nombre possible de chameaux à l'oasis pourra gagner cette course torride à travers le désert.

● Bang ! - 4 à 7 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 30 min



Devenez la terreur de l'Ouest! Le célèbre jeu de rôle où vous incarnez au choix un shérif, un hors-la-loi ou un renégat. Gardez votre rôle secret et parvenez à vos fins.

● Bazar bizarre - 2 à 8 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 25 min



Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse.

● **Batik** - 2 joueurs - Dès 4 ans - Durée : 5 à 20 min



Jeu de stratégie

Ne sortez pas du cadre. 2 joueurs se placent face au tableau ... Qui joue les clairs ? Qui joue les foncés ?

Une partie... Oblige ton adversaire à jouer une pièce débordant du tableau de jeu.

Un match... Amène ton adversaire à manquer de pièces pour finir une partie.



Cache tomate - 2 à 8 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 à 20 min ●

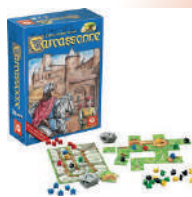


Jeu de mémoire et de rapidité

La ferme est très mal rangée ...les cerises sont dans le poulailler, le cheval dans un lit et la fourche dans le beurre! Serez-vous le plus rapide pour remettre les choses en place? La mémoire et la rapidité

seront de rigueur.

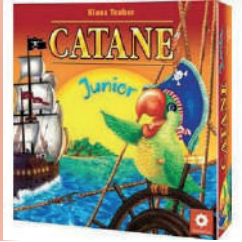
● **Carcassonne** - 2 à 5 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 30 min



À l'aide de tuiles sur lesquelles se trouvent villes, monastères, routes et champs, les joueurs agrandissent le plateau tour après tour. Les joueurs placent leurs partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Selon l'endroit où ils sont placés, les partisans deviendront chevalier, moins, voleur ou paysan. Peu importe la fonction des partisans, le joueur qui aura la meilleure stratégie sera le vainqueur...

Catane Junior- 3 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 30 min

Les îles de Catane se dévoilent devant vous : de nombreuses petites îles avec des forêts, des pâturages, des champs de canne à sucre et des montagnes pleines de cavernes mystérieuses : un paradis pour des Pirates aventureux !



Chantilly - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 25 min



Bataille gastronomique

Un jeu au thème original où l'on se partage des parts de gâteau !

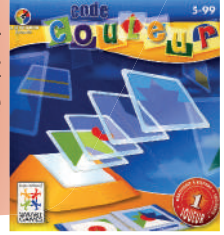
ChromaTikTak - 1 à 8 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 10 min

ChromaTikTak est un petit jeu étonnant qui s'amuse avec l'effet Stroop. Retrouvez 12 défis colorés qui feront appel à votre rapidité ou à votre réflexion !



Code couleur - 1 joueur - Dès 5 ans ●

Combinez formes et couleurs pour reproduire les illustrations proposées dans le livret. Pour ce faire, sélectionnez les plaquettes nécessaires et positionnez-les dans le bon sens sur le support. Quatre niveaux de difficulté, 18 plaquettes, 100 défis !



● Coloretto - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min à plus Jeu de stratégie



Piocher ou ramasser, tel sera votre dilemme !

Rangez les couleurs dans des colonnes et choisissez les bonnes...

Un jeu astucieux dans lequel les joueurs devront réunir le plus possible de cartes de même couleur. En effet, en fin de partie, les cartes de couleur identique rapportent plus de points que les cartes isolées. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Couleurs sentiments - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans ●

Ce jeu est un outil ludique. Il va permettre à l'enfant d'identifier les différents mots que l'on peut mettre sur nos sentiments et ainsi améliorer ses comportements relationnels...



● Crazy Cups - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min



5 gobelets de 5 couleurs et des éclats de rires par centaines!

Crazy Cups est un jeu de réflexe et de rapidité renversant, amusant et familial qui vous propose des tours de jeux rythmés.

● Croassimo - 2 à 4 joueurs - Dès 5 ans - Durée : 15 min

Fais sauter les grenouilles de nénuphar en nénuphar pour manger un maximum de moustiques.



● Declic Family

3 à 8 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 30 min

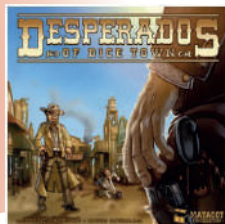


Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table! Une main pour vrai, une main pour faux.

● Desperados of Dice Town

2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 25 min

Desperados of Dice Town est un jeu de dés et de prise de risque. Prenez la tête d'une bande de desperados dans le far-west et tentez de faire évader vos hommes de main grâce à des jets de dés que vous exploiterez judicieusement.



● **Différence** - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 20 min



Chaque joueur possède une pile de cartes avec une même illustration...du moins en apparence. À chaque tour, trouvez les deux différences entre votre carte et la carte commune servant de référence. Le plus rapide pourra se défausser d'une carte et se rapprocher de la victoire.

Dixit - 3 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min ●

Dixit est un jeu de société qui vous emmène dans un monde onirique où de douces illustrations vous serviront d'inspiration pour de belles envolées poétiques.



● **Dobble** - 2 à 8 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min



Jeu d'observation et de rapidité

Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun. La difficulté vient aussi du fait qu'un même symbole n'a pas la même taille sur toutes les cartes, ce qui perturbe l'observation!

Elixir - 3 à 8 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 60 min

Jeu de stratégie

Attention tournoi magique ! De toutes les contrées sont venus les magiciens ! Ils viennent participer au plus grand, au plus étonnant, au plus délirant des concours de magie. Un concours où il faudra amasser les ingrédients les plus saugrenus, tous nécessaires au bon lancement de sorts farfelus. D'autant plus farfelus qu'ils causeront les pires mésaventures à leurs adversaires du jour !



Gare à la toile - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 20 min



Ce jeu propose aux jeunes araignées joueuses et aux fourmis courageuses une aventure ludique palpitante en 3D.

Giro galoppo - 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 30 min

L'événement hippique de la saison a débuté !

Cinq chevaux de course prometteurs courent à toute vitesse sur la piste et les cartes de course déterminent leur allure. Mais tout ne se déroule pas toujours comme prévu car les chevaux se bousculent et délogent les adversaires, de sorte que plus d'un plan longuement mûri sera déjoué par les impitoyables concurrents.



● **Gloobz** - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 20 min



Jeu d'observation et de rapidité

Attrapez toutes ces adorables créatures!

Goblet Gobblers - 2 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 15 min ●



Gobez votre adversaire! Règles simples, tactiques nombreuses : un jeu de réflexion en bois passionnant et amusant.

● **Halli Galli** - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min



Jeu d'observation et de rapidité

Ding ding ding ding. Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 symboles fruits identiques figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui actionne la sonnette le premier gagne tous les tas de cartes posés sur la table. Le but est de gagner toutes les cartes.

Hamsterrolle - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min ●



«Plus rien ne doit tomber»: voilà qui résume bien l'objectif que vous allez devoir atteindre tout au long de la partie ! Car si vous faites tomber des pièces de la roue, vous devrez toutes les récupérer. Or pour gagner, il faut être le premier à avoir placé toutes ses pièces. Un étonnant jeu d'habileté.



Hand's up - 2 à 8 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 à 25 min ●

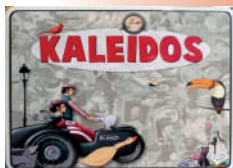


Jeu de d'observation et de rapidité

Attention, je retourne une carte : à vous de faire avec vos mains la figure dessinée dessus. Cela a l'air simple, mais toutes les figures ne sont pas réalisables et pendant que vous vous échinez, vos adversaires se gaussent en se croisant les bras.



● Kaleidos - 2 à 12 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 60 min

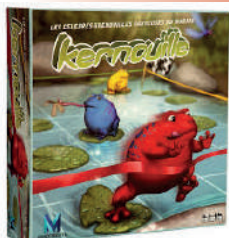


« Kaleidos » est un jeu d'observation convivial jouable individuellement ou en équipe de 2 ou 3 joueurs, qui vous invite à repérer différents objets dissimulés au cœur de dix tableaux originaux.

« Kaleidos » est le fruit de l'association entre Ystari et Cocktail Games qui ont conjugué leurs talents éditoriaux afin de signer la réédition de ce classique italien datant de 1995.



Kernouille - 2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min ●



Vous arrivez juste à temps pour la grande course annuelle des grenouilles ! Vos adorables amphibiens devront utiliser les nénuphars pour se frayer un chemin à travers le marais. Mais celui-ci est encombré et on ne peut se déplacer que dans le sens indiqué par sa carte Mouvement.

● Kobayakawa - 3 à 6 joueurs - Dès 9 ans - Durée : 15 min



Le puissant clan des samouraï souhaite contrecarrer vos plans de conquête du Japon.

Kobayakawa est un jeu de cartes et de bluff.



La guerre des moutons - 2 à 4 joueurs - Dès 10 ans Durée : 30 min ●

Vos moutons paissent en paix et vous essayez d'avoir l'enclos le plus grand. Mais gare aux loups! Le jeu se compose de tuiles, de petits morceaux de carton carré imprimés recto-verso, représentant des parcelles de prés avec des moutons de couleur qui paissent. En début de partie, la tuile « centre du village » est placée au milieu de la table. Chaque joueur va ensuite recevoir, au hasard...



● La salade des cafards - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans Durée : 10 à 20 min



Jeu de hasard

Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes légumes à tour de rôle. Le problème, c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils posent, sans mettre les pieds dans le plat. Mais attention, pour gagner il faudra jongler astucieusement entre vérité et mensonge forcé et ce, sans la moindre erreur. Chou promis, chou dû !!



● Laoupala - 3 à 6 joueurs - Dès 9 ans - Durée : 30 min



Tous les joueurs jouent en même temps. Pour commencer une manche, 6 cartes sont posées au centre de la table à la vue de tous. Chaque carte donne une caractéristique bien précise.

Le but du jeu est de trouver le plus rapidement possible un objet ou un être vivant, correspondant aux critères des cartes et visible des joueurs sans que ceux-ci ne bougent de leur chaise.

Le bois de Couadsous - 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min ●

On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça !

Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !



● Le labyrinthe magique - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 20 min



Jeu de circuit

Un mur peut en cacher un autre ! Les petits magiciens doivent se frayer un chemin dans un labyrinthe aux murs invisibles. Pour gagner tous les sorts, il doit passer les portes du labyrinthe magique en lévitant grâce à sa bille magique. Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.

● **Le poker des cafards** - 2 à 6 joueurs - Dès 8 ans Durée : 15 à 25 min



Jeu de stratégie

Dans ce jeu, ce sont des animaux qui sont dessinés sur les cartes. Et il faudra deviner si le joueur vous précédant vous ment ou vous dit la vérité.. Dans tous les cas, le premier à posséder 4 cartes du même animal devant lui a perdu ou alors le premier à ne plus posséder de cartes. Bluff, psychologie et sens de l'observation vous aideront à ne pas être celui-là...

● **Le Trésor des Mayas** - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans Durée : 20 min

Au fond de la jungle retentissent les cris des animaux sauvages. Et quand surgit l'ancien temple Maya, les aventuriers se lancent dans une recherche palpitante pour retrouver le trésor secret des Mayas.

« Le Trésor des Mayas » est un jeu simple et passionnant. Pour récupérer les pièces du trésor et les échanger contre des cartes, les petits aventuriers doivent exécuter différentes actions : construction, mémorisation, rapidité, collecte...



● **Les Aventuriers du Rail – Europe** - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min



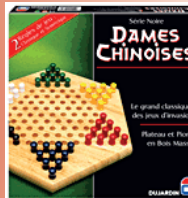
Ce jeu vous invite à bord d'une aventure ferroviaire sur le Vieux Continent. Collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes européennes. Plus longues seront vos routes, plus grand sera le nombre de points gagnés.

Les dames chinoises - 2 à 6 joueurs - Dès 6 ans

Durée : 15 à 30 min

Jeu de stratégie

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.



Les fantômes de minuit - 2 à 6 joueurs

Dès 5 ans - Durée : 15 min

Vite, aidez les petits fantômes à retourner dans leur chambre avant minuit! Les petits sacripants se sont dispersés, et vous devrez faire preuve de mémoire pour les rassembler. Chaque erreur fait avancer l'horloge de 5 minutes... minuit approche... parviendrez-vous à les rentrer à temps?



Les loups-garous de Thiercelieux - 8 à 18 joueurs

Dès 8 ans - Durée : 30 min

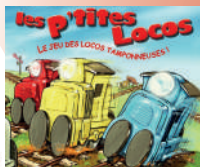
Jeu d'énigme

Soyez loup-garou et dévorez les villageois, soyez vigilant et tentez d'éliminer les loups-garous !

Tous auront un rôle à part entière dans la chasse au loup-garou et pourront aider le village à traquer les bêtes sanguinaires.



Les P'tites Locos - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 45 min



Aux commandes de vos magnifiques locomotives, vivez une course pleine de rebondissements ! Chaque joueur reçoit 4 locomotives d'une même couleur. L'objectif est d'en amener 3 à l'arrivée au plus vite.

● **Ligretto** - 2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min



Ligretto est un jeu où l'objectif est de poser vos cartes juste au bon moment et surtout avant les autres. Facile !!! Sauf que tout le monde joue en même temps sur les même tas de cartes. Il faut donc surveiller à la fois ses cartes en main, celles de son Ligretto et le jeu qui se déroule devant vous à grande vitesse.

Lincoln - 3 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 10 min ●



Lincoln se met au vert est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel vous devrez aider Lincoln et ses potes à retrouver leurs divers trucs.

● **Les rondins de bois** - 2 à 5 joueurs - Durée : 30 min

Jeu d'adresse et d'observation



Comment franchir la ligne d'arrivé avec le menton sur la table, en n'utilisant que ses pouces, en étant debout sur une jambe, avec une pile de bois de taille différente et une toupie qui s'arrête quand on commence ?

On empile, on construit, on met tout en équilibre et le tour est joué.

Mimtoo - 4 à 10 joueurs - Dès 6 ans ●

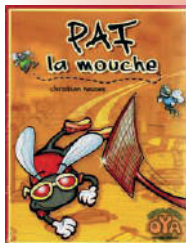
Durée : 30 min



Mimtoo est un jeu d'ambiance et de mime où il vous faudra être malin tout en faisant le crétin...!



● Paf la Mouche - 2 à 8 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min



Chacun a devant soi un paquet de cartes retournées faces cachées. Chaque joueur à tour de rôle révèle l'une des cartes de sa main. Lorsqu'une mouche apparaît, elle est posée sur la table en attendant qu'une tapette à mouche soit piochée. Lorsqu'une tapette à mouche apparaît, tous les joueurs doivent tenter d'attraper les plus grosses mouches car elles rapportent plus de points. Dans chaque famille, les mouches ont des valeurs de un à cinq points. Le vainqueur sera celui qui ramasse le plus grand total de points.

● Panicozoo - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min



Un jeu trépidant d'observation et de rapidité complètement dingue ! Il faut identifier le seul animal manquant sur la carte montrée. Mais attention, il vous faudra des yeux de lynx car sur chacune des 15 cartes, il y a 14 animaux représentés.

● Pentago mechanic - 2 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min



L'objectif de « Pentago » est simple : être le premier à aligner 5 billes ! Mais attention, sous cette apparente simplicité, se cache un mécanisme redoutable de plateaux pivotants qui transformera vos parties en véritables casse-tête.

● **Perlinpinpin** - 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min



La princesse Coccinelle, la princesse Chat, la princesse Lune et leurs amies ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil.

À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Alors, usez d'un peu de tactique, d'une once de mémoire et d'un soupçon de chance. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir de nouveau.

Perplexus original - 1 joueur ou + - Dès 8 ans Durée : 30 min à 1h

Revers Twist et tourner votre chemin vers la ligne d'arrivée. Perplexus est un labyrinthe en 3D, simple à utiliser, mais difficile à maîtriser.



● **Perudo** - 2 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min



Un jeu de bluff. Chacun choisi sa couleur et prend un gobelet. Ensuite, chacun mets ses dés dans son gobelet, les secoue et retourne son gobelet sur la table. Chacun regarde secrètement son tirage et le premier joueur fait une annonce. Quand quelqu'un dit qu'il doute, tout le monde dévoile son tirage. Si l'annonce du nombre de dés était bonne, le joueur qui a dit qu'il doutait perd un dé sinon c'est le joueur qui a fait l'annonce qui perd un dé. Et la partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur avec un ou plusieurs dés. Celui-là sera bien sûr déclaré vainqueur.

● **Pickomino - 2 à 7 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min**

Dans la basse cour, c'est la chasse aux vers ! Mais attention, il va falloir prendre des risques.



« Pickomino » est un jeu d'ambiance, un jeu de dés pour les flambeurs qui aiment prendre des risques ou font preuve d'audace. Avec ce petit jeu aussi agréable qu'amusant, vous pourrez réunir la famille. Grâce à des règles simples, ce petit jeu se joue facilement et les parties sont rapides.

Perudo - 2 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min ●



Un jeu de bluff. Chacun choisi sa couleur et prend un gobelet. Ensuite, chacun mets ses dés dans son gobelet, les secoue et retourne son gobelet sur la table. Chacun regarde secrètement son tirage et le premier joueur fait une annonce. Quand quelqu'un dit qu'il doute, tout le monde dévoile son tirage. Si l'annonce du nombre de dés était bonne, le joueur qui a dit qu'il doutait perd un dé sinon c'est le joueur qui a fait l'annonce qui perd un dé. Et la partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur avec un ou plusieurs dés. Celui-là sera bien sûr déclaré vainqueur.

● **Pickomino - 2 à 7 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min**

Dans la basse cour, c'est la chasse aux vers ! Mais attention, il va falloir prendre des risques.



« Pickomino » est un jeu d'ambiance, un jeu de dés pour les flambeurs qui aiment prendre des risques ou font preuve d'audace. Avec ce petit jeu aussi agréable qu'amusant, vous pourrez réunir la famille. Grâce à des règles simples, ce petit jeu se joue facilement et les parties sont rapides.

● Pièces montées

2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min



Vous faites parti des finalistes au grand concours des chefs pâtissiers mais en sortirez-vous vainqueur ? « Pièces montées » est un délicieux petit jeu de cartes tactique et original mêlant observation et déduction.

Pingo Pingo - De 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : - 30 min ●



Tentez d'amasser un maximum de cartes trésors en perdant un minimum de vie, le tout dans une ambiance musicale déjantée.

● Pingouins - De 2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min



Des pingouins sur une banquise se battent pour le poisson. Pas si simple quand la banquise disparaît peu à peu !

Piou Piou - 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 10 min ●



Placer la pile des œufs au centre, côté «œuf» apparent. Mélanger les carte. En distribuer 4 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche qui est placée au centre, à côté de la pile des œufs. Le gagnant est le premier qui parvient à avoir 3 poussins.

● **Pitch car mini - 2 à 8 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 30 min**



Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette!

D'une superbe réalisation, ce jeu d'adresse en bois composé de 16 portions de circuits vous permet de réaliser une multitude de circuits différents.

Pit - De 3 à 8 joueurs - Dès 8 ans - Durée 15 min ●



Jeu de d'association

Meuuuuuhhh !!!!!

8 familles de vaches pas comme les autres qu'il va falloir marchander. Les enchères commencent et tout le monde joue en même temps afin de

recupérer sa famille de vache.

Marguerite, Mégaton, Bby, Tbasco et bien d'autres vont se déchaîner sur l'air de jeu pour n'en faire plus qu'une. Attention, prêt? DING !!!

● **Pylos - De 2 joueurs - Dès 8 ans - Durée 15 min**



Soyez celui qui posera la dernière bille ! Un jeu de réflexion pour 2 joueurs aussi amusant qu'esthétique.



● **Pyramide d'animaux** - De 2 à 4 joueurs - De 4 à 8 ans Durée 15 min



Guidé par le dé, empile le maximum d'animaux en bois sur le dos du crocodile. Attention à ne pas construire une pyramide trop haute, elle risque de tomber !

● **Qamoki** - 2 à 8 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min ●

A votre tour, posez une ou plusieurs cartes de votre main soit sur une carte présentant une syllabe commune, par exemple maCARon sur CANada, soit à côté d'une carte en formant une association d'idée, par exemple macaron et chocolat. Mais si vous essayez d'associer deux mots qui n'ont a priori aucun rapport (par exemple macaron et Marilyn), il vous faudra bien argumenter pour convaincre vos adversaires («Marilyn adorait les macarons!»).



● **Quarto** - 2 joueurs - Dès 8 ans - Durée : - 30 min



Le gagnant est le premier à aligner quatre pièces ayant au moins une caractéristique commune... pas si simple quand c'est votre adversaire qui choisit les pièces que vous jouez.

● **Qui es-tu ?** - 2 à 6 joueurs - De 6 à 10 ans - Durée : - 30 min ●

Ce jeu favorise l'interconnaissance, l'estime de soi, permet de rompre l'exclusion et contribue à des échanges riches et variés avec les participants.



● **QUIXO** - De 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée 15 min

Jeu de stratégie



Jeu abstrait s'inspirant du « Morpion ». Chaque cube est composé de 4 faces vierges, une marquée d'une croix, et l'autre marquée d'un rond. Chacun son tour, les joueurs prennent un cube représentant soit une face neutre soit son propre symbole, et le repositionne à l'autre bout en faisant glisser la ligne de cube. Le but est de réussir à aligner 5 cubes de son symbole (rond ou croix).

● **Quoridor** - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min ●



Jeu de stratégie

Votre but dans Quoridor : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : les adversaires posent des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : ils doivent vous laisser au moins un passage libre. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné ! Qui trouvera le chemin le plus court dans ces interminables « Quoridors »!

● **Qwickly** - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 10 min



Retrouve le plus vite possible la couleur d'un objet... Attention au petit chien QUICKLY qui viendra perturber la partie!

● **Qwirkle** - 2 à 4 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 45 min



Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle ! Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée

River Dragon - 2 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 25 min ●

Construisez des ponts, sautez d'une passerelle à l'autre et soyez le premier à traverser le Mékong, sur un plateau géant !



● **Rok** - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 20 min



Depuis la nuit des temps, le pouvoir ésotérique des runes ensorçèle... Rök y donne accès, mais il faut d'abord se mesurer aux forces adverses. Avant de les lancer, concentrez-vous en goûtant au plaisir simple de manipuler ces superbes pierres... Puis ayez l'oeil vif et le geste ultra-rapide pour les conquérir!



Rythme and boulet - 4 à 12 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 15 min ●

« Rythme & Boulet » est un jeu où vous allez taper sur vos genoux et dans vos mains à la manière de « We Will Rock You ». À partir de ce rythme scandé par tous, vous devrez créer une chaîne de signes. Chaque joueur appelé doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un adversaire. .



● Saboteur - 3 à 10 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 30 min



Vous voyez des nains partout? C'est normal avec ce petit jeu de cartes amusant jouable jusqu'à 10!
« Saboteur » est un jeu de cartes et de parcours où chacun cherche à faire gagner son camps sans savoir qui sont ses coéquipiers ou adversaires.

Sapiens - 2 à 4 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 45 min ●

Le temps est venu pour la Tribu de quitter son refuge pour de nouveaux horizons. En tant que chef de clan, vous devrez guider la migration de votre peuple préhistorique à travers la Vallée. Vous y récolterez de la nourriture en chassant et cueillant, trouverez de grandes et protectrices cavernes en prévision de l'hiver...



● Service compris - 2 à 6 joueurs - Dès 10 ans - Durée : 45 min

Jeu de stratégie



La forêt de la « Dent Creuse », est le pays natal d'Oscar Hamel le géant boulimique. Les joueurs sont les chefs d'un des six peuples de la forêt dont le but est de faire dévorer les gens des autres joueurs par ce nigaud de géant et de sauvegarder les siens. Trahison, tours pendables et trous normands seront au menu de parties endiablées où le futur vainqueur risque de craindre jusqu'au bout de finir dans la marmite.

● Shrimp - 2 à 6 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 15 min ●

Dans ce jeu, vous aurez des crevettes françaises, américaines et japonaises. Il existe de vieilles crevettes solitaires (souvent les plus dangereuses), des couples de crevettes inséparables et des trios de crevettes, après tout chacun sa vie. Comme la crevette se déguste fraîche, on commence par préparer trois plats : le wok, le grill et la poêle à frire. Bon appétit.



● Siam - 2 joueurs - Dès 7 ans - Durée : - 30 min



Éléphants et rhinocéros se livrent une lutte sans merci pour régner sur les territoires.

Pour gagner, il faut être le premier à sortir un bloc de rochers du plateau.

Skip-Bo - 2 à 6 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 30 min ●

But du jeu : être le 1er à se débarrasser de son stock de cartes en complétant des séries et ce, dans un ordre toujours croissant. Les joueurs reçoivent un stock de cartes qu'ils placent à leur droite devant eux, face visible. Le donneur pose alors les cartes non distribuées au centre de la table pour constituer une pioche commune.



● Sushi Go - 2 à 5 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min



Mémorisez, anticipez et visez la meilleure combinaison de cartes !

Sushi Go est un jeu de tactique et de prise de risques.

Suspend - 1 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min ●

Le jeu d'équilibre en suspension. Tout le monde a le même nombre de pièces au début du jeu et doit essayer de s'en débarrasser le premier. On lance le dé et on met sur la « construction » une tige de la couleur demandée. Bien sûr, on ne peut utiliser qu'une seule main !!! Si ça tombe, on récupère les pièces. Le premier qui met sa dernière pièce sans que cela ne tombe gagne la partie !!!



● **Targets** - 2 à 4 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 15 min



Un peu de dextérité pour un jeu de dés, un peu de chance pour beaucoup d'ambiance ! Chacun des joueurs a en sa possession 3 dés qu'il place l'un sur l'autre sur un palet. Tour à tour, les joueurs effectuent une pichenette sur le dé au sommet de la tour afin de s'arrêter sur l'un des trois disques placés au centre de la table.

Takenoko - 2 à 4 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 45 min ●

Les courtisans de l'empereur nippon prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bambouseraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain et y faire pousser du bambou. À leur tour, ils lancent le dé de climat et en appliquent les effets (bonus ou malus) avant d'effectuer deux actions différentes parmi obtenir une parcelle ou une irrigation, faire pousser du bambou...Le joueur qui obtient le meilleur score en additionnant ses points d'objectifs validés l'emporte.



● **Timeline** - 2 à 8 joueurs - Dès 8 ans - Durée : 15 min



Dans Timeline « inventions », vous serez confrontés à des questions, chaque fois que vous voudrez poser l'une de vos cartes. Ici, un seul objectif: être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

● **Toc Toc Toc** - 3 à 5 joueurs - Dès 7 ans - Durée : 20 min



J e u de stratégie

Toc toc toc.. Qui est là ? N'ouvrez pas à n'importe qui ! Brrr, en cette froide soirée d'Halloween il ne fait pas bon mettre son museau de monstre dehors ! Ce serait dommage de rester à grelotter dans la rue alors que des monceaux de petits fours et une musique de folie vous attendent ! Bref, du bluff, de l'intox et une sacrée dose de sens de la comédie seront nécessaires pour duper vos adversaires !

Tortuboom - 2 à 4 joueurs - De 5 à 9 ans - Durée : 10 min ●

Jeu d'adresse

Pousser gentiment les crabes pour faire tomber les tortues ça semble tout simple !

Nul doute que les plus habiles l'emporteront.



● **Trésor des Dragons** - 2 à 5 joueurs - Dès 6 ans - Durée : 15 min



Bravez les dragons en explorant leur caverne à la recherche des fabuleux trésors qu'ils ont amassés.

« Trésor des Dragons » est un Memory classique mêlé à un jeu de prise de risques. Retournez les tuiles et essayez de retrouver les objets par paires ou triples pour les emporter. Il ne tient qu'à vous de vous arrêter pour emporter les objets découverts. Mais attention! Si vous tentez le diable (ou le dragon!) peut-être perdrez-vous toutes vos découvertes en tombant sur une toile d'araignée ou un dragon.

FONCTIONNEMENT

- Les fiches d'emprunt pré remplies sont à envoyer **uniquement par mail** à : pole.ressources@cc-sudestuaire.fr en respectant les dates mentionnées dans le tableau, reçu par mail en début d'année

Concernant St-Viaud et Frossay : merci de préciser sur votre demande si c'est pour l'APS, l'ALSH du mercredi ou les vacances scolaires.

Ne pas hésiter à indiquer en supplément : 2 jeux à règles, 1 jeu surdimensionné, 1 autre malle en cas d'indisponibilité des jeux que vous auriez demandés.

- **EXCEPTIONS** :

Soirées jeux, parents, événements ponctuels,... : contacter le Pôle Ressources pour indiquer les dates d'emprunt et de retour souhaités + connaître les disponibilités des jeux.

Les emprunts et retours se feront exclusivement auprès du Pôle Ressources.

- **NOUS RAPPELONS** :

Que les jeux sont sous la responsabilité des animateurs, les jeux sont donc utilisés exclusivement avec la présence et la participation d'un ou plusieurs animateurs afin d'exclure toutes détériorations prématurées et excessives des jeux, dans le but de pérenniser la durée de vie des jeux.

Aucun jeu, matériel, malle ne peut être laissé en libre-service auprès des enfants.

En cas de dégradation ou perte du matériel prêté, les structures s'engagent à remplacer le jeu ou les pièces manquantes.

Merci de vérifier l'état et le contenu des jeux avant de les retourner au Pôle Ressources afin de gagner du temps.

Merci de signaler tout problème lors du retour des jeux.

Contact

Angélique LE CARROU

Services sociaux et éducatifs - Place de Marché

44320 Saint-Père-en-Retz

E-mail : pole.ressources@cc-sudestuaire.fr

Tél. 02 40 27 76 90