

Bleu : 0-3 ans Vert : 3-7 ans Jaune : 7-10 ans Rouge : 10 ans et plus

Abst : Abstrait / **Adre** : Adresse / **Bluf** : Bluff / **Cart** : Cartes / **Coll** : Collection / **Cons** : Construction / **Coop** : Coopération / **Gest** : Gestion / **Lang** : Langue / **Lett** : Lettre / **Mani** : Manipulation / **Obser** : Observation / **Puzz** : Puzzle / **Refl** : Réflexe ou Réflexion / **Role** : rôles / **Stra** : Stratégie

Petits musiciens



8 jeux pour apprendre à faire de la musique : jeu d'écoute avec clochettes, memory sonore, courses musicales, jeu d'écoute attentive, jeu d'actions et de mouvements.

Dès 2 ans (**BLEU / OBSER**)

Touché, trouvé !



Après avoir été visualisés, il faudra retrouver de petits objets en bois de formes et de tailles diverses (auto, mouton, étoile,...) qui auront été cachés dans de petits sacs en tissu. L'enfant tire une carte, et devra retrouver l'objet correspondant en palpant le sac. Les enfants trouveront bien vite les objets recherchés en les tâtant. Ce turbulent jeu éducatif développe la motricité fine et la réaction. Avec une variante plus calme.

Dès 3 ans (**BLEU / ABST**)

Cui-Cui !



Cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son oeuf ? Quatre oisillons audacieux cassent la coquille de leur oeuf. À paine éclos, ils ont déjà faim. Du coup, la seule solution est de les nourrir, et ce, en grande quantité ! Du grain, des baies, des vers et des mouches : les oisillons adorent ! Mais attention, ils sont très difficiles ! Le dé détermine les envies de chacun qui deviendront de plus en plus grosses. Quel sera le premier à grandir pour devenir un oiseau majestueux ?

Dès 3 ans (**VERT / COLL**)

Kikou le coucou



Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses oeufs à l'aide des baguettes ? Mais attention : dès que le nid commence à prendre forme avec seulement quelques branchages, il faut déjà poser un oeuf de coucou. Dans un nid en construction, il n'est pas impossible qu'un oeuf dégringole ! ce n'est qu'avec beaucoup de doigté et un oeu de chance que l'on peut poser ses oeufs en premier dans le nid et faire couvrir Kikou le coucou. Un jeu de construction de nid chancelant.

Dès 4 ans (**VERT / MANI**)

CardLine : Dinosaur



L'échelle des temps géologiques, les régimes alimentaires, les animaux de l'époque préhistorique n'auront plus de secret pour vous ! Mais pour gagner, il vous faudra placer au bon endroit sur l'échelle du Temps chaque carte que vous soulevez.

Dès 5 ans (**VERT / CULT**)

Chantier en cours !



L'ouvrier Ben travaille sur un gros chantier et doit s'assurer que les véhicules et les machines arrivent au bon endroit le plus vite possible. Mais attention, des fois, Ben a une envie pressante... Qui sera l'assistant le plus rapide sur le chantier et remplira le plus de cartes de mission pour Ben ?

Dès 5 ans (**VERT / OBSER**)

Specific



Le jeu malin comme un singe ! Connaissez-vous un animal carnivore qui a 4 pattes et qui vit sur terre ? lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge. Specific est un jeu qui ne se contente pas d'être pédagogique, il est aussi drôle et dynamique !

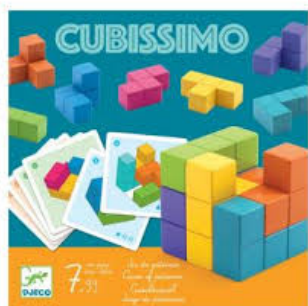
Dès 6 ans (**VERT / OBSER**)

Animouv



Pas facile d'aligner les animaux sans que les autres joueurs n'interfèrent. Un jeu de déplacement et de stratégie féroce.
Dès 7 ans (**JAUNE / STRA**)

Cubissimo



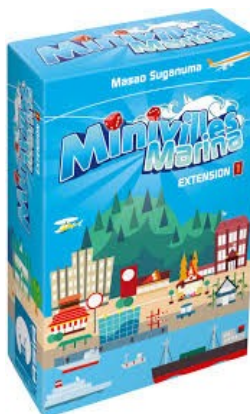
Jeu de réflexion et de patience. reconstitue le cube en utilisant toutes les pièces.
Dès 7 ans (**JAUNE / REFL**)

Uno



Le but ? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action qui vous font passer un tour, piocher des cartes ou qui inversent le sens du jeu... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Car il y a des cartes qu'on ne peut pas poser n'importe quand... Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit annoncer "Uno". Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie.
Dès 7 ans (**JAUNE / CART**)

Minivilles – extension : Marina



Prolongez l'expérience Minivilles avec l'extension Marina.
Dès 7 ans (**JAUNE / GEST**)

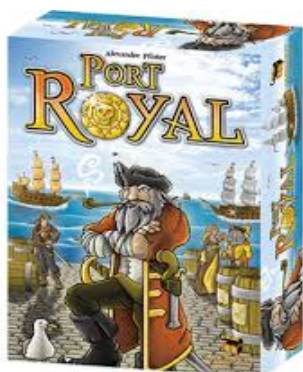
Majesty



Vous incarnez un jeune prétendant au trône tentant d'attirer des Personnages importants dans son Royaume représenté par ses Bâtiments. Ces personnages apportent richesse et succès, aussi, choisissez bien ceux que vous souhaitez appâter afin d'amasser le plus d'or possible ! En effet, le prétendant en possession des plus grandes richesses se verra couronné et remportera la partie.

Dès 7 ans (JAUNE / GEST)

Port Royal



Au milieu de l'agitation de Port Royal, vous comptez bien réaliser l'affaire de votre vie. Mais ne prenez pas trop de risques ou vous ne réussirez qu'à vider complètement les soutes de vos navires ! N'oubliez pas de réinvestir vos profits, pour acheter les faveurs des gouverneurs et des amiraux, ou pour recruter divers personnages qui vous permettront d'accomplir vos projets. Essayez d'accroître votre influence et vous pourrez peut-être répondre à l'appel des plus prestigieuses expéditions maritimes.

Dès 8 ans (JAUNE / STRA)

Azul



Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originellement décorés de bleu ou polychrome) furent adoptés par les Portugais quand leur roi Manuel Ier, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Il ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16ème siècle, tuelle à la main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Dès 8 ans (JAUNE / STRA)

Baf ! Jeu de mains, jeu de vilains !



Chaque joueur contrôle deux courageux héros au sein d'un groupe d'aventuriers explorant un périlleux donjon; Les aventuriers ont la ferme intention de parcourir les trois niveaux de la forteresse pour vaincre le terrible maître du donjon et son dragon apprivoisé, tout en récupérant quelques pièces d'or au passage. Celui qui aura amassé le plus de butin à la fin de la partie l'emportera !

Dès **8 ans (JAUNE / REFL)**

Scythe



La 1ère Guerre Mondiale a laissé l'Europe de l'Est exsangue et ses plaines enneigées portent encore les stigmates des terribles batailles. "L'Usine", la grande cité-état capitaliste qui produisait des mechas lourdement blindés durant la guerre, est désormais désaffectée et attire la convoitise des puissances voisines. Cinq héros y convergent à la tête de leur faction respective. Chacun a pour objectif de maîtriser en premier la technologie des mechas pour apporter puissance et suprématie à sa nation. Dans ce monde la survie passe par la conquête des territoires et l'exploitation de la terre. Chacun de vos choix sera crucial, souvent controversé. Saurez-vous exhumer de leur rouille les technologies du passé ? Votre stratégie reposera-t-elle sur vos capacités d'innovation ou vos valeurs au combat ?

Dès **14 ans (ROUGE / GEST)**