



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'oeuf du coucou

HOMOLUDENS

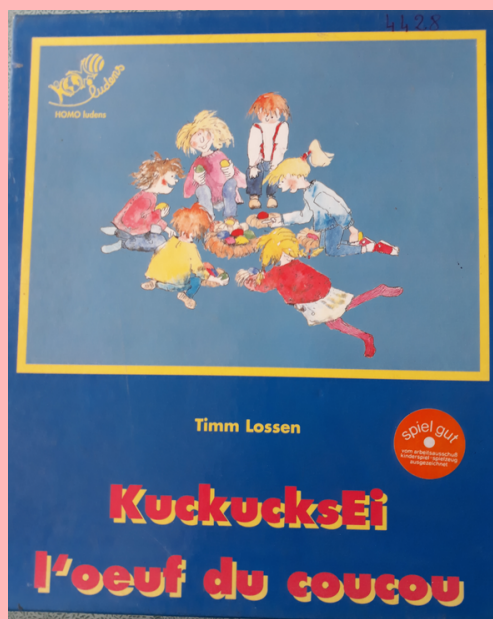


Timm Lossen



N.C

N° 4428



Ce jeu propose 5 règles avec différentes variantes :- "Dans quelle main main ?" pour 2- 10 joueurs à partir de 3 ans- "Les mains sous le foulard " pour 2- 10 joueurs à partir de 3 ans- "Coucou, coucou" pour 4- 6 joueurs à partir de 5 ans- "Le coucou endormi" pour 4- 6 joueurs à partir de 8 ans



4+



15-20 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Little circuit

DJECO



N.C



N.C

N° 7347 ; 7320



«Little Circuit», comme son nom l'indique, est un premier jeu de parcours pour les petits bouts. Voici un premier jeu de parcours pour découvrir le lancé de dé et les couleurs en faisant avancer des petits animaux tout ronds et faciles à prendre en main.

Qui, du chien, de la vache, du lapin ou du chat arrivera le premier ?



3+



10-20 mn



2-5



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Little coopération

DJECO



N.C



N.C

N° 7377



Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Y parviendront-ils car le pont de glace menace de s'écrouler ? Un matériel attrayant pour un premier jeu de coopération accessible dès 3 ans.



3+



10-20 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Little mémo

DJECO



N.C



N.C

N° 7020



Les animaux sont dans le pré, mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ? Tous les joueurs ferment les yeux et le meneur de jeu cache un des animaux. Le premier joueur qui annonce le nom de l'animal caché gagne un jeton.



3+



10-20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'oisillon quitte son nid

RAVENSBURGER



Heinz Meister



N.C

N° 2361



L'oisillon quitte son nid est un jeu de pur hasard, destiné aux tout jeunes joueurs. Celui dont c'est le tour lance le dé, puis déplace son oisillon en suivant le segment de la couleur indiquée. Parfois, on tourne en rond. Mais, tant bien que mal, les oisillons explorent l'arbre, et il arrive souvent que l'un d'entre eux parvienne à s'envoler : son heureux propriétaire est alors désigné vainqueur.



4+



15 mn



2-6



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Looping Louis

MB



Carol Wiseley



N.C

N° 6312



Vite les poules, toutes aux abris!
Voilà Looping Louie qui passe
encore en rase-motte au-dessus du
poulailler ! Heureusement, grâce aux
catapultes, vous allez pouvoir vous
protéger et envoyer l'avion ennemi
chez le voisin !



4+



15 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'or des étoiles

RAVENSBURGER



Johann Rüttinger



Johann Rüttinger

N° 5440



L'or des étoiles, d'après le conte des frères Grimm, est destiné aux très jeunes joueurs. De fait, la règle est élémentaire, et les choix fort restreints. Après avoir jeté le dé, le joueur décide s'il va vers la première colonne à gauche ou à droite de même couleur que le dé. Il ramasse alors une étoile.

À la fin, on compte les étoiles ou on en fait une pile, si on ne sait pas compter...



3+



15 mn



2-4



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto Babar

RAVENSBURGER

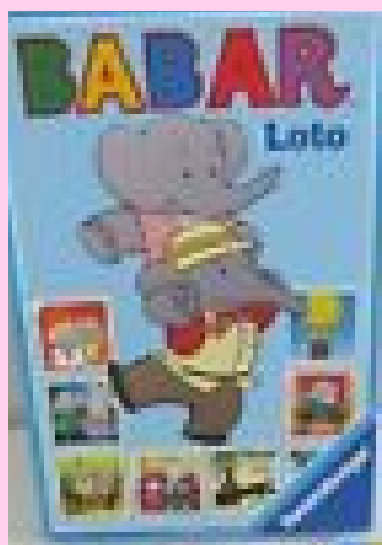


N.C



N.C

N° 5878



Jeu de loto classique sur le célèbre éléphant Babar et ses amis. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



10-20 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto des animaux

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 4960



Jeu de loto classique sur le thème des animaux de la ferme. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto des couleurs

RAVENSBURGER

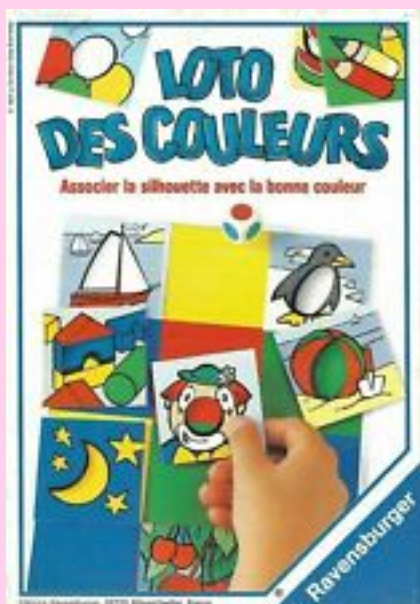


N.C



N.C

N° 5946



Jeu de loto classique pour apprendre les couleurs. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



10-20 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto du souffle

GONGE



Else Marie Pilgaard



N.C

N° 2710



Un jeu unique et très amusant, qui fait travailler la fonction motrice orale, les muscles de la respiration et les lèvres.

Le but est alors de remplir les cases de sa grille de loto en amenant une balle sur la même image, par le seul souffle.



3+



10-20 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto les animaux sauvages

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 6620



Jeu de loto classique sur le thème des animaux sauvages. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



10-20 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto les véhicules

RAVENSBURGER

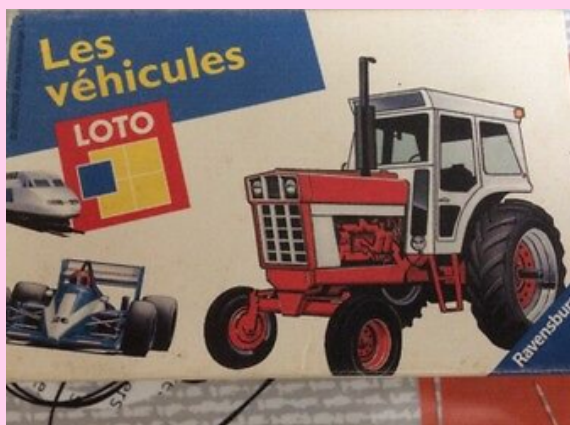


N.C



N.C

N° 5604



Jeu de loto classique. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



10-20 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto Ploum

NATHAN

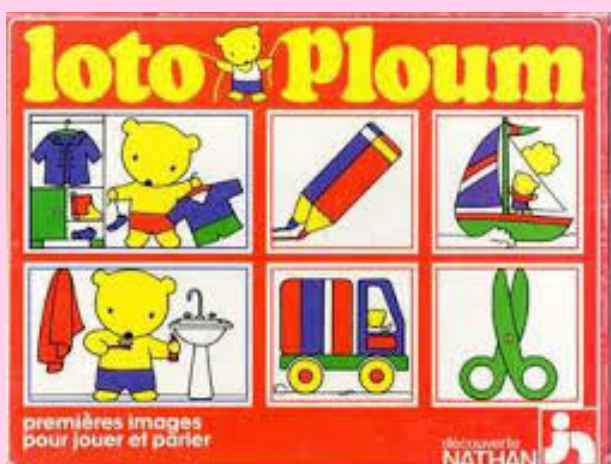


N.C



N.C

N° 5188



Jeu de loto classique avec Ploum. En plus, au verso des planches du jeu, des images représentant des scènes de vie permet à l'enfant de parler de ce qu'il vit au quotidien. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



2+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loto-puzzle Ma maison

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 4500



Ce jeu d'association permet aux enfants de reconnaître et de regrouper des objets en fonction des différentes pièces de la maison.



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'ourson égaré

HERDER SPIELE



Hajo Bücken



N.C

N° 4534



Un ourson s'est égaré dans une forêt et nous le cherchons parmi 81 cartes disposées en carré. En partant des bords, nous explorons la forêt. Si nous découvrons une route, notre progression peut continuer. Si nous découvrons un obstacle (une rivière, une montagne...), il nous faut revenir en arrière, trouver un carrefour ou tenter d'explorer la forêt à partir d'un autre bord. En chemin, nous rencontrons aussi tous les animaux qui peuplent la forêt.



4+



15 mn



2-5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ludanimo

DJECO



Hajo Bücken



N.C

N° 6648 ; 6565 ; 6552



Trois jeux sont proposés :

- Jeu de parcours : à l'aide du dé de couleurs, les enfants font progresser leur animal sur la piste constituée par les cubes... Qui arrivera le premier au bout?
- Jeu de mémoire : les 6 animaux sont cachés sous les 6 gros cubes. Le dé "animaux" indique quel animal il faut retrouver. A l'enfant de soulever le bon cube...
- Jeu d'adresse : avec les cubes, les animaux et les dés, les joueurs réalisent la plus haute tour possible.



3+



10-20 mn



1-6



Parcours, Mémoire,
Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Maman et ses petits

EDUCA



N.C



N.C

N° 2425



Ce jeu d'emboîtements faciles permettra aux plus petits de distinguer les différents types d'animaux et de découvrir des concepts tels que mère-petit, grand-petit et égal-différent, représentés sur de sympathiques images.

L'objectif consiste à identifier les pièces de chaque paire et à les emboîter au moyen de trois dynamiques de jeu très amusantes..



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Marchand de sable

PIATNIK



Christian Wolf, Stéphanie Rohner



Kugler

N° 6625



Tous les soirs, la nuit tombe et le ciel s'éteint. Alors, le marchand de sable allume une à une les étoiles de la voie lactée pour permettre aux enfants de faire de beaux rêves. Le matin, les enfants découvrent qu'il ne reste plus qu'une seule étoile brillante dans le ciel car le marchand de sable les a éteinte l'une après l'autre durant la nuit. A qui appartient la dernière étoile encore allumée ?



4+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mare Polare

PIATNIK

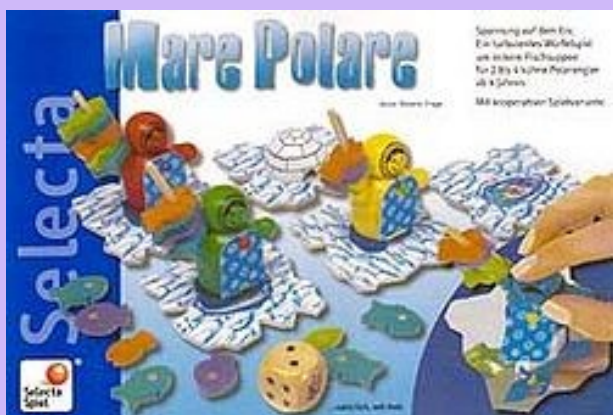


Roberto Fraga



Barbara Kinzebach

N° 6662



Mémorisez la recette de brochette de poisson que votre inuit doit préparer. Sautez sur les blocs de glace pour y pêcher les poissons nécessaires à la recette. Une fois les poissons rassemblés, retournez vite au igloo pour préparer le repas. Si vous oubliez la recette en cours de partie, pas de panique, le miroir sur la montagne de l'Oracle pourra vous aider à la consulter secrètement !



4+



20-30 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Match 'N' Turn

MB



Theora Design



N.C

N° 7424



Match and Turn est un loto très spécial !

Il faut associer les images des tuiles à celles de sa planche. Cela semble simple, mais les objets à chercher changent tout le temps !

Il faut donc être observateur et attentif. Qui gagnera le plus de tuiles ?



3+



15-20 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Maxiloto animaux

NATHAN



N.C



N.C

N° 5092



Jeu de loto classique sur le thème des animaux. Jeu qui permet de développer le sens de l'observation, d'association.



3+



10 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Maxi-memory de l'égalité

AKROS



N.C



N.C

N° 6094



Un memory géant sur le thème de l'égalité homme/femme !
Il va falloir ici associer par couple des métiers.



3+



10 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Méchanlou

DJECO



N.C



Smahane Girardet

N° 7624



Jeu de collecte sur le thème du conte Le petit chaperon rouge. On pose en cercle 8 cartes forêt au milieu de la table et chaque joueur reçoit 3 cartes. Chaque joueur à son tour fait une des 3 actions suivantes: poser une de ses cartes devant lui, rejeter 1 de ses cartes ou poser 1 carte loup sur une carte conte d'un autre joueur afin de la lui voler. Ce dernier prend alors une carte forêt. S'il tombe sur un chasseur il garde sa carte. Le premier joueur qui pose les 6 cartes conte remporte la partie.



4+



15-20 mn



2-4



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes jeux de mots

NATHAN

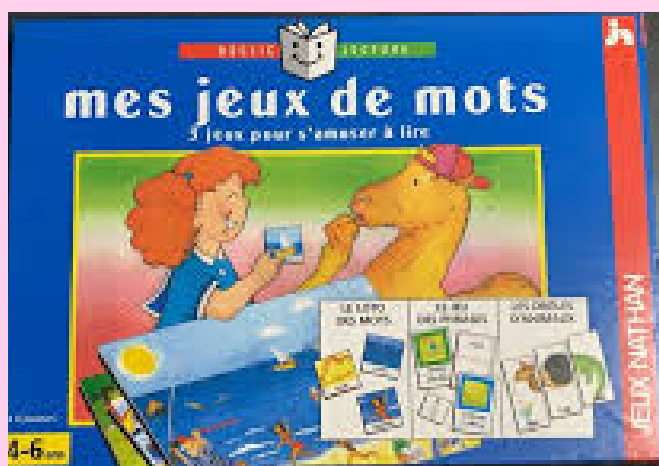


N.C



N.C

N° 4567



3 jeux vous sont proposés pour connaître, apprendre et mémoriser les mots, tout simplement pour s'amuser à lire.



4+



10-20 mn



2-6



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo des émotions

NATURE ET DÉCOUVERTES



N.C



N.C

N° 2139



Ce jeu de memory en bois est facilement manipulable par les jeunes joueurs.

Il favorise la concentration pour retrouver les 2 pions identiques mais il est aussi l'occasion de dialoguer et mettre des mots sur les émotions que peut ressentir le jeune enfant. 12 émotions sont représentées et le disque en carton permet de les nommer (heureux, surpris, dégoûté ...) Fabrication éco-responsable.



4+



10-20 mn



1 - 4



mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo de l'égalité

TOPLA



N.C



N.C

N° 5596



un jeu de cartes dès 4 ans qui invite les enfants à associer un métier autant à personnage féminin que masculin : un policier, une policière, un danseur, une danseuse, un docteur, une docteure...

Un Mémo de l'égalité des Métiers pour combattre les inégalités entre hommes et femmes dans le choix de leur profession.



4+



15 mn



2-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo de l'égalité - émotions

TOPLA



N.C



N.C

N° 6323



un jeu de cartes dès 4 ans qui invite les enfants à associer une émotion autant à personnage féminin que masculin, les garçons et les filles peuvent être tristes / joyeux / en colère...

Il faudra retrouver les 25 paires de personnages et pourquoi pas en discuter après !



4+



15 mn



2-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo grenouille

RAVENSBURGER



Jim Winslow



IDL

N° 5207



Mémo grenouille utilise comme un mécanisme, la mémorisation globale d'un ensemble d'objets (ici des grenouilles colorées).

Le matériel de jeu est composé d'un cadre coulissant, qui permet de placer des grenouilles dont la base est visible. Lorsque tout le monde les a bien mémorisées, on pousse le cadre et les grenouilles plongent dans la mare. Leurs bases sont maintenant cachées, et il va falloir les retrouver.



5+



15-20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo les chiffres

NATHAN



N.C



N.C

N° 5055



Un jeu classique pour connaître,
mémoriser et jouer avec les chiffres.



4+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo loto des rois et des reines

ARTHUR & MARIE



N.C



N.C

N° 6695



Il comprend trois jeux principaux : le memory, le loto et le mistigri. Mais les enfants peuvent également réaliser des séquences en respectant les consignes, trier les plaquettes selon de nombreux critères. La richesse des couleurs et des graphismes en fait un jeu très complet. Activité de mémorisation, de reconnaissance, d'association et d'observation.



3+



15-20 mn



1-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémo-mime

MB



N.C



N.C

N° 4931



Faites des grimaces, personne ne vous en voudra...

Les 56 cartes "mime" sont mélangées et posées, face cachées, au centre de la table. Chaque joueur reçoit un support qui lui permettra de poser ses cartes afin qu'elles soient visibles par ses adversaires, mais pas par lui. À son tour, le joueur actif pioche une carte. Il devra ensuite mimer l'enchaînement qui se trouve devant lui, sans regarder les cartes et sans se tromper. Si un joueur se trompe il est éliminé. Le dernier joueur en lice est déclaré "Grand Vainqueur".



3+



30 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémory

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 6621



Partez à la recherche d'images identiques ! Dans ce jeu, le but est de reconstituer le plus grand nombre de paires possibles. Retrouvez dans ce mémory de belles illustrations spécialement adaptées aux tout petits.



3+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire

RAVENSBURGER

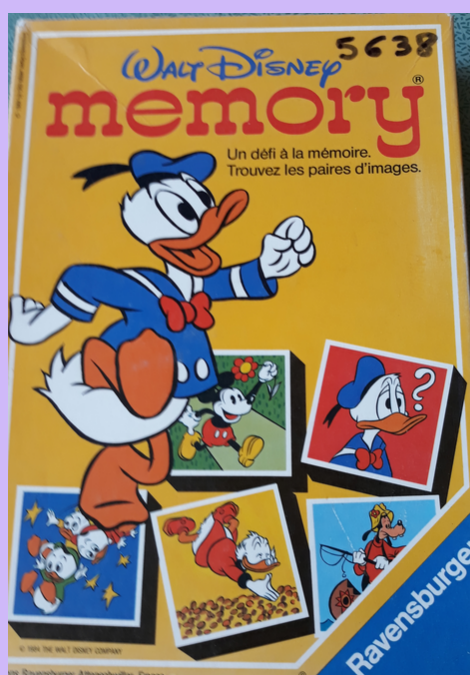


N.C



N.C

N° 5638



Partez à la recherche d'images identiques sur le thème du plus célèbre canard de Walt Disney et ses amis. Dans ce jeu, le but est de reconstituer le plus grand nombre de paires possibles.



3+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire Arc-en-ciel

NORD-SUD



Marcus Pfister



N.C

N° 6957



Où se cache Arc-en-ciel ? Qui trouvera la deuxième carte avec l'étoile de mer ? jeu de mémoire avec de magnifiques dessins de poissons qui brillent.

L'enfant s'amuse à retrouver des paires d'images identiques, en développant son sens de l'observation et sa capacité de mémorisation.



3+



10-20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire : feelings et émotions

THE FRECLED FROG



N.C



N.C

N° 7643



Jeu de mémoire avec des photos autour des émotions et des sentiments. Les photos sont variées, tant par les expressions que par les personnes photographiées, et constituent un excellent support d'activités de langage. Comme elles sont en double, on peut jouer au memory à tout âge. Pour les plus jeunes, il faut limiter le nombre de cartes!



3+



15-20 mn



1-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire parlant

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 5599



Memory - Parlant - Animaux familiers est une version de Memory adapté aux très jeunes joueurs. La principale différence avec un Memory classique, c'est Noé, une espèce de bidule jaune. Son rôle est d'annoncer la prochaine paire d'animaux à trouver. Il en profite pour imiter leur cri, et en donner le nom : « Coin coin, le canard cancan ».

Après des heures de pratique, votre enfant connaîtra parfaitement douze animaux et leur cri !



4+



15-20 mn



1+



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire petits animaux

RAVENSBURGER

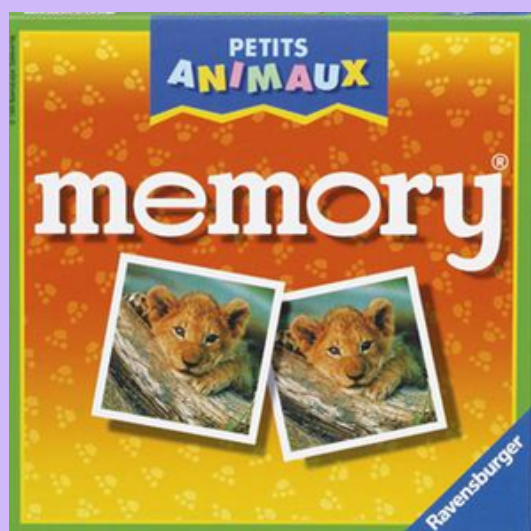


N.C



N.C

N° 5304



Le plus célèbre des jeux de mémoire, avec d'attendrissantes photos de bébés animaux ! L'enfant s'amuse à retrouver des paires d'images identiques, en développant son sens de l'observation et sa capacité de mémorisation.



4+



15-20 mn



1+



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire sonore



N.C



N.C

N° 7154 ; 7205



Retrouvez, grâce à l'ouïe, les paires de cubes émettant des sons identiques. Ce jeu de mémoire auditive en bois développe la capacité de concentration et le sens de la déduction. Il s'inspire de la pédagogie Montessori. Ses grosses poignées facilitent la prise en main.



4+



15-20 mn



1+



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire tampons

GOGO TOYS



N.C



N.C

N° 7066



Jeu de plateau de mémoire en bois se composant d'un assortiment de cartes, qui se glissent dans la planche de bois.



3+



15-20 mn



1-5



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mémoire Tintin

NATHAN



N.C



Hergé

N° 4844



Un Mémory pour toute la famille avec Tintin et ses amis, le célèbre héros de la bande dessinée de Hergé.



5+



15 mn



2-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes 1ers jeux : Au marché

HABA



Antje Gleichmann



Elke Broska

N° 7568 ; 6534



C'est parti pour aller faire les courses au marché. Chacun d'entre vous a une liste de courses indiquant quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage ? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises ? Les enfants peuvent en plus jouer librement avec les accessoires et essayer de nombreux jeux de rôle.



3+



10-15 mn



1-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes 1ers jeux : Bonjour petit pot !

HABA



Sandy Thißen



Franziska Knauber

N° 4859



Jeu coopératif pour les jeunes enfants sur le thème de la propreté, avec un mécanisme très amusant et un pot! Si le dé montre 1 verre, il insère un jeton boisson dans la bouche de l'enfant. Quand il n'y a plus de tuiles boisson, le joueur insère deux doigts dans les trous du décor vertical près de la tête de l'enfant et pousse le haut du corps vers le haut, et l'enfant fait pipi. Si le pot est là tous les enfants ont gagné. Sinon il faut passer la serpillière! Un mécanisme qui fascine les enfants et permet d'aborder l'apprentissage de la propreté avec humour!



2+



10-15 mn



1-4



Coopératif



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes 1ers jeux : ma première pêche

HABA



Kristin Mückel



Kristin Mückel

N° 5110



Dans le jeu libre, les enfants jouent avec la canne à pêche, la mer et les amusants animaux aquatiques. Dans le jeu à règles, les enfants doivent pêcher un poisson correspondant à la couleur du dé. Si la pêche est bonne, le joueur récupère un jouet qu'il pose dans la découpe correspondante de la plaquette du joueur. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera tous les jouets en premier ?



3+



5-10 mn



1-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes 1ers jeux : Premier verger

HABA



Anneliese Farkaschovsky



Jutta Neundorfer

N° 4345



Un grand classique revisité pour les tout-petits ! Les enfants essaient de cueillir ensemble tous les fruits dans les arbres avant que le corbeau ne soit parvenu dans le verger. Un premier jeu coopératif de collecte pour apprendre les couleurs et approcher une première règle de jeu.



3+



5-15 mn



1-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mes 1ers jeux : Vite, vite, petit pingouin !

HABA



Designdirect



Sabine Kraushaar

N° 7498



Les mamans pingouins habitent sur une île avec leurs bébés. Pour se régaler des délicieux poissons, il faut traverser le bras de mer pour atteindre une autre île.

Heureusement, il y a suffisamment de rochers, de troncs d'arbre et de planches flottant sur l'eau pour leur permettre d'atteindre les poissons. Qui arrivera le plus vite à terre avec son couple de pingouins et récupérera les deux délicieux poissons ?



3+



5-15 mn



1-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mic mac 36 animaux

ARTHUR & MARIE



N.C



N.C

N° 5576



Ce magnifique jeu collectif, de par ses couleurs attirantes et la richesse du graphisme, offre de multiples intérêts.

Les enfants peuvent trier selon la famille d'animaux ou la couleur, réaliser des séquences en respectant les consignes, jouer aux dominos ou aux six familles...

Activités mathématiques :
comptage, tri, activité de langage, d'observation, de mémorisation, tactile, exercice de logique, lecture et respect des consignes.



3+



5-15 mn



1-4



Séquence



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mimiq body

DRÔLES DE JEUX!



N.C



N.C

N° 502



Ce jeu qui propose de prendre la pose et de faire les plus belles grimaces, afin de respecter les consignes de la carte tirée. Outre son imagination, il favorise la dextérité.



4+



10-20 mn



2-6



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mimi spider

HABA



Thade Precht



N.C

N° 5220



Qui sera l'araignée la plus efficace ? Dans Mimi spider, vous devez tisser votre toile d'araignée le plus efficacement possible. Lancez le dé et emmenez votre toile sur le fruit demandé. Un jeu rapide aux règles accessibles qui réglera toute la famille.



4+



10 mn



1 - 4



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mimix

SCHMIDT

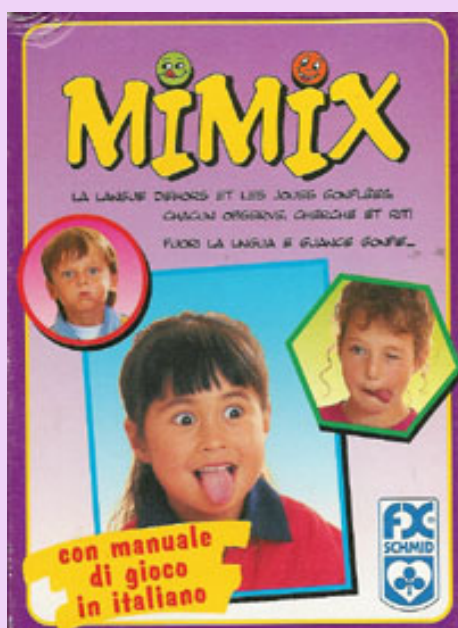


Marvin Glass, Meyer



N.C

N° 5174



Faire des grimaces crée la bonne humeur! Dans ce jeu, on peut sans crainte tirer la langue, gonfler ses joues et faire toutes sortes de visages comiques. Un joueur fait une grimace et les autres doivent deviner à quoi elle correspond sur le plan de jeu.



5+



20 mn



3-6



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mini Family

DJECO



N.C



N.C

N° 7419



Un jeu de 7 familles fantastiques de 4 personnages. La garantie de règles connues et simples : chacun à son tour demande au joueur de son choix un membre d'une famille. S'il l'obtient il rejoue.

L'objectif est de réunir le plus grand nombre de familles.

Ces jeux de cartes s'adressent aux petits... pour jouer avec les grands !



4+



10-20 mn



2-4



Collection



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Minifrog

DJECO



Clémentine Collinet



N.C

N° 7047



Le but du jeu, dans Minifrog, est de réunir sur sa mare les quatre libellules de la couleur indiquée par le dé d'objectif. À tour de rôle, on lance le dé de couleur qui permet de prendre une libellule dans la réserve ou de la voler à un adversaire.



3+



15 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Miss Kipik

ASMDEE



N.C



N.C

N° 846



Sauvez les insectes pris dans la toile d'une araignée bondissante.

Tournez la roue et tentez d'attraper le nombre de petites bêtes indiqué par la flèche, à l'aide d'une pince.

Mais gare à vous si Miss Kipik vous surprend !



4+



15 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mistigri

DJECO



N.C



N.C

N° 6224



Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri ! Les joueurs regardent si'ils peuvent constituer des paires. Alors gare à ne pas garder la carte Mistigri dans son jeu...



4+



15 mn



2-4



Cartes

Mistigri girl power Barbie ©

TOPLA

 Héloïse PIERRE

 N.C

N° 5009



Dans ce jeu de mistigri, Barbie exerce beaucoup de métiers que l'on peut regrouper par paires avec l'accessoire. Barbie Footballeuse s'associe avec son ballon.

Mais attention, l'une de ces Barbies ne va avec aucun accessoire, il va falloir s'en débarrasser coûte que coûte pour ne pas perdre la partie !



4+



15 mn



2-4



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mobby

RAVENSBURGER

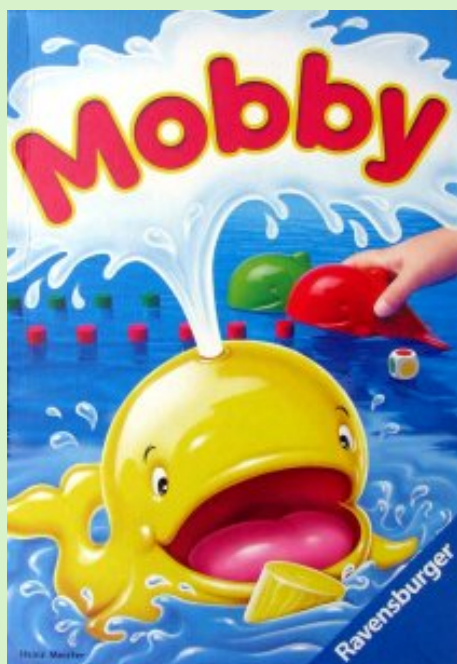


Heinz Meister



N.C

N° 5992



Les grosses baleines de Mobby doivent avaler les petits poissons de leur couleur.

En lançant les trois dés, on obtient entre zéro et trois faces de sa couleur, ce qui permet d'avalier autant de poissons.

Le jeu, très simple et uniquement basé sur le hasard.



4+



10-20 mn



2-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier jeu de parcours

DJECO



N.C



N.C

N° 7556



Le principe est simple : chacun choisit une petite bête, lance le dé et avance sur la case de la même couleur que son dès. Le premier qui arrive à la fin du parcours à gagné! Ce jeu permet à l'enfant d'apprendre également les couleurs!



3+



10-20 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier loto

NATHAN



N.C



N.C

N° 3512



Jeu de loto classique. Le petit plus, les cartes de loto ont 2 faces, une avec 4 images de la « vie » de Ploum et l'autre avec des objets, des animaux ... pour raconter et inventer de belles histoires.



3+



15-20 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier mémo

FISCHER PRICE



Paul J. Gruen



N.C

N° 5412



Comme l'indique son nom, Mon premier mémo s'adresse aux très jeunes joueurs. Trois niveaux de jeu sont proposés : trouver une carte, trouver deux cartes de même couleur, trouver deux cartes identiques.



3+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier mémo

NATHAN



N.C



N.C

N° 6495



Mon premier mémo" fait partie d'une collection de jeux bien adaptés aux petits, grâce à une nouvelle matière, souple et douce au toucher, indéchirable et lavable, pour découvrir avec plaisir le monde merveilleux du jeu.



3+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier mille bornes

DUJARDIN



N.C



N.C

N° 7534; 7213



Tout l'univers du 1000 Bornes spécialement adapté aux plus petits. Des règles évolutives, des cartes simplifiées et des aspects éducatifs.

Le but du jeu : faire la course ensemble contre le directeur pour arriver avant lui à l'école.

3 niveaux de jeu. Un jeu collectif parce que les plus jeunes enfants n'aiment pas s'attaquer les uns les autres. Un jeu évolutif pour jouer à tous les âges



4+



15-30 mn



2-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier "Qui est-ce ?"

MB



Théo et Ora Coster



Theora Design

N° 6304



Chaque joueur choisit d'abord son personnage à faire deviner en le sélectionnant parmi ceux de la roue, dans la petite encoche. Puis à tour de rôle chacun pose une question à son adversaire à laquelle celui-ci ne peut répondre que par oui ou non. Au fur et à mesure des réponses, chacun agrmente son personnage central en plaçant les divers éléments : moustache, lunettes, cheveux... Lorsque l'un d'eux pense avoir deviné, il retourne le personnage central pour le dévoiler à son adversaire.



4+



10-20 mn



2



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mon premier rummikub

JUMBO



N.C



N.C

N° 6751



Mon premier rummikub est une adaptation très simplifiée du Rummikub classique. C'est un jeu où petits et grands doivent réaliser des séries et des suites de chiffres. Pour gagner, il faut être le premier à poser toutes ses plaques en formant des combinaisons de chiffres de la manière la plus judicieuse.



4+



20 mn



2-4



Chiffres



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Monte rolla

SELECTA

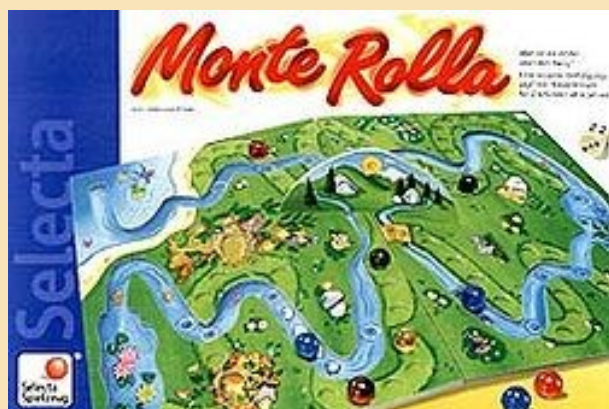


Ulrike Gattermeyer-Kapp



Barbara Kinzebach

N° 6645



C'est parti pour une course poursuite palpitante sur un plateau de jeu incliné où les billes jouent les montagnes russes. Attention aux nombreux obstacles que la montagne vous réserve. La rivière semble calme et paisible mais quand il faut la traverser, elle risque de vous réserver des surprises! Sans compter les bousculades sur le petit chemin pentu de la montagne qui en ramènera plus d'un à la case de départ.



4+



20-30 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Monza

HABA



Jürgen P.K. Grunau



Haralds Klavinus

N° 5792



Sur le circuit de Monza, les petites voitures de course circulent à toute vitesse. Les couleurs des dés correspondent aux couleurs des cases. Mais seul le joueur dont la couleur des dés correspondra à la couleur de la case suivante par rapport à celle où se trouve sa voiture aura le droit de l'avancer. Mais attention : il faut aussi éviter les obstacles. Le premier joueur qui dépasse la ligne d'arrivée gagne la partie.



5+



15-20 mn



2-6



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Moriss le DODO

BLUE ORANGE



Emilie Soleil, Forgenext, Jérôme Soleil



Gyom

N° 6221



3+



15-20 mn



2-4



Coopération

Un explorateur un peu trop curieux vient fouiner sur l'île. Comment Morris le dodo parviendra-t-il à protéger sa progéniture ? La cachette idéale ne serait-elle pas de dissimuler ses œufs dans les buissons, au pied de la cascade qui bouillonne en contrebas ?

Tous ensemble, vous devrez aider Morris à cacher ses œufs, sans les abîmer, en bas de la cascade pour les protéger des mains de ce curieux.

À votre tour, faites glisser Morris et placez son œuf dans une des cachettes seulement si celui-ci est intact. Mais si l'œuf est cassé, cela donnera des indices à l'explorateur qui se rapproche dangereusement du nid.

Le suspense est garanti quand Morris s'élanche en haut de la cascade. Les enfants retiennent leur souffle et laissent éclater leur joie ou leur déception à la réception des œufs.

Le matériel est particulièrement réussi, solide, coloré et permet de se représenter la scène au premier coup d'œil.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mr. Wolf

BLUE ORANGE

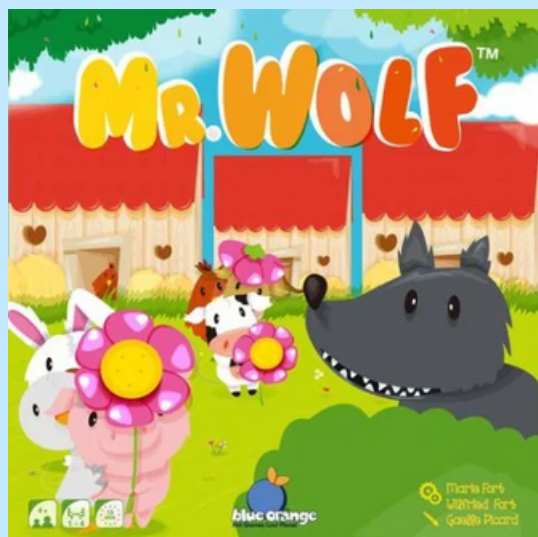


Wilfried Fort, Marie Fort



Gaëlle Picard

N° 7666



Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup. Chance, observation et surtout mémoire en sont les maîtres mots.

Le jeu a été primé à Cannes en 2019, où il a reçu l'As d'or dans la catégorie Enfant.



4+



15-25 mn



1-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

My first totem

SMART GAMES



Smart Games



N.C

N° 2808



8 pièces aimantées aux motifs et textures variées permet de développer sa sensorialité et motricité fine pour reconstituer ce totem magnétique. Des fiches défis proposent des difficultés progressives. Idéal pour développer son sens de l'observation tout en faisant découvrir par le jeu les effets d'attraction et de répulsion des aimants.

Toutes les pièces sont compatibles à 100 % avec tous les autres ensembles SmartMax !



2+



5-15 mn



1



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nanu

RAVENSBURGER

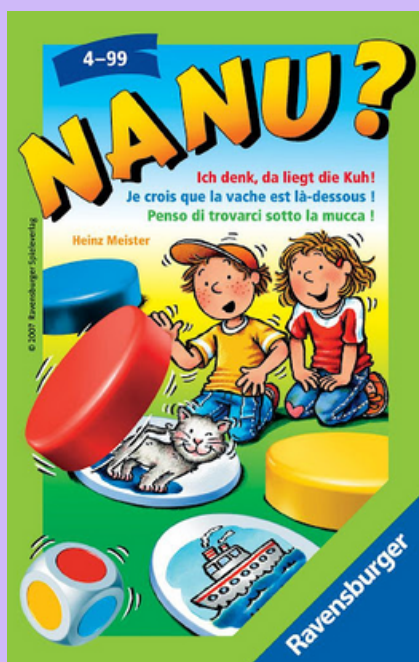


Heinz Meister



Klaus Hermann

N° 5823



Trente pastilles rondes sont étalées sur la table. Six d'entre elles sont recouvertes d'un gros jeton de couleur. Après avoir jeté le dé des couleurs, on doit nommer la carte qui est cachée sous le jeton correspondant. Si la mémoire est bonne, on gagne le pion découvert, sinon, c'est au suivant de jouer.



4+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nom d'un renard !

GAME FACTORY



Colt Tipton-Johnson; Marisa Peña



Melaine Grandgirard

N° 4767



Un renard futé a volé l'oeuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière...



5+



20-30 mn



2-4



Coopération,
Enquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nos 4 saisons

HABA



Colt Tipton-Johnson; Marisa Peña



Melaine Grandgirard

N° 4767



Apprenez à reconnaître les 4 saisons avec ce jeu de mémoire ! A votre tour, tournez la flèche puis essayez de retourner une tuile de la saison indiquée. Le gagnant des 4 saisons sera le joueur qui formera une année complète



4+



20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Numéro de singes

MB



N.C



N.C

N° 4845 ; 2424



Jeu idéal pour jouer en famille
Il faut mettre le socle puis à tour de rôle chaque personne met en équilibre comme il le peut, le singe de sa couleur, jusqu'à ce que quelqu'un perde en en faisant tomber un.



5+



15 mn



2-6



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Oeil d'aigle

AMIGO

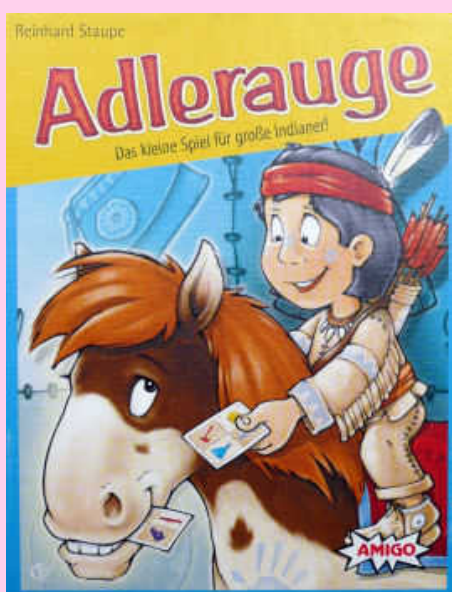


Reinhard Staupe



N.C

N° 7418



Les Apaches et autres Sioux sont célèbres pour leur vue d'aigle et leurs réactions fulgurantes. Pour devenir Manitou, vous devez connecter entre elles des cartes illustrant des objets typiquement indiens, en veillant à ce que les cartes qui se touchent soient en tout point différentes (objets et couleurs).



5+



15 mn



2-6



Connexion,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Où est ma maison ?

ZOCH ZUM SPIELEN



N.C



N.C

N° 6521



4+



10-20 mn



2-6



Mémoire

Chaque joueur reçoit un jeu d'animaux différents. Douze maisons en bois sont placées en cercle devant les joueurs. Pendant un tour, un joueur sélectionne un animal de son ensemble et le place dans une des maisons. Mais, s'il y a déjà le même genre d'animal à l'intérieur de cette maison, le joueur prend son animal en arrière et c'est le tour du prochain joueur. Le joueur qui arrive à placer tous ses animaux le premier à l'intérieur des maisons est le gagnant.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Oudordodo

DJECO



N.C



N.C

N° 6377



Dodo l'ourson s'est caché dans une maison, mais laquelle? Pour le deviner, tu dois faire preuve de perspicacité pour poser les bonnes questions et de mémoire pour te rappeler les maisons déjà fouillées. Oudordodo est un jeu d'enquête qui offre l'opportunité à l'enfant de réfléchir à des questions pertinentes et à les exprimer clairement. Les cartes de jeu sont très riches en indice et offrent beaucoup d'opportunités d'investigation pour les enfants.



4+



15 mn



2-6



Déduction



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Où vivent-ils ?

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 5288



Jeu d'éveil et de découverte.
A l'aide des morceaux de puzzle,
associez les images d'animaux avec
leurs habitats naturels.



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Paul et la lune

HABA



Marie Chaplet, Stephanie Yeakle



Lucie Thibaudier

N° 6397



La Lune a perdu sa baguette magique lumineuse. Sans elle, elle ne peut plus briller de toute sa lumière qui baisse alors petit à petit. Pour y remédier: formez une échelle menant à la lune en posant les fées le long des étoiles. Paul pourra alors grimper dessus jusqu'à la Lune pour lui rendre sa baguette magique lumineuse. Qui a envie d'aider Paul et les fées des étoiles ?



3+



15-20 mn



1-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pêche aux canards

DJECO



N° 6526



Quand 6 adorables petits canards barbotent dans la mare, on n'a qu'une envie : les attraper ! Avec un peu d'habileté et beaucoup de fous rires, les pêcheurs en herbe munis de leur canne vont se régaler. Un classique des fêtes foraines à apporter à la maison !



3+



10-20 mn



1-2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pêche aux grenouilles

VILAC



N.C



N.C

N° 4697



Seul ou à 2, une canne à pêche magnétique en main, il s'agit de bien viser, et de pêcher le plus de poissons le plus rapidement possible.



3+



10-20 mn



1-2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pêche canards !

MB



N.C



N.C

N° 6496



3+



10-20 mn



2-4



Mémoire

Le jeu est motorisé et sonore : les canards bougent dans l'étang et on entend leur coins-coins.

Chaque joueur choisit un canard dans l'étang et le retourne : si la couleur sur son ventre correspond à la couleur du nid dont il a la charge, il le pose sur le nid. Si la couleur ne correspond pas, il le repose dans l'étang.

Le premier joueur qui réussit à rassembler tous ses canards dans leur nid gagne la partie.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pêche magnétique tropicale

DJECO



N.C



N.C

N° 7127



Seul ou à 2, une canne à pêche magnétique en main, il s'agit de bien viser, et de pêcher le plus de poissons le plus rapidement possible. La boîte décorée sert de support de jeu, et le poulpe, le crabe ou l'étoile de mer sont plus vrais que nature.



3+



10-20 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pédago oisillons

FORCHTENBERGER

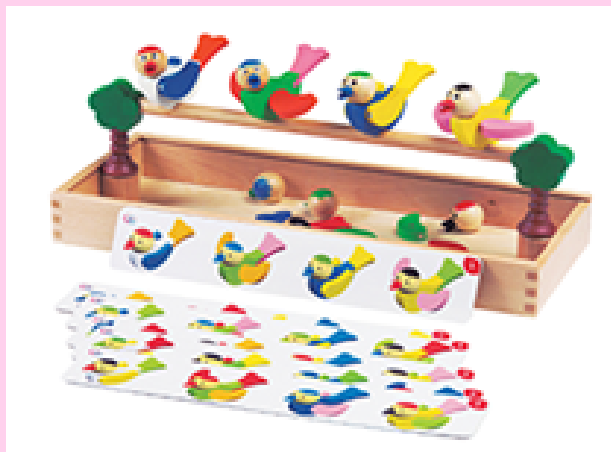


N.C



N.C

N° 6630



L'enfant insère le perchoir, puis pose un corps d'oiseau sur chaque tige et y ajoute une tête, deux ailes et une queue, tous magnétiques. Il agence les pièces à sa guise ou reproduit les modèles illustrés sur 6 longues cartes cartonnées.



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Petites chenilles multicolores

HABA



Udo Peise



Markus Binz

N° 4339



Le printemps arrive et tous les animaux veulent jouer avec les chenilles multicolores. Mais avant cela, il faut les assembler ! A votre tour, lancez le dé et regardez la couleur affichée. Si vous avez une carte de la même couleur, assemblez là à votre chenille. Si vous n'avez plus de cartes, vous avez gagné !



3+



15 mn



2 - 4



collection



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Petites sorcières

RAVENSBURGER

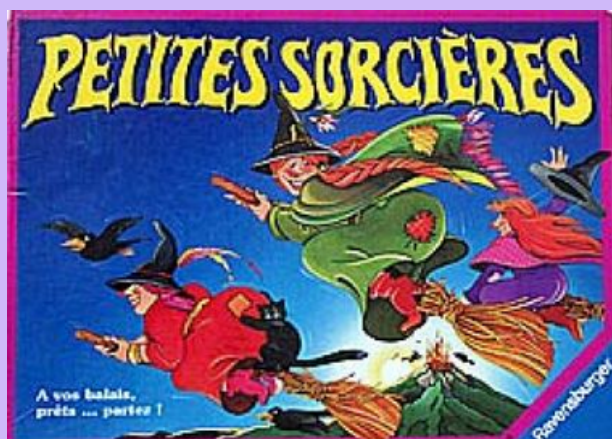


Heinz Meister



Detlev Richter

N° 5352 ; 5297 ; 5685



C'est la course des chapeaux pointus ! Vite, vite, petite sorcière : saute sur ton balai et envole-toi : la grande fête des sorcières va bientôt commencer. Les 5 sorcières de différentes couleurs sont cachées sous leur chapeau. Il faudra être le premier joueur à amener une sorcière de l'autre côté du plateau en mémorisant bien les couleurs.



3+



15 mn



2-6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Petits gourmands

HABA

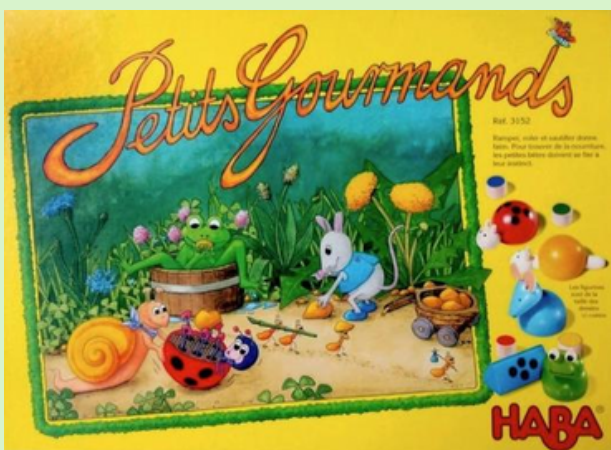


Johannes Tranelis



Jutta Neundorfer

N° 5010 ; 4490



Les joueurs représentent chacun l'un des petits gourmands, un escargot, une grenouille, une coccinelle ou une souris. Les joueurs se déplacent en lançant un dé à trois faces unique à cette créature. Le but est de collecter quatre jetons alimentaires de votre couleur ou noir. Si vous choisissez la couleur d'un autre joueur, il a la chance de gagner la nourriture s'il devine dans quelle main vous la cachez.



4+



10-20 mn



2-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Petits pieds...Partez !

NATHAN



Corinne Biegeleisen, Rachel Penguin



N.C

N° 4144



Petits pieds...Partez ! est un jeu de l'oie grandeur nature.

Le parcours est constitué de pieds que l'on pose sur le sol pour former un parcours. Le premier arrivé gagne la partie.

Une présentation agréable d'un grand jeu classique pour les tout petits.



4+



15-30 mn



2-4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pic pirate

TOMY



Takashi Kaga



N.C

N° 6546



À l'abordage ! Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate. L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ? Un des joueurs le découvrira à ses dépens. La fente piégée change à chaque partie, alors pas de tricherie possible !



4+



15 mn



1-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Piky magnétique : créa-images

RAVENSBURGER



N.C



N.C

N° 5300



L'enfant choisit et reproduit une partie du paysage proposé et peut en créer d'autres pour inventer des histoires.

Grâce au magnétisme, l'enfant peut montrer aisément sa réalisation sans perdre de pièces. De plus, s'aimante sur l'ardoise métallique et sur le réfrigérateur !



3+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pin pon pin pon

HABA



Markus Nikisch



Thies Schwarz

N° 5974



4+



15-20 mn



2-4



Coopération,
Collecte

Au feu ! La cloche retentit et le jeu commence ! Si le dé tombe sur un certain nombre de points, le joueur déplace son pion-pompier. Il doit alors l'habiller et récupérer les équipements nécessaires. Après, il le fait descendre sur la barre glissante et le met dans la voiture de pompiers. Dès que la cloche est sur la cinquième et dernière cas-cloche, elle démarre à toute vitesse ! Une fois arrivée, on regarde si tous les joueurs ont pris le bon équipement et on remet les diplômes à la fin de l'intervention.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Piou piou

DJECO

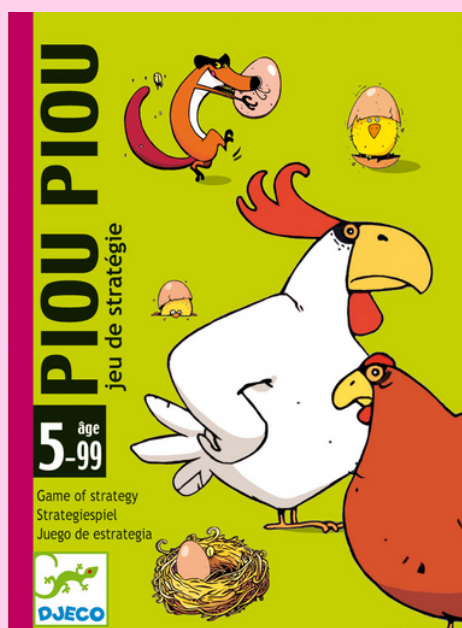


Thierry Chapeau



Frédéric Pillot

N° 6742



C'est la panique dans le poulailler, les oeufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler. Il faut 1 coq, 1 poule, 1 nid pour pondre 1 oeuf, 2 poules pour le couvrir afin qu'il devienne poussin et la force de 2 coqs pour chasser le renard. Si un oeuf éclot, le renard ne peut plus s'en approcher. Le premier joueur à avoir 3 poussins gagne la partie.



5+



15-20 mn



2-5



Association,
Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pippo

AMIGO SPIELE

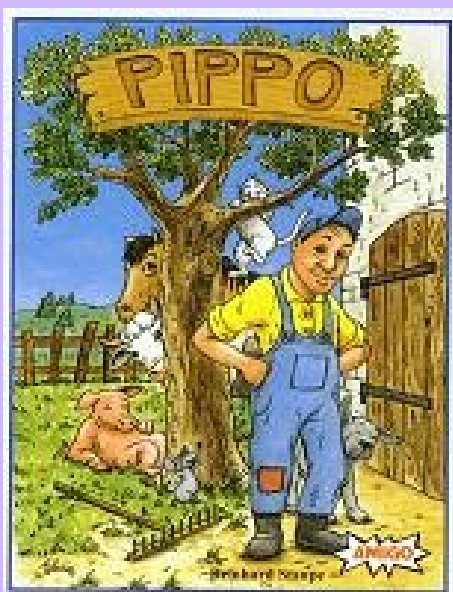


N.C



N.C

N° 6124 ; 6113 ; 5091 ; 5042



Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, 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.



5+



15-20 mn



2-6



Observation,
Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pique plume

GIGAMIC



Klaus Zoch



Doris Matthäus

N° 7029 ; 5740



Une course animée où chaque poule ou coq doit déplumer ses adversaires. Pour aller très vite et avancer sur le parcours, il faut se souvenir des images cachées sous la prairie. Un jeu qui associe les principes du jeu de mémo et de la course... et apprend aux petits et aux grands à perdre dans la bonne humeur !



4+



20-30 mn



2-4



Mémoire,
Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pirate Island

DJECO



Antoine Rabreau



Sébastien Ferraut

N° 6787



À l'abordage! Quel pirate trouvera le trésor d'Édouard le Terrible ?

Celui-ci l'a caché au cœur de l'île aux crocodiles et il vous faudra toute la chance et l'audace des flibustiers pour parvenir à le débusquer. Un jeu familial qui vous réserve des parties pleine de rebondissements!



5+



20-30 mn



2-4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pizza pizza

HABA

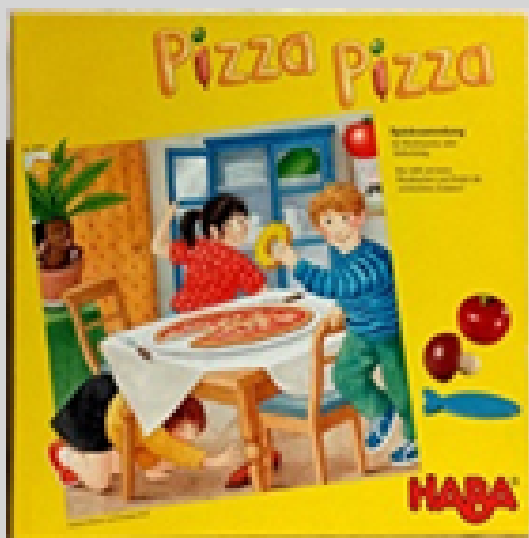


N.C



N.C

N° 5176



Pour la fête des enfants, il y a une belle pizza colorée. Mais avant de voir atterrir les morceaux de pizza sur vos assiettes, vous devez trouver les différents ingrédients. Ouvrez grand vos yeux : qui trouvera le plus grand nombre d'ingrédients cachés pour l'appétissante pizza.



4+



15-20 mn



2-6



Reconnaissance tactile



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Planche des pirates

THE FLYING GAMES



Florian Sirieix, Benoit Turpin



Camille Chaussy

N° 5447



5 +



20 mn



2-4



Prise de risques

Chaque joueur choisit un éléphant et le place sur une des 4 planches aimantées. Les cartes Trésor sont mélangées. A son tour, le joueur actif révèle la première carte de la pioche et la pose sur le premier emplacement disponible du Ponton. Puis il décide :

- Soit de s'arrêter et de mettre fin à son tour. Tous les adversaires doivent alors placer des jetons en bois au bout de leur propre planche (la quantité est indiquée au dessus de la dernière carte jouée).
- Soit de piocher une nouvelle carte et de la poser sur le prochain emplacement disponible. Attention, si une carte Trésor apparaît en double, son tour est terminé. Il doit avancer son éléphant d'une case sur sa planche.

Le premier pirate dont la planche a basculé perd la partie. Tous les joueurs encore sur les planches ont gagné !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Playa playa

BIOVIVA



Sébastien Decad



Emilien Rotival

N° 7629



Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer monte. A vous de jouer !



4+



20 mn



2-6



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Plouf ! Plouf ! Grenouille

TILSIT



Steffen Schulz



Nick Dingbaum

N° 5502



Révolution chez les grenouilles : le concours du plus long saut de la mare est annoncé ! Huit longs bâtons de bois (de longueurs différentes...) indiquent jusqu'où les grenouilles peuvent sauter. Vite, tire un bâton et avec un peu de chance, c'est ta grenouille qui sautera le plus loin !



4+



15 mn



2-4



Course



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Poissons couleurs

NATHAN



N.C



N.C

N° 3935



L'enfant doit composer le banc de poissons. Il juxtapose des poissons dont la nageoire de l'un est la couleur de la queue de l'autre. Un jeu évolutif original : pour les plus jeunes, un jeu d'observation pour associer les couleurs et les repérer dans l'espace. Pour les plus âgés, un premier jeu de stratégie.



4+



15 mn



1-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Polochons

GIGAMIC

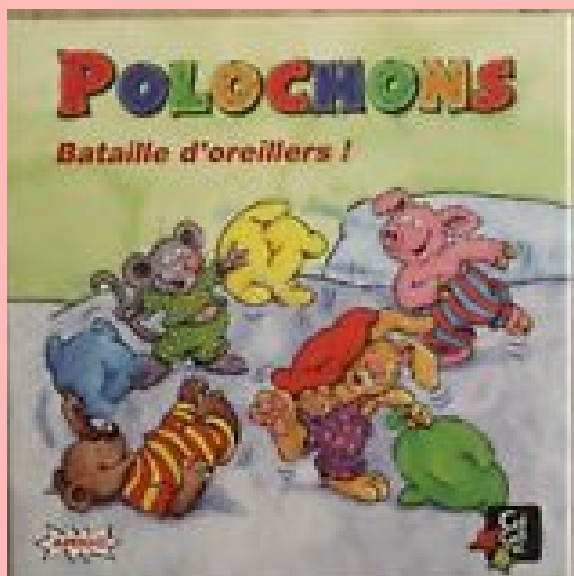


Lisbeth Bos



Barbara Stachuletz

N° 6984 ; 7187



Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer!
Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur.



4+



15 mn



2-4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pouss'Nature

BIOVIVA



NR



NR

N° 6802



3+



10 mn



1 - 4



Coopération

Observez et mémorisez les tuiles représentant les étapes du cycle de vie du papillon ou de la fleur, puis retournez-les face cachée. Arrivez-vous à les retrouver dans le bon ordre et faire de la chenille un joli papillon ou de la graine un grand tournesol ?

Mais gare aux prédateurs qui rôdent et qui progressent si les joueurs retournent les mauvaises tuiles ! Les joueurs l'emportent si le cycle de vie est entièrement reconstitué avant que les prédateurs ne puissent finir leur tour.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Premiers chiffres à la ferme

HABA



Imke Krämer, Markus Nikisch



Susanne Schiefelbein

N° 3945



Aidez le fermier Tim à nourrir ses bébés animaux. A votre tour, lancez le dé et comptez le nombre d'animaux représentés. Lorsqu'il n'y a plus de trèfles la partie est gagnée !



2 +



15 mn



2-4



Association



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Premier mémoire

RAVENSBURGER

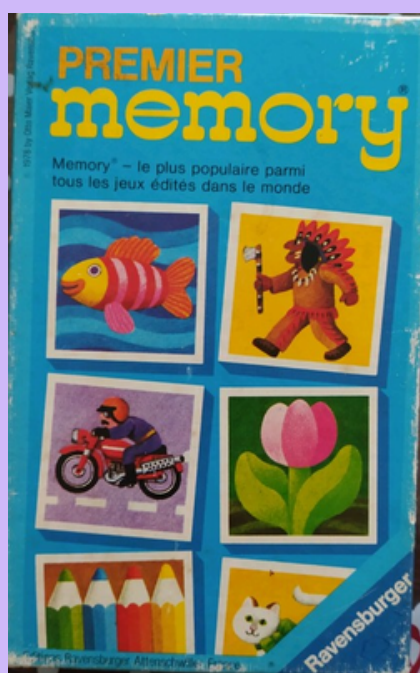


N.C



N.C

N° 4730



Comme l'indique son nom, "Premier mémoire" s'adresse aux jeunes joueurs. Il s'agit de trouver deux cartes identiques. Le joueur qui a le plus de paires gagne la partie.



3+



15 mn



2-4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Printemps, été, automne, hiver

HABA



Hajo Bücken, Dirk Hanneforth



Doris Matthäus

N° 5104



Au printemps, feuilles et fleurs commencent à pousser. Le premier qui tire son arbre du sommeil de l'hiver et lui donne six feuilles et six fleurs gagne...

Printemps, Été, Automne, Hiver, ce sont en fait quatre jeux pour très jeunes joueurs autour du thème de l'arbre à travers les saisons.



4+



15-20 mn



2-4



Dés, Combinaisons



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pronto Bronto

HABA



Hans Rubin



N.C

N° 1376



Dans ce jeu, nous sommes des herbivores qui tentent de se nourrir de diverses espèces d'arbres avant que le t-rex n'ait une chance de nous attraper !



4+



15-20 mn

