



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Et hop !

LOGIS

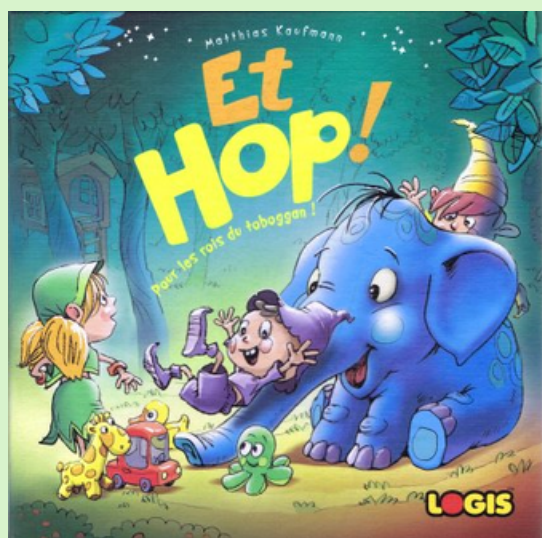


Matthias Kaufmann



Gediminas Akelaitis

N° 7553 ; 7497



Voici un adorable jeu évolutif en 3D pour initier les plus jeunes aux jeux de société !

Pour gagner, il faut ramasser le plus d'objets dans le bac à sable. Chaque joueur à son tour jette le dé et fait monter sa figurine du nombre de marches égal au nombre de points obtenus. Lorsque le pion arrive en haut, l'enfant le fait glisser, prend un jouet dans le bac à sable. Pour la variante on utilise les 2 dés, le premier pour monter l'escalier puis le second pour gagner des jouets.



3+



20 mn



2-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fabulia

LIFESTYLE BOARDGAMES



Wilfried Fort, Marie Fort



Eugenia Smolenceva

N° 4226



5 +



30 mn



2-6



Expression

Et si on racontait les histoires différemment ? Et si les personnages des histoires pouvaient jouer d'autres rôles que ceux qui leurs sont imposés ? Dans fabulia, vous allez en même temps essayer de deviner quel sera le personnage le mieux adapté pour l'histoire que le conteur vous raconte. Ensuite, il va vous falloir argumenter et enfin sélectionner le personnage le plus pertinent pour chaque rôle ! A la manière d'un dixit on va ici parler de ressenti et d'expression afin d'argumenter nos choix. Fabula est définitivement un jeu onirique et captivant pour les petits et les grands !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Feu rouge Feu vert

NATHAN

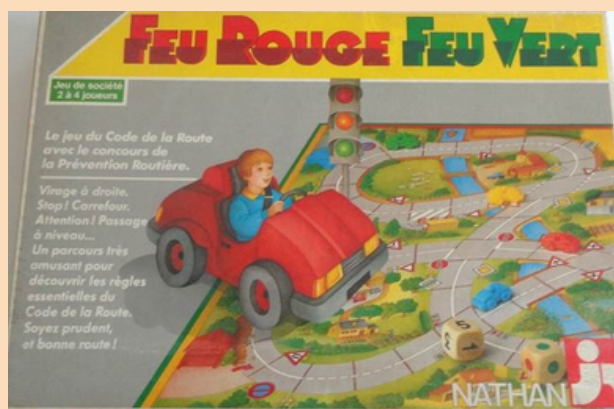


N.C



N.C

N° 4177



Feu rouge Feu vert est un grand classique des jeux d'apprentissage du code la route, qui a connu de nombreuses éditions chez Nathan.

Au cours de la partie, les joueurs vont rencontrer des panneaux, et devront les reconnaître et les appliquer sans faille : arrêt obligatoire à un stop et au feu rouge, stationnement interdit sur certaines cases.



5+



30-45 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Figurix

RAVENSBURGER



Hermann Seitz



Joackim Krause

N° 5321



Une fois les planches posées sur la table et les couleurs attribuées aux joueurs, les 3 dés sont lancés en même temps. Sur chaque dé, la face supérieure indique un symbole : un rond, un cercle et un motif. La combinaison de ces 3 symboles correspond à une image présente sur une planche. Il faut poser en premier son jeton sur cette image. Le joueur qui a posé ses 6 jetons a gagné la partie.



5+



15-20 mn



2-6



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Formes et couleurs

RAVENSBURGER

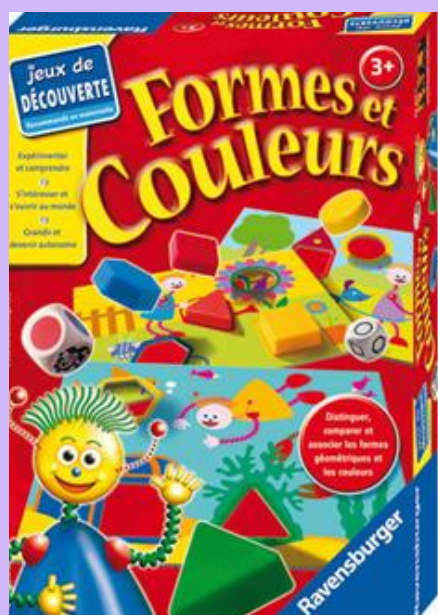


N.C



N.C

N° 2470



Des pièces colorées invitent l'enfant à la manipulation et à la découverte par le jeu. Il découvre les principales formes géométriques et apprend à différencier les couleurs. L'enfant doit comparer les couleurs et les formes et compléter les dessins, favorisant ainsi l'observation et la concentration. Le placement précis des pièces développe sa motricité fine.



3+



15 mn



1-4



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fullifant

HABA



Felix Beukemann



Simona Cecarrelli

N° 4527



Dans Fullifant, chaque enfant doit nourrir son éléphant gourmand, en couvrant chaque case de son ventre d'au moins une feuille. Plus le ventre de notre éléphant est rempli, plus il est content !



4 +



15 mn



1-4



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Funny Fishing

DREI MAGIER SPIELE

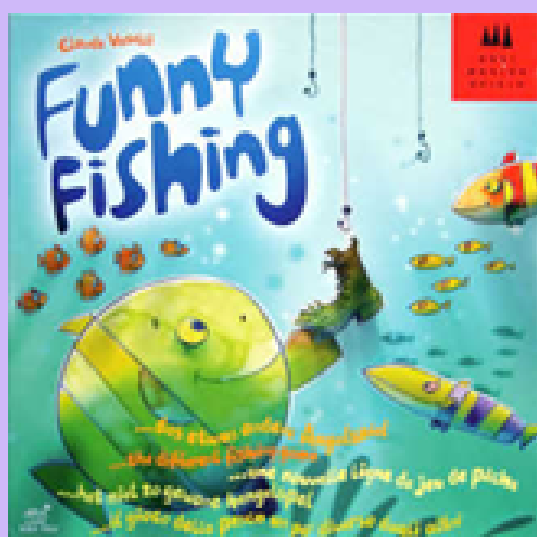


Claude Vaselli



Rolf Vogt

N° 6425



Ho! que voilà un joli poisson à pêcher au fond de l'eau. Vite, retrouvez-le parmi les autres poissons, suivez le fil auquel il est attaché, et attrapez la canne à pêche qui permettra de le pêcher! Le but du jeu est d'être le meilleur pêcheur à l'issue de la partie.



4+



15-25 mn



2-5



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Glisser grimper

PLAYSKOOL



N.C



N.C

N° 4456



Jeu de parcours pour les petits.
Le but du jeu étant d'être le premier
à arriver sur la case rouge où est
représentée une glace au bout du
circuit.



4+



15 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gulo Gulo

HABA

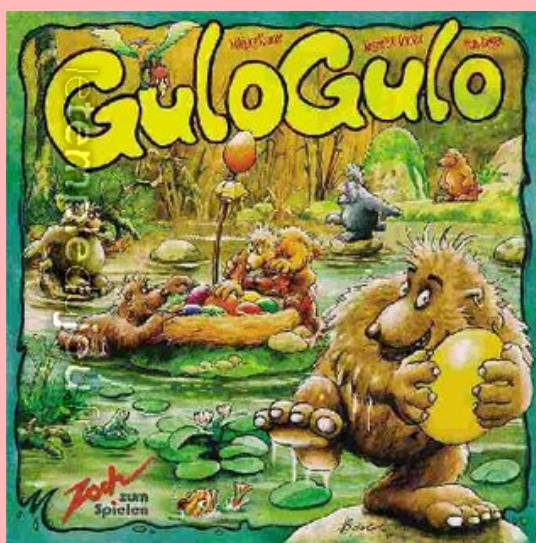


W.Kramer, Jürgen P.K. Grunau, H.Ragg



Victor Boden

N° 5831



Gulo Gulo est un glouton et comme il se doit pour un glouton, il a toujours faim ! Malheureusement, il vient de se faire surprendre par une poule d'eau, alors qu'il était en train de voler ses œufs. Elle l'a enfermé dans son nid qu'elle a protégé avec une alarme...

Chaque joueur va jouer un glouton de la famille du pauvre petit Gulo et se fera un devoir de le libérer. Mais un glouton étant ce qu'il est, la gourmandise sera la plus forte, pour progresser il faudra voler des oeufs sans se faire attraper.



5+



10-20 mn



2-6



Adresse,
Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Halli-Galli Junior

AMIGO SPIELE

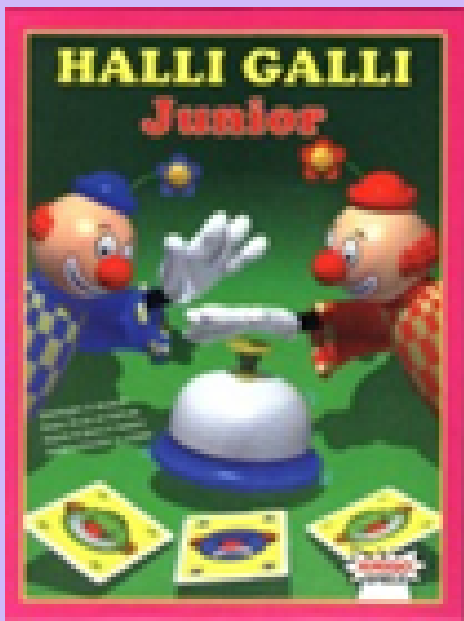


Haim Shafir



N.C

N° 6138 ; 6076 ; 6068



9 clowns de couleurs diverses s'ébattent dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais quelques-uns sont très tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois qu'il y a deux clowns identiques, il faut frapper la sonnette très vite. Le plus rapide reçoit des cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, est le vainqueur.



4+



15 mn



2-4



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Happy party

GIGAMIC



Marie Fort, Wilfried Fort



Stéphane Escapa

N° 7469



Chaque joueur doit retrouver les 4 paquets cadeaux qui contiennent les objets qu'il a devant lui. Mais pour pouvoir regarder ce qu'il y a dans un paquet cadeau, il faut d'abord souffler les bougies. Le principe consiste à souffler les bougies du gâteau, mais uniquement les bonnes bougies définies par les dés, pour pouvoir déballer les cadeaux.



4+



10-20 mn



1-4



Adresse,
Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hippo gloutons

MB

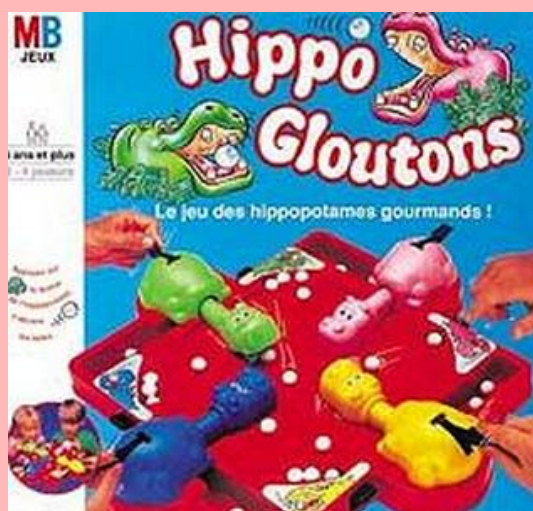


N.C



N.C

N° 4977



Le but du jeu est d'être le joueur ayant englouti dans la gueule de son Hippopotame un maximum de petites boules blanches dans un rythme effréné puisque tous les joueurs jouent en même temps.



4+



10-20 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hop ! Hop ! Galopons

HABA

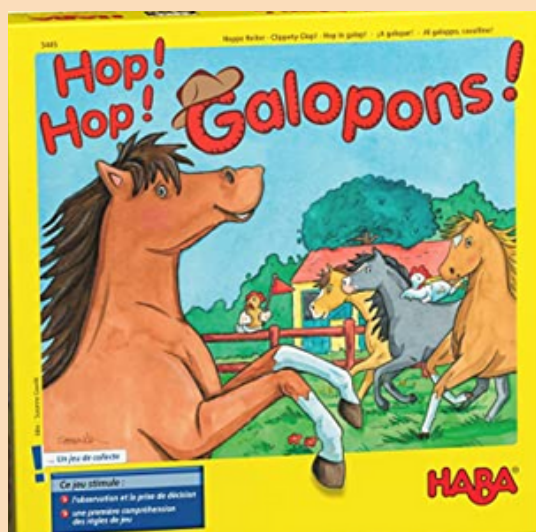


Susanne Gawlik



Stefanie Klaßen

N° 7537 ; 7367



Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais il est l'heure de rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou un sac d'avoine. C'est à vous de les récupérer sur votre chemin menant à l'écurie. Celui qui choisira les bons dés en route et qui aura un peu de chance emmènera en premier son cheval au box.



4+



10-20 mn



2-4



Parcours,
Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hop ! Hop ! Hop !

DJECO

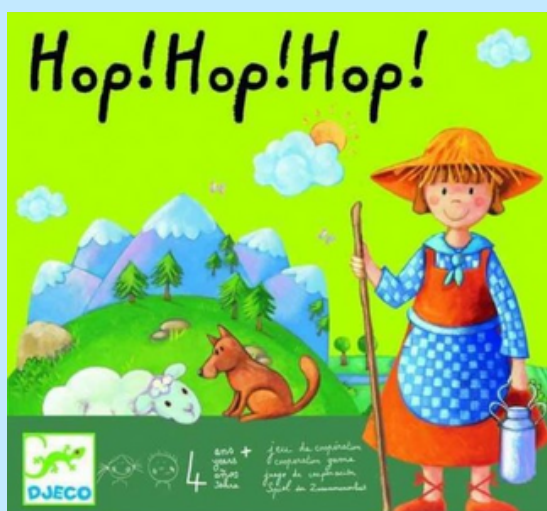


N.C



Monica San Cristobal

N° 6406



Un jeu pour jouer tous ensemble contre le vent. La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?



4+



20-30 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hop la banana

GOLIATH



N.C



N.C

N° 7668



Hop-là Banana est un jeu de société amusant qui permet à vos enfants et à leurs proches de passer un bon moment de partage. En jouant, leur concentration et leur adresse sont également mises à rude épreuve ! Le but du jeu : récolter un maximum de bananes tout en restant sur ses gardes. Et si le singe Monki tente de s'enfuir en bondissant dans les airs, il faut l'attraper !



4+



10-20 mn



2-5



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hoppel Poppel

HABA

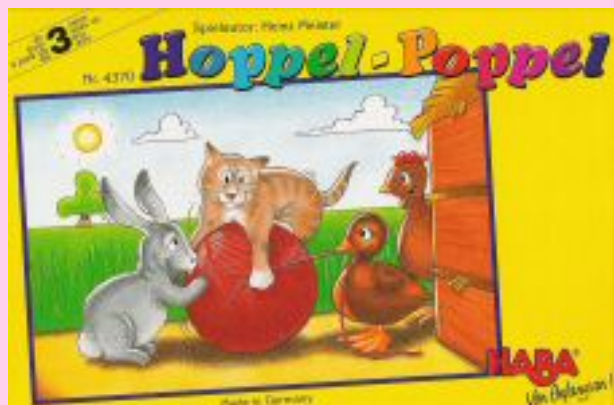


Heinz Meister



Franz Vohwinkel

N° 4405



Les animaux ont tous disparu du pré. Avec un peu de chance aux dés, ils reviendront.

Quel enfant sera le premier à avoir complété son support de jeu avec tous les animaux manquants ?



3+



10-20 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Iglooo

EQUILIBRE AVENTURE

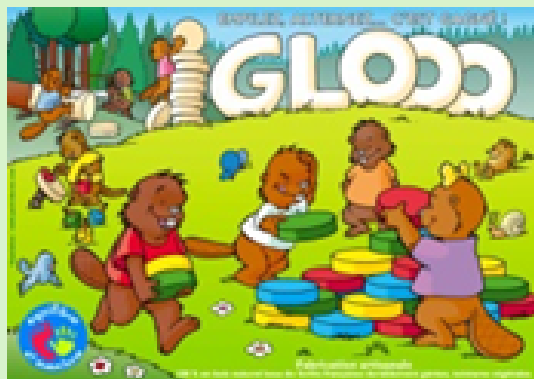


Nicolas Ruet



Patrick Larme

N° 6671 ; 2611



Un jeu d'équilibre, de réflexion et d'adresse qui va ravir vos enfants mais aussi et surtout toute la famille. Le principe est simple : on pose une rondelle sur le tapis, on a joué. On pose une rondelle à cheval sur deux autres, on rejoue. Le premier qui a terminé a gagné. De nombreuses variantes en font un jeu simple qui devient alors jeu de stratégie, d'équilibre, d'imagination ou parents et enfants vont aimer « s'affronter » sur la table du salon.



3+



15 mn



2-5



Adresse,
Réflexion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

J'achète

NATHAN



N.C



N.C

N° 7076



Le but est de réunir le premier toutes les courses de sa liste. Le joueur possède au départ douze euros et doit ramener six emplettes qu'il faudra trouver dans six magasins.

Destiné aux jeunes stratèges, le jeu présente un réel intérêt, avec une part agréable de gestion du risque.



5+



20 mn



2-4



Commerce



Association
**Le Manège
aux Jouets**

J'apprends à écouter

JUMBO



N.C



N.C

N° 2923



4+



10-20 mn



1-4



Mémorisation sonore



Association
**Le Manège
aux Jouets**

J'apprends les couleurs

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 5923



Dans ce jeu, chaque joueur dispose d'une planche et la règle est des plus simples. De plus, au cours de la partie, l'enfant apprend à classer 6 couleurs et à les nommer.

On pose les ronds de couleur au centre de la table et on lance le dé à tour de rôle. Si la face du dé est bleue, le joueur prend un rond bleu et le pose sur le ballon bleu se trouvant sur sa planche. Le gagnant est celui qui, le premier a réussi à recouvrir tous ses ballons avec les ronds de couleurs correspondants.



3+



15 mn



1-4



Association,
Couleurs



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jardinage

HABA



Gina et Bernard Kraus



Doris Matthäus

N° 4250 ; 4856



Dans ce jeu, tous les joueurs s'allient pour amener neuf vers de terre dans le compost. Attention au soleil, aux taupes et aux souris, qui font fuir nos aimables lombrics.



5+



15 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeannot Lapin

MIRO

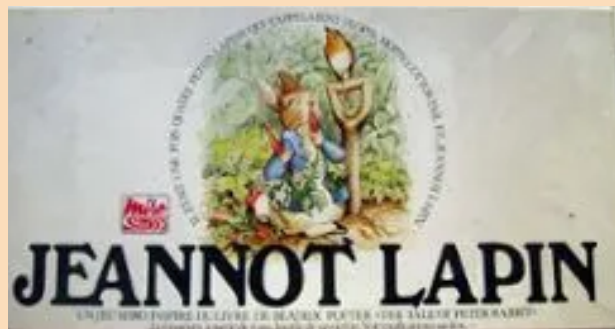


N.C



N.C

N° 1054



Jeannot Lapin est directement dérivé des histoires de Béatrix Potter. Le jeu est basé sur un jeu de l'oie mais est quelque peu amélioré. Chaque joueur doit essayer de réunir une famille de lapins comprenant papa-lapin, maman-lapin et 4 petits lapins. Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à rassembler une famille complète.



4+



20 mn



2-4



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu de l'oie

ARTHUR & MARIE



N.C



N.C

N° 5548



Sur le plateau, les enfants composent la journée de la petite oie : elle se lève, fait sa toilette, boit son chocolat... Ils classent avec logique les vingt-quatre plaquettes de leur journée. Ils jouent ensuite au jeu de l'oie en créant leurs propres règles.

Développe le langage et l'échange dans le groupe, jeu d'observation, d'analyse, de logique et de classement, activité de tri et de comptage, structuration dans le temps.



4+



20 mn



1-6



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu de tri : Le nichoir

NATURE ET DÉCOUVERTES



N.C



N.C

N° 3654



Chaque joueur va essayer, à l'aide d'une pince, d'attraper les oiseaux, les hiboux et les œufs pour les mettre sur les étagères de son nichoir. Si possible en respectant les couleurs.

Ce jeu tout en bois favorise la concentration, la précision, la coordination œil-main et la motricité fine.

Quand tous les oiseaux sont au nid, quel plaisir d'assembler les 2 nichoirs qui forment un arbre !



2 +



15 mn



1 - 2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu des couleurs

NATHAN



N.C



N.C

N° 5764 ; 4135



Librement, ou selon la consigne donnée par les dés (couleur, vêtement), il s'agit d'habiller les 6 personnages des planches avec des vêtements et des accessoires de 6 couleurs différentes.

- Favorise l'apprentissage des couleurs et la découverte du schéma corporel.
- Initie à un premier jeu de dés.



3+



15 mn



2-6



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu d'ombres en forêt

KRAVEL



Walter Kraul



N.C

N° 3711



Les nains se cachent dans les ombres des arbres, mais la lumière se déplace. Une bougie se déplace dans le noir de la forêt et cherche à débusquer les petits nains de leurs cachettes. Si un nain est touché par un rayon de lumière, il est pétrifié et ne peut plus bouger. Les autres nains essaient de le délivrer en attendant que la lumière s'éloigne suffisamment et en le rejoignant lorsqu'il se retrouve à nouveau dans l'ombre. Les nains veulent se réunir tous derrière un même arbre tandis que la lumière cherche tous à les envoûter.



5+



20 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu du coucou

RAVENSBURGER



N.C



Dick Bruna

N° 1183



5+



15 mn



2-6



Parcours

Le jeu du coucou ne nous entraîne pas à chanter, mais à abuser de l'hospitalité d'autrui. Il s'agit en effet d'être le premier à placer ses six œufs et, pour cela, on va voler d'arbre en arbre en respectant les chemins de couleur.

Sous une apparence très enfantine, ce n'est pas un simple jeu de hasard. Pour placer le premier ses six œufs, il faut bien choisir ses itinéraires. Il faut aussi éviter de se faire repérer par les autres joueurs, car ils auront vite fait de balancer vos œufs hors des nids s'ils voient que vous allez gagner.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu du dragon

HERDER SPIELE



Hildegard et Eberhard Klippstein



Olaf Diereg

N° 2929



Les joueurs essaient ensemble de mettre les bijoux sur des épingles avant que le dragon n'ait toutes ses dents. Quand c'est au tour du joueur, il lance le dé et place un bouchon correspondant dans son bijou. La couleur "noir", indique qu'il faut insérer le bouchon dans la bouche du cerf-volant.

Le jeu est terminé lorsque tous les bijoux ont été complétés. Si le dragon a un jeu complet de bits, tous les joueurs ont perdu ensemble.



3+



20 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu du loup

NATHAN

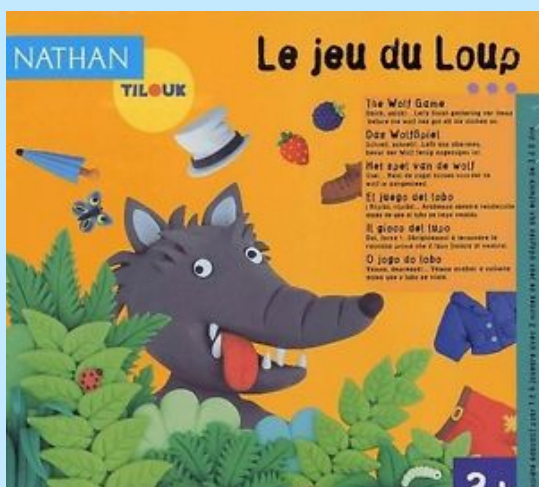


N.C



N.C

N° 6040 ; 5765



Un jeu de société sur la chanson bien connue de « Promenons-nous dans les bois ». 3 jeux différents sont proposés, mais le but reste toujours le même : avoir fini la cueillette avant que le loup ne soit complètement rhabillé.



3+



15-20 mn



1-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jouons avec les animaux

HABA

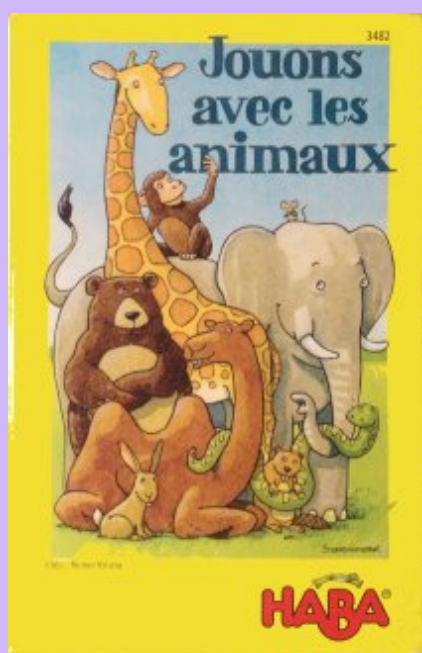


Reiner Knizia



Alexander Steffensmeier

N° 6563



Jouons avec les animaux propose plusieurs règles utilisant le même matériel : des tuiles dont une face est neutre et l'autre représente un morceau d'animal.

L'intérêt réside dans le fait que tous les animaux ne sont pas composés du même nombre de tuiles. La girafe a besoin de quatre tuiles tandis que quelques petits animaux se contentent d'une seule tuile.



4+



10-20mn



2-6



Mémoire,
Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jour de lessive chez les ours

HABA



N.C



N.C

N° 3951



Vous incarnez un petit ours et vous adorez étendre le linge. Le but du jeu est d'être le premier à sortir ses vêtements du sac, de les étendre à l'aide de pincés à linge. Une fois secs, les ramasser et les ranger soigneusement dans la corbeille.



3+



10-20 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kaléidos junior

COCKTAIL GAMES



Spartaco Albertarelli



Elena Prette, Valentina Mendicino

N° 7429



Kaleidos Junior est un jeu d'observation et de rapidité accessible dès 4 ans. Il est adapté du jeu Kaleidos. Le gagnant est celui qui aura repéré le plus grand nombre d'objets.



4+



20-30 mn



2-12



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Käpt'n Jan

HABA



Ulli Geibler



Haralds Klavinus

N° 4495



4+



15 mn



2-4



Course

Comme d'habitude, Käpt'n Jan est à bord de son chalutier afin de transporter sa cargaison à travers le monde entier. Toutefois, ce n'est pas chose facile car les paquets sont parfois longs, parfois légers, anguleux, et ronds. Il arrive aussi que certains paquets soient balayés par de grosses vagues et projetés à la mer. Pourtant, il se peut que le capitaine repêche un paquet retrouvé dans l'eau. S'il se montre habile en manœuvrant au mieux son bateau, alors son chargement arrivera à bon port en toute sécurité.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Karim le kangourou

RAVENSBURGER

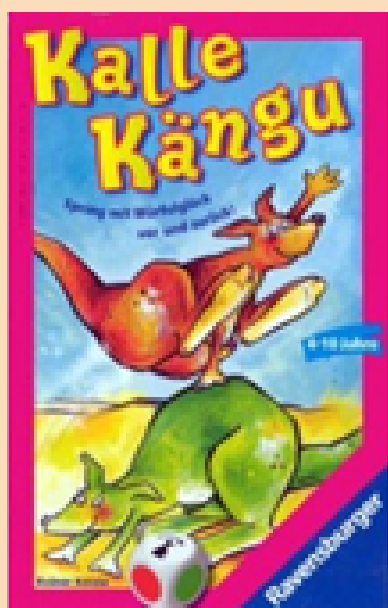


N.C



N.C

N° 5825



Les kangourous font la course pour arriver le 1er chez le marchand de glace. Lancez les dés pour faire avancer le kangourou de la correspondante (même si ce n'est pas le sien). Parfois, vous devrez en faire reculer.



4+



15 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Karuba junior

HABA



Tim Rogasch



Studio Vieleck

N° 3538 ; 6328



Ensemble, les joueurs partent à l'aventure et cherchent les trois trésors cachés dans la jungle sur l'île de Karuba! Parviendront-ils à poser les tuiles «sentier» pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île? Il leur faudra coopérer efficacement et faire attention aux tigres qui bloquent le passage. Avec un peu de chance et des esprits vifs, ils seront plus rapides que les pirates !



4+



25-35 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kayanak

HABA



Peter-Paul Joopen



Anja Dreier-Brückner, Oliver Freude

N° 5414



Aidez les ours polaires à percer la glace pour débusquer les poissons. Faites-les voyager sur la banquise, mais gare à ne pas se retrouver coincé dans un coin une fois la banquise percée! Un magnifique jeu Haba où les joueurs vont réellement percer la banquise en trouant une feuille A4, et vont réellement pêcher avec une canne à pêche magnétique.

Le premier qui attrape 10 poissons aura gagné.



4+



20 mn



2-4



Adresse,
Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kiékoï

DJECO



Frédéric Pillot



N.C

N° 6183



Les joueurs parcourent les mers, les déserts et la savane à la poursuite du diamant. Pour pouvoir progresser dans l'aventure, il faudra être habile pour reconnaître les animaux en plongeant la main dans un sac.



4+



15-20 mn



2-4



Parcours tactile



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kikou le coucou

HABA



N.C



N.C

N° 7536



Qui réussira à aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses oeufs à l'aide des baguettes ?

Attention : Dès que le nid commence à prendre forme avec seulement quelques branchages, il faut déjà poser un oeuf de coucou.



4+



10-20 mn



2-6



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Klaus le fermier et les souris

HABA



Bettina Goßen



Hans Rubin

N° 3691



Klaus le fermier, grand étourdi, a mélangé les différentes espèces de céréales avant de les semer. Il s'agit donc de coopérer afin de trier l'orge, l'avoine, le blé ...avant que les souris, à l'affût, ne sortent des champs pour manger toutes les graines.



4+



15 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La bande des porcelets

DREI MAGIER SPIELE



Alex Randolph



N.C

N° 7056



De petits cochons font une course le long d'un chemin étroit qui les force à se sauter les uns par dessus les autres pour pouvoir se doubler. Du coup, les porcelets en profitent pour se faire transporter par leurs camarades en restant sur leur dos. Quels acrobates ! Un excellent petit jeu de course pour enfants qui apporte de nombreux rebondissements et une légère initiation à la tactique.



4+



15-20 mn



2-7



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La boum des souris

ZOCH ZUM SPIELE



N.C



N.C

N° 5396



C'est l'anniversaire de la plus jeune des souris. Elle invite tous ses amis. En chemin, les invités doivent ramasser les morceaux de fromage dispersés sur le jeu pour les apporter à leur hôte. S'ils arrivent à se rejoindre en ayant ramassé tous les fromages, l'objectif du jeu est atteint et la « boum » peut commencer.



4+



20 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La chasse aux monstres

SCORPION MASQUE

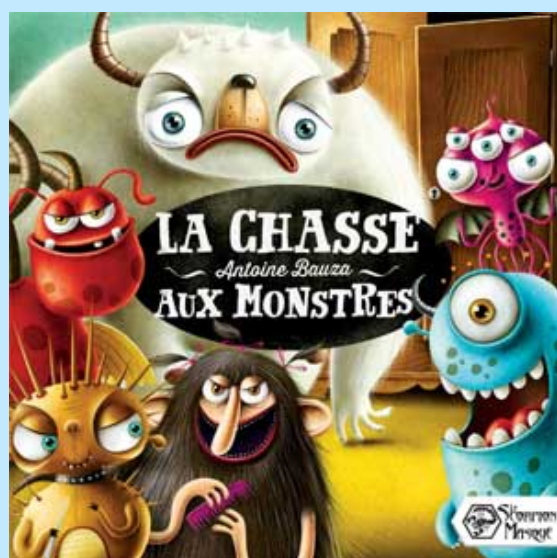


Antoine Bauza



Maciej Szymanowicz

N° 7382 ; 7350



La chasse aux monstres est un jeu coopératif. Cela signifie que les joueurs vont unir leurs forces pour gagner ensemble contre le jeu. Les joueurs vont essayer de trouver un jouet qui effraiera le ou les monstres autour du lit. Si le bon jouet est découvert, envoyez les bêtes au placard. Mais attention : si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront.



3+



20-30 mn



1-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La cité des lutins

TICADO

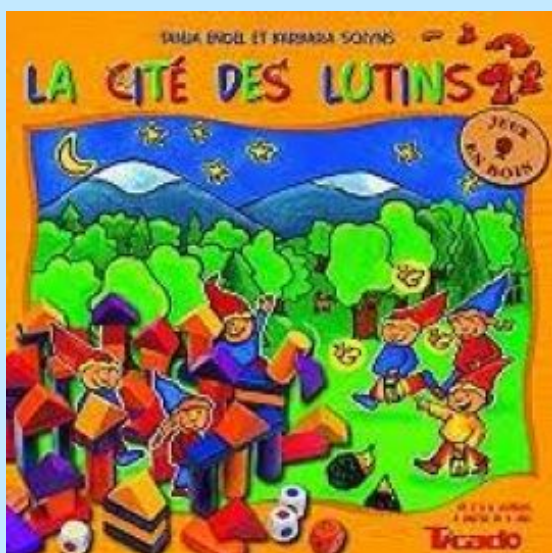


Tanja Engel et Barbara Schyns



N.C

N° 6066



Les enfants jouent pour bâtir le village. Un méchant gnome essaye de les en empêcher en détruisant les ouvrages.

Le jeu peut se transformer en jeu d'expression quand on joue la deuxième règle, où les enfant n'ont plus de construction imposée, mais peuvent choisir la construction de leurs rêves.

Un beau jeu, qui fait la transition entre le jeu de cubes et le jeu de règle.



5+



15-20 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La course des nains

NORIS



N.C



N.C

N° 4434



Les joyeux nains ont dégoté de jolis bijoux. Mais il faut maintenant les rapporter. Le chemin du retour passe par des troncs d'arbre au-dessus d'un précipice ! Une course se livre alors. Pas à pas, il faut avancer sans chuter. Par sécurité, prenez le temps d'avancer votre mousqueton, mais ne traînez pas trop au risque de finir dernier. Chaque joueur/nain fait des allers retours sur un tronc d'arbre avec un énorme diamant sur le dos.



5+



15-20 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La course des petites souris

VILAC



N.C



N.C

N° 7056



Il s'agit d'un jeu d'assemblage. Pour cela on fait tourner une roue et on peut petit à petit prendre le corps, les 4 pattes et la queue de la petite souris. Faire tourner la roue ça amuse beaucoup et c'est plus simple pour les petites mains que de lancer un dé. En plus, les dessins illustrent bien ce que l'enfant peut prendre et après il faut une sacrée dextérité pour mettre les petites pattes dans la souris, ainsi que la queue...Plaisir assuré.



3+



15 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La danse des oeufs

HABA



Roberto Fraga



N.C

N° 6681



Qui va réussir à récupérer le plus d'oeufs et aura ainsi le plus grand nombre de points ?

Cela ne va pas être facile, car ce sont des oeufs sauteurs qui n'arrêtent pas de passer de mains en mains ... et si l'on fait tomber l'un de ses oeufs par terre, la partie est finie.



4+



10-20 mn



2-4



Adresse,
Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La famille de M. Patate

MB



N.C



N.C

N° 6690 ; 6545 ; 6624



Le premier joueur qui réussit à reproduire le même personnage que celui qui est représenté sur la carte, a gagné !



4+



15 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La fée aux fleurs

HABA



Christiane Hüpper



Anna Karina Birkenstock

N° 5966



La fée aux fleurs est un jeu d'empilement coopératif. Ensemble et au rythme des lancers de dés, les joueurs font pousser les fleurs de l'île. Sur le recto du plateau, les tiges à empiler doivent être de la même couleur. Alors que sur le verso, elles doivent être de forme identique. Les parties du jeu La fée aux fleurs sont rapides et variées grâce au plateau réversible.



3+



10-20 mn



1-3



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La loco des couleurs

HABA

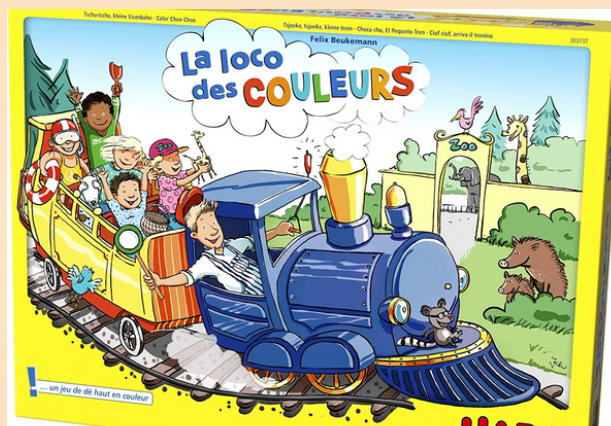


Felix Beukemann



Katharina Wieker

N° 7641



La loco des couleurs entre en gare ! De nombreux passagers se pressent sur les quatre quais. Les joueurs ont maintenant besoin d'un peu de chance et d'une bonne vue d'ensemble pour régler les aiguillages. Mais attention, les passagers sont en possession de billets pour différents arrêts. Celui qui parvient à déposer le plus grand nombre de passagers à son arrêt a gagné.



5+



10-20 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La mare aux canards

TACTIC



N.C



N.C

N° 5628



Traverser la mare avec son caneton et arriver le premier sur l'île. De gros canards sympathiques, une règle ultra simple, un des tout premiers jeux de société.



3+



15 mn



2-4



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La parade des éléphants

RAVENSBURGER



Robert W Mitchell, Peter J Mitchell



Hans-Gunther Doring

N° 6034



Quatre familles d'éléphants sont en route dans la jungle. on lance les dés et l'on place un éléphant sur son plateau que si la couleur d'un des dés correspond au premier emplacement libre. Tous ces éléphants de couleurs différentes sont alignés, se tenant la queue par la trompe.



3+



15 mn



2-4



Dés, couleurs



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La parade des pingouins

HABA



Dirk Hanneforth



Gertrud Dieckhoff

N° 4248



"La parade des pingouins" s'inspire des migrations longues et difficiles de cet animal. Pour arriver jusqu'à l'océan et retourner ensuite à son nid, il faut franchir un tas d'obstacles. Le premier à revenir au point de départ remporte la partie.



3+



30 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La petite sorcière du tonnerre

HABA



Imke Krämer



Eva Czerwenka

N° 6490 ; 6463



C'est la fameuse nuit des sorcières !
La petite sorcières du tonnerre a le droit, pour la première fois de voler jusqu'à la montagne aux sorcières. Elle est tellement excité que ses éclairs déroutent les autres sorcières.

Quelle sorcière trouvera quand même le chemin et atterrira la première sur la montagne ?



4+



15-20 mn



2-4



Parcours,
Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La ronde de la ferme

VILAC



N.C



N.C

N° 6543



Aide le fermier à rentrer tous les animaux de la ferme. Mais attention ! Parfois ils s'échappent et retournent dans le pré.



3+



15 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La ronde du fermier

HABA



Swentje Brünger



Marek Mann

N° 6023



Le soleil a rendez-vous avec la lune, et il faut vite nourrir tous les animaux de la ferme, avant qu'il ne disparaisse. La Ronde du fermier est un jeu de coopération pour les tous jeunes joueurs.

On apprend les nourritures dont les animaux sont friands. Surtout, on apprend à observer les brouettes des partenaires, pour offrir son dé à celui qui pourra en faire le meilleur usage.



4+



15 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La route des trésors

RAVENSBURGER

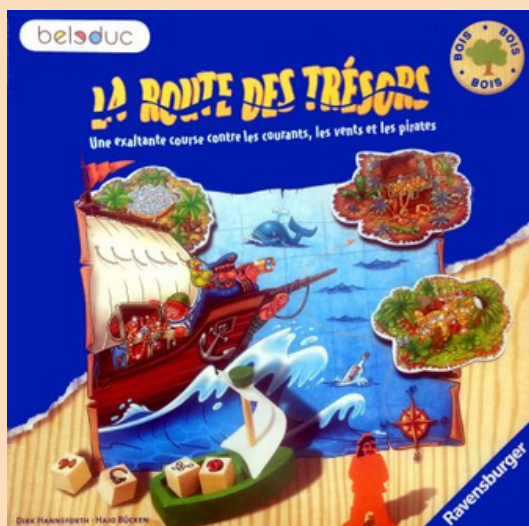


Dirk Hanneforth, Hajo Bücken



N.C

N° 6039



Jeu de course aux trésors, la route des trésors est un jeu tout en bois à la mécanique simple. Chaque joueur choisira un bateau de la couleur de son choix (2 bateaux par joueur en configuration 2 joueurs) afin de lui faire visiter les 4 îles pour y récupérer les trésors respectifs qu'ils renferment.



4+



20 mn



2-4



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La sorcière aux pommes

HABA



Christian Wolf, Stefanie Rohner



Renate Steelig

N° 5497



Jeu de course aux trésors, la route des trésors est un jeu tout en bois à la mécanique simple. Chaque joueur choisira un bateau de la couleur de son choix (2 bateaux par joueur en configuration 2 joueurs) afin de lui faire visiter les 4 îles pour y récupérer les trésors respectifs qu'ils renferment.



4+



20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le bal des princesses

HABA



Christine Basler, A.K. Bouguerra



N.C

N° 7400



Le jeu reprend les mécaniques d'un Memory. On lance un dé déterminant la robe et la princesse associée à rechercher. On doit en faire tourner une sur un miroir. Si la toupie tombe, on passe immédiatement son tour. Si on retrouve la bonne princesse on marque un point. Si on se trompe, on passe à l'autre joueur.



4+



20 mn



2 6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le butin des pirates

HABA



Tim Rogasch



Studio Vieleck

N° 4264



Jeu de mémoire et d'observation, Le but du butin des pirates est d'avoir le plus de trésors possible, mais d'avoir le moins de double ! A votre tour, gardez vos trésors ou offrez les à vos adversaires !



5 +



20 mn



2 6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le cercle des fées

HABA



Thilo Hutzler



Anja Rieger

N° 7254



Vous jouez tous ensemble contre le lutin Coquin. Les fées coopèrent et essaient de deviner ensemble le dessin réalisé afin de gagner des images magiques, mais gare aux erreurs qui donnent l'avantage au lutin coquin !



4+



15 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le chantier

HABA



Markus Nikish



Sabine Kraushaar

N° 6616



Le Chantier propose aux enfants de se lancer dans l'édification d'une tour colorée. A chaque tour, un dé indique quelle couleur de pièces récupérer avec une grue aimantée. Qui va s'avérer être le conducteur de grue le plus habile et aura la plus grande tour à la fin de la partie ?



4+



15 mn



1-6



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le clan Arc-en-ciel

HABA



Erwan Morin



Zapf, Moor

N° 5076



Partez à l'aventure en empruntant les arcs-en-ciel! Avec de la chance au dé et en estimant bien les distances, vous trouverez même des cristaux de nuages étincelants de l'autre côté. Réunissez suffisamment de cristaux bleus pour les convertir en cristaux dorés. Mais quel est l'arc-en-ciel qui vous permettra d'amasser le plus gros trésor? Le premier à obtenir trois cristaux dorés sera le vainqueur de cette collecte aux couleurs scintillantes.



4+



15 mn



2-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jardin merveilleux

HERDER SPIELE

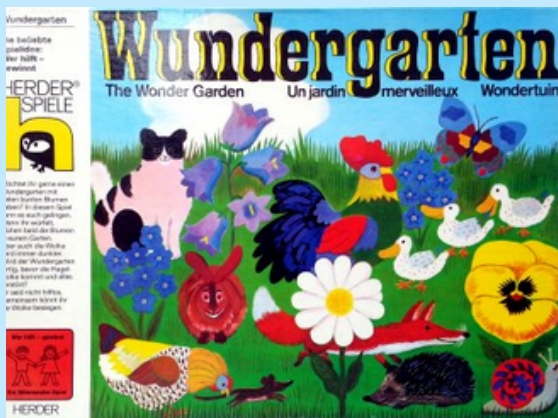


Eberhard et Hildegard Klippstein



N.C

N° 4532 ; 5282



Le but est de planter toutes les fleurs avant que le nuage ne gonfle et n'éclate. Les nuages n'ayant pas d'effet sur les jardins vides ou complets, il appartient aux joueurs de décider où planter quand ils ont la possibilité de donner une fleur à un autre joueur.



4+



20 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu des bâtonnets

NATHAN

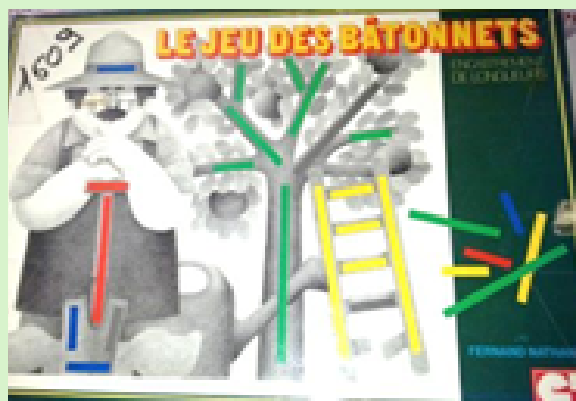


N.C



N.C

N° 1609



L'enfant complète les illustrations à l'aide de bâtonnets de 4 longueurs différentes.



4+



15 mn



1-4



Réflexion,
Evaluation des distances



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu des chaises musicales

HABOURDIN



Anthony J. Vadasz



N.C

N° 4140



Etre, en fin de partie, le seul à avoir une ou plusieurs parts de gâteau de sa couleur.



4+



15 mn



2-4



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu des nains

SELECTA



Heinz Meister



N.C

N° 7184



A chaque tour, on obtient une combinaison de trois couleurs d'un simple lancer de dés à faces de couleur.

Qui trouvera le premier le petit nain dont le bonnet, la veste et le pantalon correspondent aux couleurs désignées par les dés parmi les 56 cartes?



3+



10-20 mn



2-8



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu du berger

TICADO



Helmut Marx



N.C

N° 5908



3+



15 mn



2-4



Observation,
Mémoire

La première règle, Cours, petit mouton, cours ! s'adresse aux tout-petits à partir de 3 ans. Il s'agit de d'un jeu de chance. Il faut placer le premier tous ses moutons en tirant au dé une couleur de case encore libre.

La seconde règle, Petit mouton, rentre à la maison !, est destinée aux enfants à partir de 4 ans. Elle fait appel à la mémoire. Il faut récupérer le plus de moutons possible, en trouvant un mouton posé sur une case de la couleur indiquée par le dé. Pour trouver ce mouton, il faut se souvenir de la couleur dévoilée lors d'un essai infructueux.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu du facteur

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 4255



Favoriser la découverte des chiffres
de 1 à 10.



3+



15 mn



1-4



Logique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le manoir des sorcières

DREI MAGIER/GIGAMIC



Klaus Kreowski



Rolf Vogt

N° 7120



Petites sorcières et petits sorciers n'ont normalement pas le droit de se déplacer seuls, sans surveillance, avec le balai. Cela ne les empêche pas pour autant de faire des essais en cachette !

Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Le balai refuse parfois de les transporter. Vous savez pourquoi ? La solution de ce mystère est que chaque figurine a deux côtés et qu'un seul peut être attiré par le balai. Seules les figurines posées du bon côté pourront s'envoler avec le balai.



5+



15 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le petit chaperon rouge

SMART GAMES



Smart Games



N.C

N° 7517



Le Petit Chaperon rouge est devant un casse-tête : il veut rendre visite à sa Mère-Grand. Mais le loup, toujours affamé, aimerait se joindre à elles et arriver en premier ! L'enfant aide le Petit Chaperon rouge en trouvant la solution des 48 défis qui lui sont proposés. Trouver ces solutions développe l'esprit logique du jeune joueur.



4+



10-20 mn



1



Logique,
Construction 3D



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le petit chaperon rouge

GOULA



NC



Susana Hoslet

N° 6267



3 +



10 mn



1 - 4



Coopération

Le petit chaperon rouge est un jeu de société coopératif qui invite les joueurs à unir leurs forces pour aider le petit chaperon rouge à retrouver la maison de sa grand-mère... avant le loup ! Arriverez-vous à vous rendre dans la maison de la grand mère avant l'arrivée du grand méchant loup ? Au moyen d'un matériel esthétique et de règles simples, ce jeu de plateau permet de se familiariser aux premières règles de jeu et d'apprendre à gagner ou à perdre... mais tous ensemble !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le petit lynx

EDUCA



N.C



N.C

N° 5154 ; 6157



Le passionnant jeu d'observation Le Lynx dans une version adaptée pour les plus petits. Il s'agit de retrouver le plus rapidement possible les images du jeu sur le plateau. Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs atouts du vainqueur.



3+



15 mn



1-4



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le petit verger

HABA



Vera Baumeister



Reiner Stolte

N° 6409 ; 7275



Le Petit Verger n'est pas une version réduite du jeu Le Verger. Bien au contraire, le Petit Verger est plus fin puisqu'il fait appel à la mémoire et à la déduction, à l'adresse. Les enfants partent ensemble à la cueillette des cerises, gambadant parmi les fleurs, mais en prenant garde à ce que le corbeau n'arrive pas avant eux dans l'arbre pour tout manger.



3+



15 mn



1-4



Coopération,
Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le premier au grenier

RAVENSBURGER

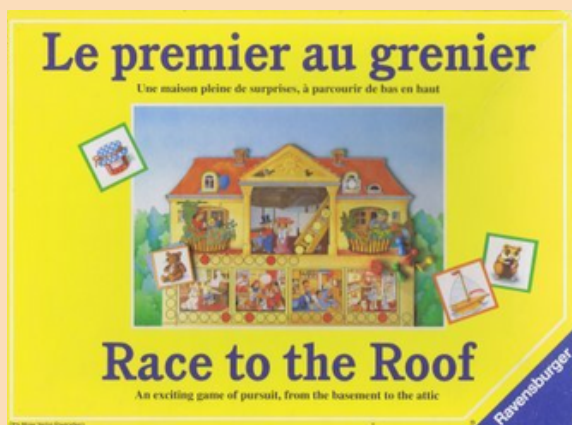


Jörg Obrist



N.C

N° 4458



Chacun essaie à l'aide du dé de se diriger le plus rapidement possible de l'appartement inférieur à la lucarne du grenier. En parcourant ce chemin, les cartes d'action peuvent fournir une aide précieuse ou handicap.



5+



20-30 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le rallye des grenouilles

RAVENSBURGER

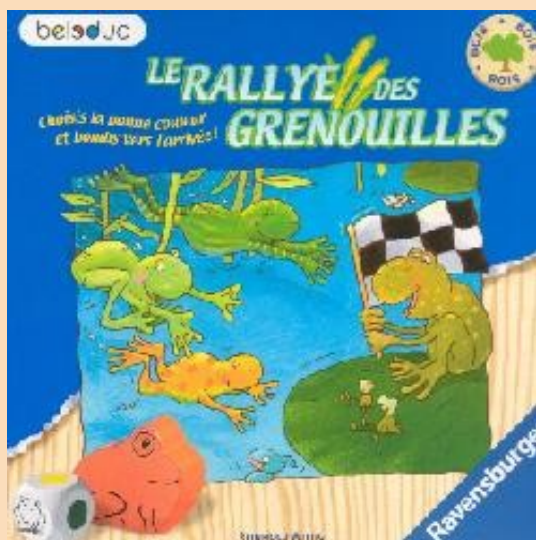


Reinhold Wittig



Antje Flad, Michael Schober

N° 6035



4+



15 mn



2-4



Course

C'est la course des grenouilles dans le marais. Chaque joueur doit faire avancer sa grenouille le plus rapidement possible.

A son tour, le joueur lance le dé et en fonction du résultat avance sa grenouille. Pour avancer ou reculer sa grenouille, le joueur bloque la patte indiquée par le dé et tire sur sa grenouille jusqu'à ce que la cordelette soit tendue. Ensuite, les pattes sont remises en position neutre, et c'est au joueur suivant de jouer. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le rallye des vers de terre

ZOCH/GIGAMIC

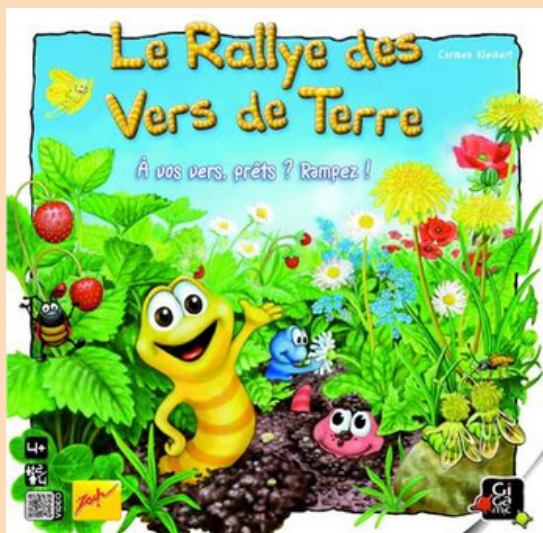


Carmen Kleinert



Heidemarie Rüttinger

N°7349



4+



15 mn



2-4



Course

Participez à une course sous-terrainne trépidante ! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le renard et les lapins

WADDINGTON



N.C



N.C

N° 3664 ; 3641

Jeu de parcours...



5+



15-20 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le sac à malice

SCHMIDT



N.C



N.C

N° 3508



Jeu tactile où l'enfant va apprendre, petit à petit, grâce au sens du toucher, à différencier et reconnaître les différents animaux qui sont dans le sac à malice.



5+



15-20 mn



1-4



Tactile



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le trésor des lutins

GIGAMIC

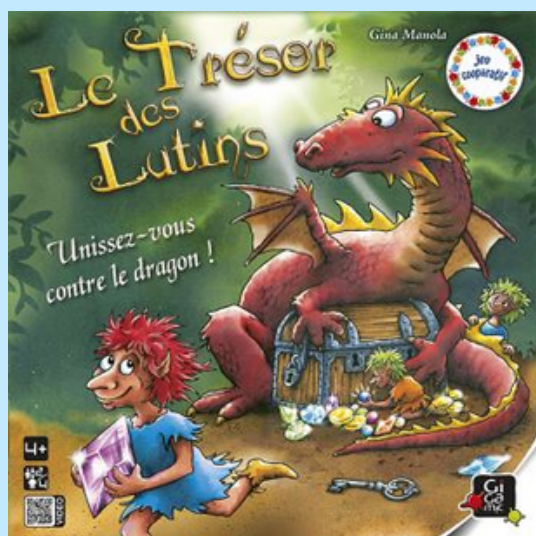


Gina Manola



Doris Matthäus

N° 6011 ; 7345



En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux butin !

Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.



4+



10-20 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le verger

HABA



Anneliese Farkaschovsky



Walter Matheis

N° 6786 ; 5419 ; 4766 ; 3849 ; 4232



Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange ! Un jeu de coopération simple où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre le corbeau. Un jeu de société reconnu, dans une présentation de grande qualité.



3+



15 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Léo le dragon

IELLO



Marco Teubner



Antje Flad

N° 7244



Vous êtes de vaillants chevaliers et vous allez monter à l'assaut de la montagne du dragon afin d'aller récupérer vos biens. Vous devrez empiler des objets pour vous fabriquer une échelle : un lit sur une baignoire qui tient en équilibre sur une horloge...

Le premier joueur qui arrive à faire tenir son chevalier sur son échelle en haut du rocher aura gagné !



4+



10-20 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les quatre saisons

RAVENSBURGER



Andrea Makus



Horst Laupheimer

N° 4476 ; 1391 ; 1253



Les quatre saisons est un descendant du Jeu des petits chevaux. Le parcours est de quarante cases. Ce qui le différencie des jeux de poursuite classiques, c'est que le dé porte des symboles, indiquant la case vers laquelle peut se déplacer le pion. Il n'y a pas non plus de prise : si toutes les cases sont occupées, on se déplace vers une case suivante, en sautant celle occupée.



4+



20-30 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les aventuriers de la jungle

TACTIC



N.C



N.C

N° 5572



Les Aventuriers de la Jungle est la course la plus rapide et la plus drôle qui soit ! Vous aurez bien des surprises tout au long de l'itinéraire et des défis inattendus qui pourraient vous ralentir ou vous faire gagner du temps avant d'atteindre la ligne d'arrivée.

Les pièces du jeu en 3D ajoutent plus de réalisme pour plus de fun !



4+



20 mn



2-4



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les barbouilleurs

DAGOBERT



N.C



N.C

N° 6199



Les animaux font de la peinture et ils font des taches partout.

Chaque joueur doit se défausser de ses cartes le premier.

A tour de rôle, ils doivent poser une carte sur la dernière posée. Celle-ci doit représenter le même animal ou un autre animal mais de même couleur.

Des cartes « Caméléons » peuvent être utilisées comme joker.

Le joueur qui le premier, pose sa dernière carte, remporte la partie.



4+



15 mn



2-7



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les beaux habits des triplés

NATHAN

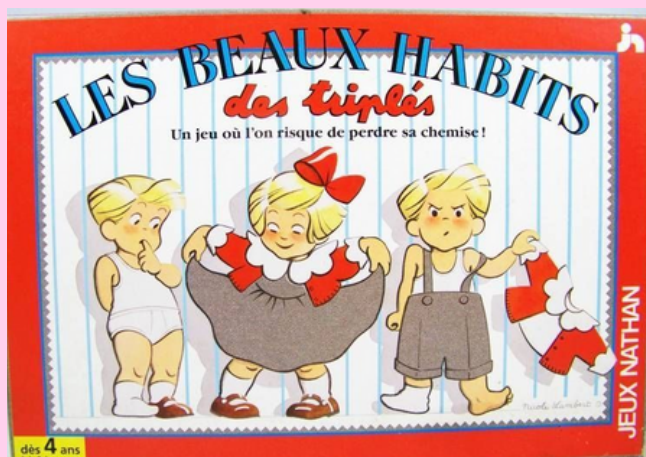


Nicole Lambert



Nicole Lambert

N° 4283



4+



15 mn



1-3



Association

Chacun des enfants a son triplé qu'il doit habiller pour gagner.

A chaque tour, à l'aide d'une roue avec une flèche, on tire un vêtement que l'on gagne. Mais, si on tire une chaussure alors que l'on n'a pas encore de chaussette, on ne peut pas la mettre, etc. Attention, si on tombe sur un triplé tout nu, on doit enlever un vêtement de son triplé. Un jeu amusant où l'on risque de perdre sa chemise.

Le premier joueur à avoir habillé entièrement et correctement son triplé a gagné la partie.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les couronnes des petits princes

ARTHUR & MARIE



N.C



N.C

N° 6506



Dans ce jeu, l'enfant peut jouer de 2 façons :

- En jeu libre, les joueurs réalisent une couronne en choisissant les formes et les couleurs de leur choix.
- En jeu de société, les enfants assemblent les six pièces couleurs et formes indiquées par les dés.



3+



15 mn



2-6



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les écureuils

RAVENSBURGER

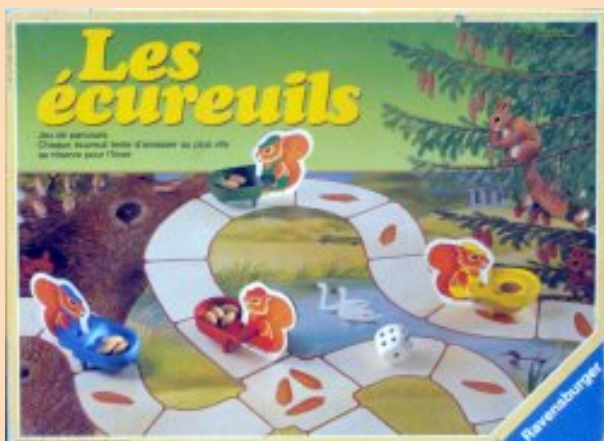


Manfred Ludwig



Wolfgang de Haën

N° 4784



Les Écureuils cherchent des cônes de sapin dans la forêt. Ce n'est pas bien difficile : il y en a partout ! Ils essayent de les rapporter à leur cachette, en les chargeant dans leur brouette.

Le problème, c'est que la brouette se renverse dès qu'on y dépasse un chargement de six cônes. Il est donc prudent de ne pas trop la charger... mais parfois, ce sont les adversaires qui font des cadeaux indésirables ! Celui qui réussit à apporter 15 cônes dans sa cachette gagne la partie.



4+



20-30 mn



2-4



Parcours,
Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les enfants de Catane

KOSMOS

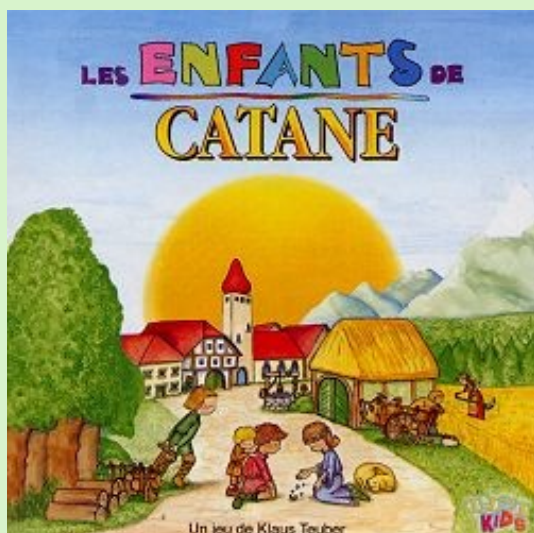


Klaus Teuber



Tanja Donner, Michaela Schelk

N° 6025



Les Enfants de Catane est la version enfantine du célèbre jeu Les Colons de Catane. Les petits architectes devront tour à tour gagner et transporter dans leur charrette, les matériaux nécessaires à la construction de leur village.



4+



20-30 mn



2-4



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les enfants du monde

BELEDUC

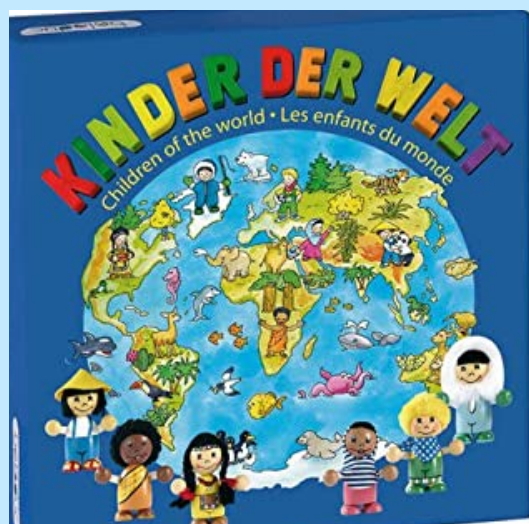


Höpfner, Schork



Antje Flad

N° 6284



Faire le tour du monde en envoyant des cartes postales de chaque pays. Une initiation à la géographie et aux traditions avec des petits personnages en bois.



4+



15 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les familles du monde

NATHAN



N.C



N.C

N° 4676



Jeu d'observation et d'association pour favoriser la construction de l'identité de l'enfant à partir des notions de famille, de filiation, de sexe et d'âge.



5+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les fantômes de minuit

GIGAMIC



Heinz Meister



N.C

N° 5226 ; 7271



Tous les fantômes doivent rentrer au château avant minuit. Vous allez devoir les aider. Les joueurs vont unir leur force afin de retrouver trois fantômes identiques de la même couleur. S'ils y parviennent, les 3 fantômes regagnent le château. A chaque erreur la pendule avance de 5 minutes....



5+



20 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les ours de couleurs

RAVENSBURGER

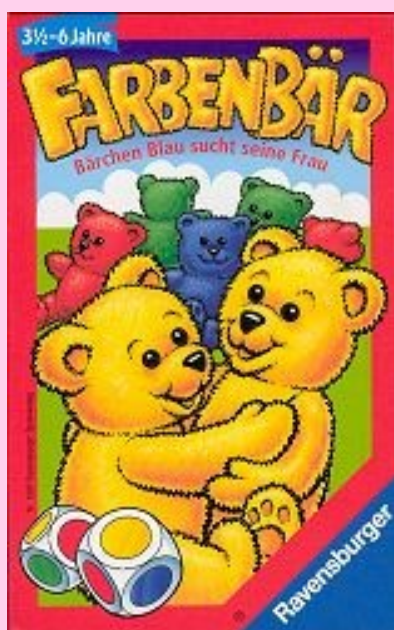


Christine Welz



IDL

N° 6428 ; 6423



Une réunion de Nounours se tient. Comme ils s'aiment beaucoup, ils adorent se faire des bisous. A tour de rôle, chaque participant lance les dés et doivent retourner les nounours correspondant à la couleur des faces des dés. Il s'agit de retourner les ours de façon à ce qu'ils se regardent et de collecter 5 pots de miel.



3+



15 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les pommiers

RAVENSBURGER



N.C



Hermann Wernhard

N° 4660 ; 1456



Chaque enfant dispose d'un jardin avec son propre pommier. Le but du jeu est de cueillir sur son arbre ou de ramasser dans le verger le bon nombre de pommes pour les placer dans son seau.

Le méchant ici, n'est pas un corbeau, mais un vilain garçon qui renverse les seaux de pommes.



4+



15 mn



1-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les pompiers

HERDER SPIELE



Norbert Lechleitner



N.C

N° 6168



La vieille ville est en train de brûler et les quatre camions de pompiers sont appelés en urgence pour aller éteindre le feu. Les mécanismes du jeu sont élémentaires : on jette le dé, et on agit selon le résultat obtenu. La nouveauté, c'est qu'on peut choisir entre agir pour soi-même ou aider un partenaire en retard. La partie est gagnée si tous arrivent à vaincre l'incendie.



4+



30 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les rainettes

MB



N.C



N.C

N° 4657



Chaque joueur choisit une couleur et essaye de déplacer ses propres grenouilles. Si la grenouille reste sur le nénuphar, vous pouvez la laisser, si elle saute, il faut la remplacer par une grenouille de votre adversaire. Le gagnant est celui qui réussit le premier à placer chacune de ses grenouilles sur ses feuilles de nénuphar.



4+



15 mn



2



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les saisons

MB

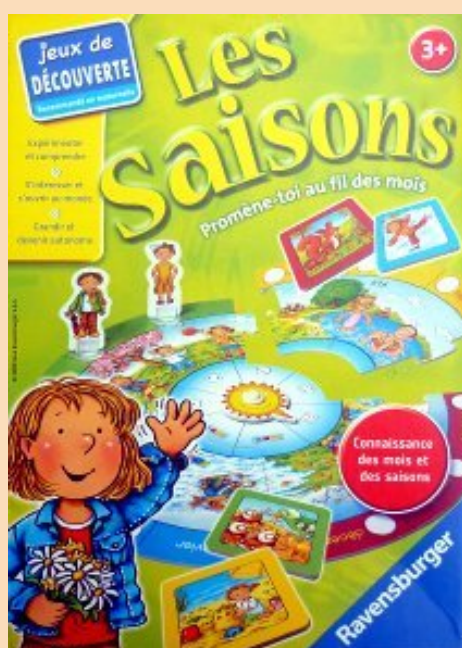


Helmut Walch



Gabriella Silveira

N° 3936



Le jeu propose une approche ludique du cycle des saisons. Le but est de posséder une carte de chaque saison. Les Saisons propose deux règles, à partir de trois ans pour l'une, et à partir de quatre ans pour l'autre. Il s'agit en fait de la même règle, la seule différence étant le nombre de cartes à réunir pour gagner.



4+



15 mn



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les souris en fête

SCHMIDT



N.C



N.C

N° 6731



Lorsque les petites souris jouent aux quilles avec les pots de peinture, toutes ces couleurs font tourner la tête du chat. Après qu'un joueur ait lancé le fromage sur les pots de peinture, tous les joueurs cherchent le chat qui porte exactement les couleurs des pots renversés. Le joueur qui a gagné le plus de chats remporte la partie.



5+



15-20 mn



2-6



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les trois petits cochons

SMART GAMES



Raf Peeters



Hans Bloemmen

N°5990



Les 3 petits cochons est un jeu de réflexion évolutif dans lequel l'enfant aide les trois petits cochons à construire leurs maisons. Le livret présente 48 défis de difficultés différentes, avec ou sans le loup. Après avoir placé les trois figurines de cochons, l'enfant positionne leurs maisons pour que les trois animaux soient à l'intérieur ou à l'extérieur de chez eux en fonction de la présence ou de l'absence du loup.



4+



10-20 mn



1



Logique,
Construction 3D



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'escalier hanté

DREI MAGIER SPIELE



Michelle Schanen



Rolf Vogt

N° 6581 ; 6465 ; 5985



Dans le plus haut recoin d'un château en ruines habite un vieux fantôme. Pour le trouver, il faut emprunter un long escalier tortueux. Les joueurs progressent sur le plateau au rythme des lancers de dés. S'ils tombent sur le symbole fantôme, ils recouvrent un pion avec une figurine blanche. Pour arriver le premier en haut de cet escalier, encore faut-il savoir quel est son pion, puisqu'ils sont tous devenus des fantômes ! Avec de la concentration, de la mémoire et un brin de malice, la partie de L'escalier hanté est gagnée.



4+



15-20 mn



2-4



Parcours,
Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'odyssée des grenouilles

SMART GAMES



Smart games



Smart games

N° 5592



Faites traverser l'étang à vos grenouilles tout en empêchant les autres joueurs de faire de même. Le premier joueur qui réussit à amener toute sa famille de l'autre côté remporte la partie. Mais attention, le brochet peut effrayer vos grenouilles et les renvoyer à leur point de départ. Elaborez une stratégie, adaptez-la et n'hésitez pas à gêner vos adversaires!



5+



30 mn



3-6



Parcours,
Mémoire