

77

Tous au poulailler

Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

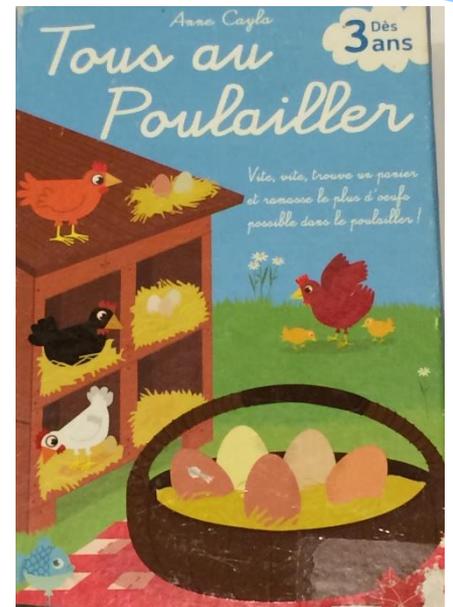
Matériel

38 œufs, 4 œufs cassés, 15 paniers, 3 poules

Règle du jeu

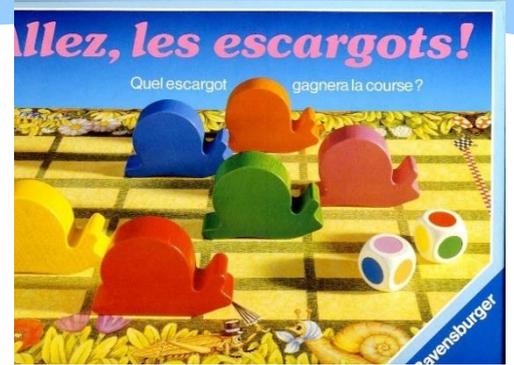
Ramasser le maximum d'œufs en trouvant les paniers dissimulés.

Remarque



3

Allez, les escargots !



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

5 à 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 6 joueurs

Matériel

6 gros escargots en bois multicolore, 1 plan de jeu, 2 dés à couleurs, 1 règle du jeu

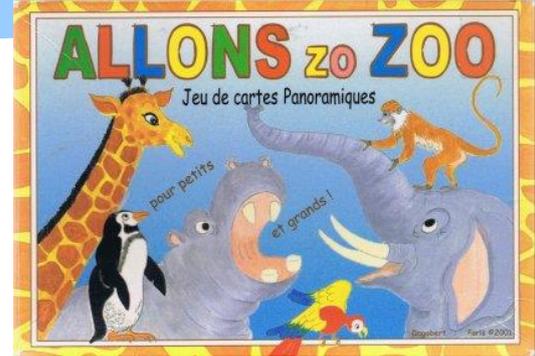
Règle du jeu

Le premier et le dernier escargot qui franchit la ligne d'arrivée gagne la course

Remarque

4

Allons au zoo



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

30 cartes numérotées, le gardien, le serpent

Règle du jeu

Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes

Remarque

Le jeu consiste à reconstituer un panorama, en suivant l'ordre croissant ou décroissant des cartes numérotées.

Leap Frog : astuces' lignes évolutif

80



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

Non indiquée

Nombre de joueur

2-4 joueurs

Matériel

Jeu en forme d'autobus, un plateau de jeu, 52 jetons avec des lettres, 54 jetons avec formes

Objectif

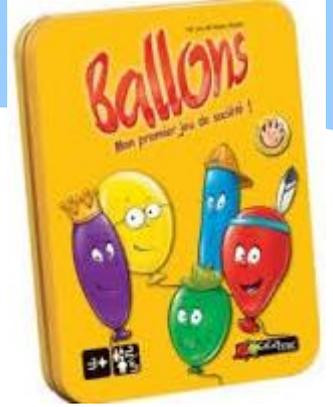
Être le premier joueur à obtenir trois jetons en ligne horizontale ou verticale sur l'autobus

Remarque

Jeux à plusieurs niveaux et différentes façons de jouer

6

Ballons



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

50 cartes, règle du jeu

Règle du jeu

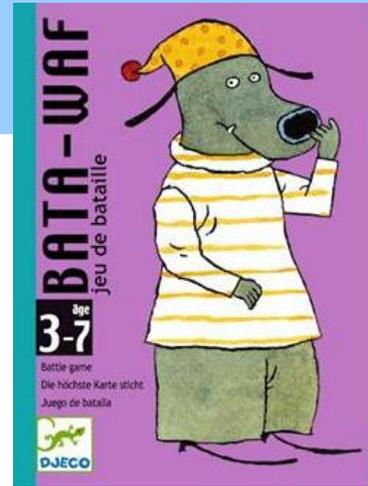
La partie se termine lorsque chaque joueur n'a plus de ballons.....

Remarque

Un jeu qui apprend aux petits à perdre des ballons..... et des parties.

7

Bata-Waf



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

A partir de 2 joueurs

Matériel

36 cartes

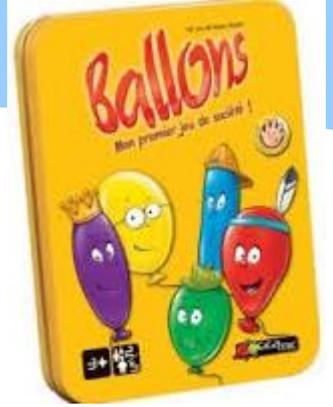
Règle du jeu

Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet, celui qui a mit la carte avec le chien le plus gros remporte le pli.

Remarque

6

Ballons



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

50 cartes, règle du jeu

Règle du jeu

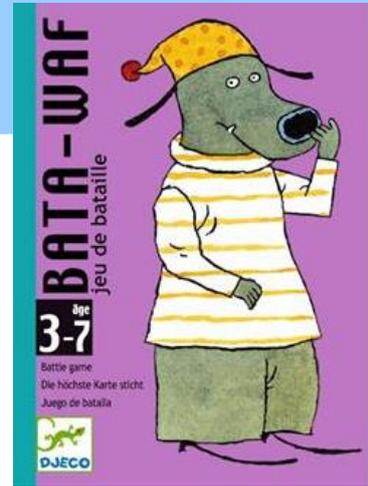
La partie se termine lorsque chaque joueur n'a plus de ballons..... et des parties.

Remarque

Un jeu qui apprend aux petits à perdre des ballons..... et des parties.

7

Bata-Waf



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

A partir de 2 joueurs

Matériel

36 cartes

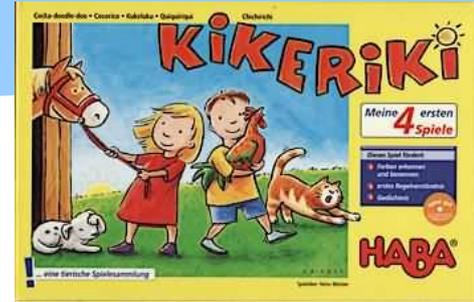
Règle du jeu

Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet, celui qui a mit la carte avec le chien le plus gros remporte le pli.

Remarque

14

Cocorico



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

Environ 5 à 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

5 pions, 18 cartes d'animaux, 1 dé multicolore avec symbole.

Règle du jeu

Celui qui réveille le plus d'animaux gagne la partie.

Remarque

Dominoes colors

81

Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

Non indiquée

Nombre de joueur

2-6 joueurs

Matériel

28 pièces

Règles

On commence par mélanger tous les dominos, face cachée au milieu de la table et chaque joueur prend ses dominos de départ qu'il place devant lui en prenant soin de les cacher aux autres joueurs.

Les dominos restants composent la pioche (ou le talon) placer à un endroit accessible à tous.

À **2 joueurs** chacun prend 7 dominos, à **3 et 4 joueurs** chacun prend 6 dominos, à **5 et 6 joueurs** chacun prend 4 dominos.

Le joueur ayant le double le plus élevé commence la **partie de dominos** et pose son domino au centre de la table (ou sinon le 6/4 etc.). Le joueur suivant (doit poser l'un de ses dominos dont **l'un des côtés est identique à un côté du premier domino**).

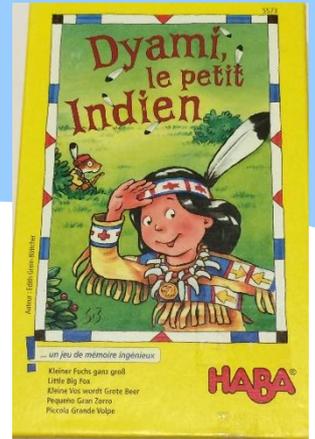
Le but du jeu est d'être le premier à poser tous ses dominos.

Remarque

Manque la règle du jeu

27

Dyami le petit indien



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

1 Indien Dyami, 4 tipis, 10 cases de sentier d'indien, 28 plaquettes-buissons, 1 dé, 1 règle du jeu

Règle du jeu

Aider le jeune indien Dyami, à accomplir des tâches pour qu'il devienne un courageux guerrier comme son papa.

Remarque

C'est un jeu de course et de mémoire

3

Allez, les escargots !



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

5 à 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 6 joueurs

Matériel

6 gros escargots en bois multicolore, 1 plan de jeu, 2 dés à couleurs, 1 règle du jeu

Règle du jeu

Le premier et le dernier escargot qui franchit la ligne d'arrivée gagne la course

Remarque

32

Jeu de mémoire Fenouil



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 8 joueurs

Matériel

72 cartes (30 paires de cartes jumelles et 12 cartes identiques de Fenouil)

Règle du jeu

Le joueur qui retrouve le plus grand nombre de paires de cartes remporte la partie

Remarque

103

Jeux des 7 familles



Âge :

3 ans

Durée d'une partie

10 –15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

28 cartes

Règle du jeu

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de famille

32

Jeu de mémoire Fenouil



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 8 joueurs

Matériel

72 cartes (30 paires de cartes jumelles et 12 cartes identiques de Fenouil)

Règle du jeu

Le joueur qui retrouve le plus grand nombre de paires de cartes remporte la partie

Remarque

34

La ronde du fermier



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

10 à 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

1 support en bois, 8 animaux, 4 brouettes, 7 jetons de nourriture, 1 soleil, 1 dé

Règle du jeu

Les joueurs remportent tous la partie s'ils réussissent à porter à tous les animaux de la nourriture qui leur convient avant le coucher de soleil

Remarque

Il s'agit d'un jeu coopératif

41

Lilli loto



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

4 planchettes de dépôt Amis des animaux, 1 jeu de cartes bleues illustrées avec 16 motifs, 1 jeu de cartes rouges illustrées avec 16 motifs, 8 friandises en bois, 1 règle du jeu.

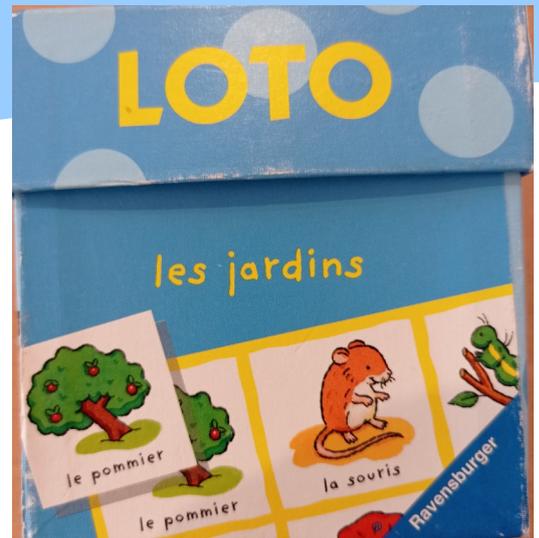
Règle du jeu

Le premier qui récupère les quatre choses dessinées sur ses cartes prend une friandise en récompense. Le gagnant est celui qui aura récupérés deux friandises en premier.

Remarque

102

Loto : les jardins



Âge :

3 ans

Durée d'une partie

10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

4 planches thématiques (puzzle deux morceaux)+ 24 jetons

Règle du jeu

Le joueur qui complète sa planche avec les jetons correspondant remporte la partie

45

Main dans la main

Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

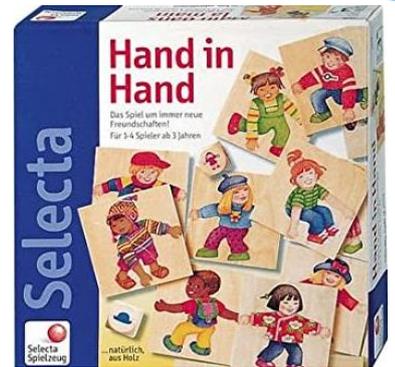
Matériel

36 cartes illustrées, 2 dés à symboles.

Règle du jeu

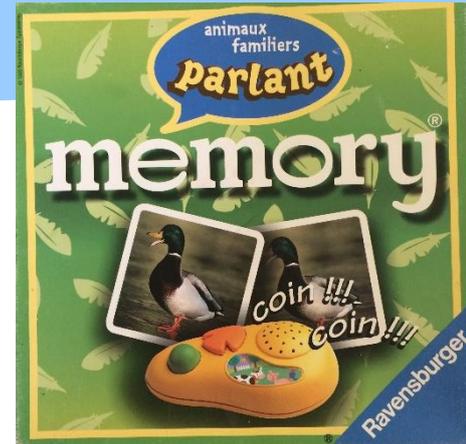
Créer une chaîne où chacun des personnages doivent se tenir la main.

Remarque



53

Memory sonore



Âge

A partir de 3 ans

Durée de la partie

10 minutes

Nombre de joueur

2-4 joueurs

Matériel

Le meneur de jeu électronique, 24 cartes, 1 règle du jeu

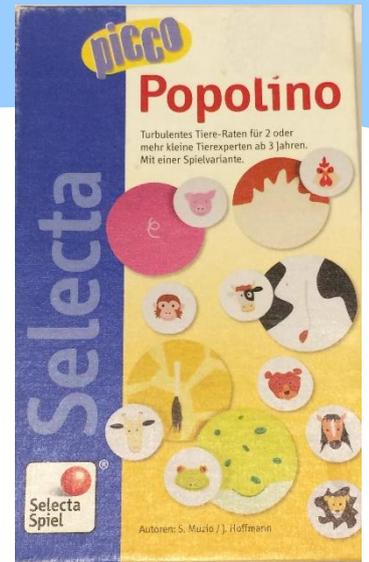
Règle du jeu

Le joueur qui a reconstitué le plus de paires gagne la partie.

Remarque

61

Popolino



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

A partir de 2 joueurs

Matériel

18 cartes d'animaux, 18 cartes de mission, 1 règle du jeu

Règle du jeu

Jeu de devinette sur les animaux

Remarque

62

Jeu de mémoire avec des mots



Âge

Dès 3 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

A partir de 2 joueurs

Matériel

50 cartes

Règle du jeu

Le joueur qui rassemble le plus de carte à la fin de partie gagne

Remarque

Exerce la mémoire et la concentration

98

Puzzle forme Winnie

Âge :

3 ans

Matériel

15 pièces



99

Puzzle géant ferme mallette

Âge :

3 ans

Matériel

Mallette + 36 pièces



Puzzle géant : journée à la ferme

101

Âge :

3 ans

Matériel

24 pièces

