



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Quak

**HABA**



Bruno Dolch



N.C

**N° 6390**



Après leur concert du soir, l'une après l'autre, les grenouilles se jettent à l'eau. Chacun des joueurs tente de faire disparaître au plus vite ses grenouilles dans l'étang.



4+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Quips

**RAVENSBURGER**



Theo et Ora Coster



N.C

**N° 6308 ; 6091 ; 6083**



Plusieurs règles sont possibles pour ce jeu de dés. Elles ont toutes un point commun : permettre de jongler avec les couleurs et les chiffres de 1 à 3.



3+



15-25 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Raconte moi...

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 4583**



Le joueur qui a collectionné en premier les cinq cartes-images de son histoire gagne la partie. Les autres continuent jusqu'à ce qu'ils aient également les cartes correspondantes à leur histoire. Tout le monde classe ses images pour pouvoir raconter une belle histoire à ses copains de jeux.



5+



15-20 mn



2-4



Association,  
Expression



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Rafle de chaussettes

**HABA**



N.C



N.C

**N° 4583**



Le monstre des chaussettes est de retour ! Il sépare nos chaussettes et c'est à nous de les rassembler ! au top départ collectez le plus vite possible 5 paire de chaussettes pour faire fuir le monstre !



3+



15-20 mn



2-6



Observation  
Rapidité





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Rally Fally

**HUCH & FRIENDS**



Peter Schackert



Patricia Limberger

**N° 7530**



A la recherche de précieux trésors, quatre princes filent sur leurs tapis volants dans l'univers des 1001 nuits. Mais attention, des trous d'air entraînent des turbulences dans le ciel étoilé et détournent les princes de leur trajet. Qui parviendra à éviter les trous d'air et sera le premier à obtenir tous les trésors ?



5+



30-40 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ramasse trésor

**LUDATTICA**



N.C



N.C

**N° 4787 ; 5342**



4+



10-30 mn



2-6



Association,  
Cartes, Rapidité

Un jeu d'attention et de rapidité adapté à toute la famille !

Les joueurs devront ramasser le plus grand nombre de trésors et mettre à l'épreuve leur rapidité !

Tous les jetons sont sur la table face jaune visible. Chaque joueur retourne une carte et cherche un jeton qui montre le trésor visible. Il retourne le jeton sur sa pile et cherche un nouveau trésor. Quand un joueur pense ne plus pouvoir ramasser de cartes trésor, il prend la bombe, le jeu s'arrête et on compte.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Reine Rainette

**ZOCH ZUM SPIELE**



Bernhard Lach, Uwe Rapp



Victor Boden

**N° 5994**



5+



15 mn



2-4



Course

Plusieurs grenouilles rêvent d'embrasser Reine Rainette mais une seule sera l'heureuse élue. Chaque joueur va piocher 2 bâtonnets (de longueur très variable) dans un sac de sa couleur et les poser sur un plateau pour symboliser la langue de sa grenouille qui essaie alors de gober des mouches. Pas évident de déterminer à l'aveuglette la taille de 2 bouts de bois dans un sac. C'est pourtant ce qu'il faut faire pour que la grenouille puisse faire un baiser à la princesse.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Richesses de la nature : animaux

**RAVENSBURGER**



Bertram Kaes



W. Schmidt

**N° 4512**



Richesses de la nature - Je découvre les animaux rappelle un peu "La Réussite du Barbu", en ce sens qu'il faut poser les cartes séquentiellement dans des rangées, après avoir posé la carte numéro un. Mais il s'agit ici d'un jeu de pioche et de mémoire.



4+



15 mn



2-4



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Richesses de la nature : arbres

**RAVENSBURGER**

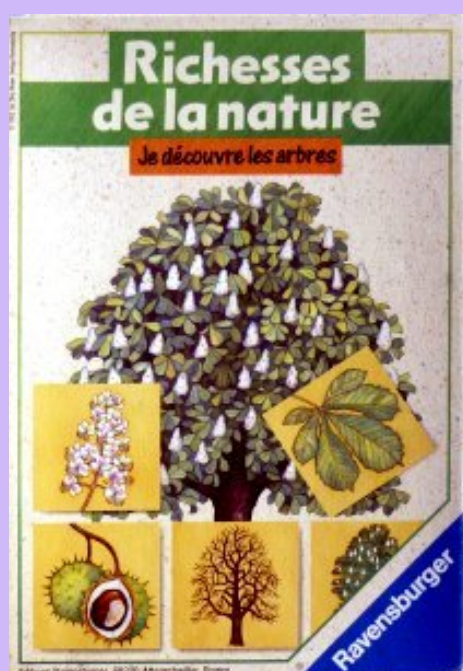


Bertram Kaes



W. Schmidt

**N° 3544**



Richesses de la nature - Je découvre les animaux rappelle un peu "La Réussite du Barbu", en ce sens qu'il faut poser les cartes séquentiellement dans des rangées, après avoir posé la carte numéro un. Mais il s'agit ici d'un jeu de pioche et de mémoire.



4+



15 mn



2-4



Mémoire





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

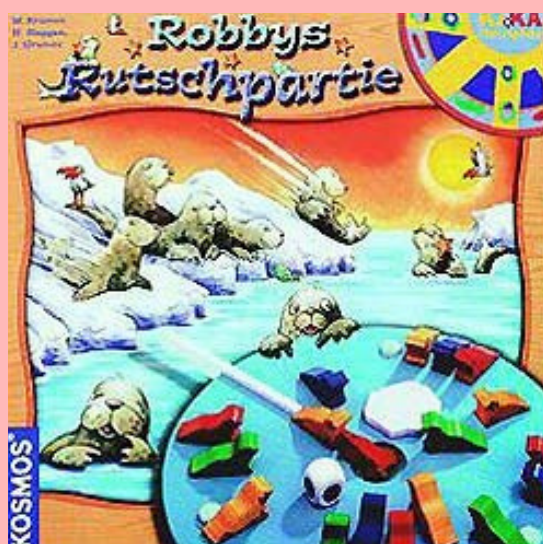
## Robby sur la banquise

**KOSMOS**

 Wolfgang Kramer, Jürgen P.K.  
Grunau et Hans Raggan

 NR

**N° 5869**



4+



15 mn



2-4



Adresse

Les petits phoques jouent sur la glace.

Tout le monde essaie de pousser ses camarades dans l'eau froide. La banquise peut bloquer le chemin souhaité.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Rodéo Rosy

**VILAC**



N.C



N.C

**N° 5621**



Le but du jeu est d'être le 1er à avoir reconstitué sa vache. La roue indique une partie ou corps de la vache à assembler.

La construction de la vache se fait membre par membre. Une version du "cochon qui rit" pour les plus jeunes.



4+



10-20 mn



2-4



Association





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Rondo vario

**BELEDUC**



N.C



N.C

**N° 6276**



Le but du jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de formes et de couleurs parmi les différentes pièces de bois pour habiller sa chenille. Le premier à en posséder six gagne la partie.



3+



5-15 mn



1-4



Dextérité,  
Formes et couleurs



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Roulapik

**GIGAMIC**



Urtis Sulinkas



Irina Pechankina

**N° 5600**



4+



20 mn



1-4



Course,  
Adresse

Pour se déplacer, chaque hérisson doit amasser des friandises : feuilles, pommes, champignons, dont le recto est constitué d'une sorte de velcro. Aussi, quand on fait rouler dessus le hérisson, matérialisé par une petite balle de tennis, les friandises s'y accrochent, et permettent de faire avancer le hérisson sur le parcours.

2 modes de jeu sont possibles : compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Rouler-Compter

**MB/PLAYSKOOL**



N.C



N.C

**N° 2085**



jeu de parcours où il faut être le premier à arriver sur la case rouge. Un premier jeu de l'oie pour les plus petits.



3+



15 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Sac de noeuds

**GOKI**

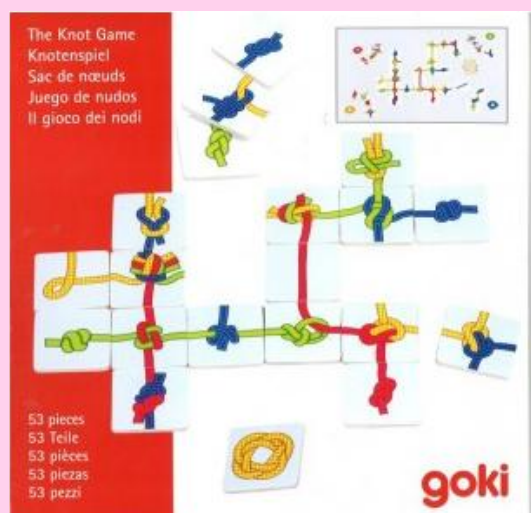


N.C



N.C

**N° 7138**



Ce jeu de stratégie consiste à associer les cordes et nœuds de même couleur de manière à réaliser le plus long amarrage possible. Celui qui réussit à confectionner la corde la plus longue aura gagné la partie. Sens de l'observation et de la logique mais aussi apprentissage des différents noeuds marins !



3+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Safari roulette

**GOULA**



N.C



N.C

**N° 3078**



Tourne la roulette! Elle tombe sur un carré jaune? Si tu as un carré jaune sur ton animal, complète le avec une pièce carré de couleur jaune.

- Permet d'apprendre les formes et les couleurs.
- Développe la coordination manuelle oeil/main et la motricité.
- Développe la concentration.



4+



15-20 mn



1-6



Association





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Salut les pingouins

**RAVENSBURGER**

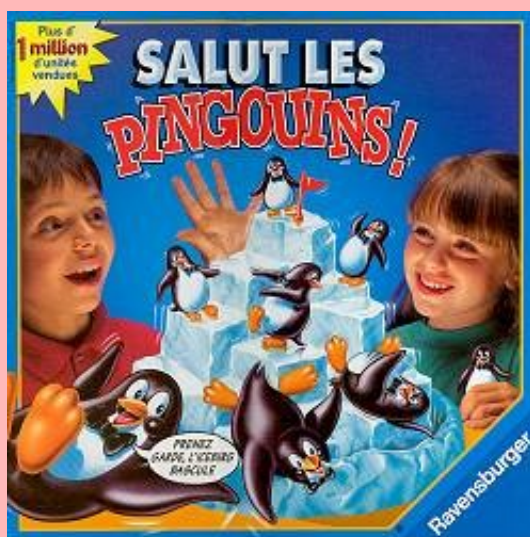


N.C



N.C

**N° 5647 ; 5362**



5+



10-20 mn



1-6



Adresse

Les pingouins se suivent et se ressemblent, ils veulent tous se trouver une place sur l'iceberg. Mais celui-ci flotte de manière instable et très vite les nouveaux arrivants provoquent un basculement qui envoie les copains dans la mer. Si lors de votre tour, vous créez un éboulement de pingouins, vous récupérez toutes les figurines qui ont dégringolé. Le joueur qui pose son dernier pingouin remporte la partie.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Saute'Grenouilles

**OXYBUL**



N.C



N.C

**N° 7342**



Saute'Grenouilles est un jeu d'adresse pour jouer seul, à plusieurs ou en constituant des équipes. L'enfant place les grenouilles autour de la boîte et appuie sur leur dos pour les faire bondir jusqu'à l'intérieur. Au fur et à mesure des parties, l'enfant développe son adresse et la précision de son geste.



4+



15 mn



1-4



Adresse





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Saute la vague

**TACTIC**

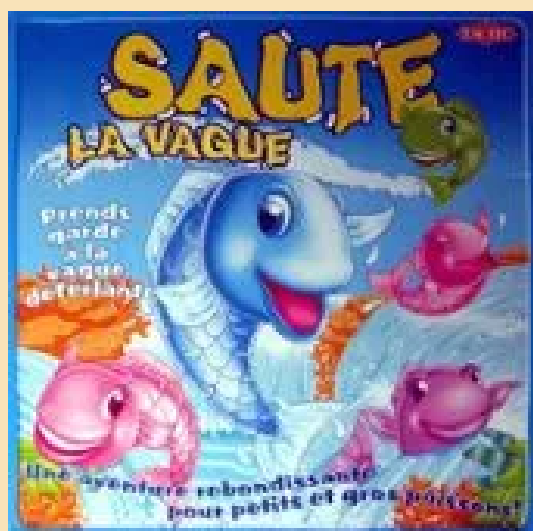


N.C



N.C

**N° 5530 ; 5439**



5+



30 mn



2-4



Course

"Saute la vague" est un jeu de course où vous devez être le premier à faire franchir à vos 4 poissons la ligne d'arrivée. Votre progression se fait aléatoirement grâce à une roulette. Deux éléments viennent compliquer votre avancée. La première est la déferlante une vague qui avance sur un résultat malheureux à la roulette et qui peut forcer les poissons à reculer. Le second est la possibilité pour votre adversaire de gober un poisson plus petit que lui -à la manière des poupées russes-, car les quatre poissons de chaque joueur ont tous une taille différente.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Saute-lapin

**RAVENSBURGER**



Ilse Dreher-Plonka



Marek Mann

**N° 4785**



Le but du jeu est d'amener ses 4 lapins sur la case de sa couleur en faisant un tour de plateau. On avance en lançant un dé qui indique sur quelle case on peut avancer. Si la case sur laquelle on doit avancer est occupée, on peut avancer jusqu'à la suivante... donc plus vite.



3+



15-30 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Saute-moutons

**BIOVIVA!**



Michaël Rambeau



Gaëlle Maisonneuve

**N° 6949**



Comme tous les étés, les moutons paissent paisiblement dans la montagne. Mis le loup rode et il va falloir les rassembler dans la bergerie avant qu'ils ne se fassent enlever !

Avec son plateau-montagne en 3d, sauve moutons est un jeu de coopération très amusant.



5+



15-30 mn



2-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Schatz-rabatz

**NORIS SPIELE**



Karin Hetling



Johann Rüttinger

**N° 7425**



5+



15-20 mn



2-4



Collecte

Devenir pirate est devenu possible depuis que le vieux loup de mer, le capitaine Radin, a décidé de prendre sa retraite. Le vieux farceur a décidé d'offrir son célèbre navire à celle ou celui qui lui ramènera le plus de trésors de son île secrète. Seulement voilà, seul Jack Joyaux connaît son emplacement et pourra vous y emmener. Et pour cela, le bougre prendra son paiement en trésors au passage. À vous de ne pas tout lui laisser !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Scrambling Squirrel

**BELEDUC**



NR



NR

**N° 7425**



Le petit écureuil a trouvé une délicieuse noisette. Peux-tu l'aider à ramener son trésor chez lui ? Aide l'écureuil à grimper, puis à redescendre de l'arbre. Mais attention de ne pas perdre sa noisette en chemin !



4 +



10 mn



1 - 2



Adresse





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Serpentina

**GIGAMIC**

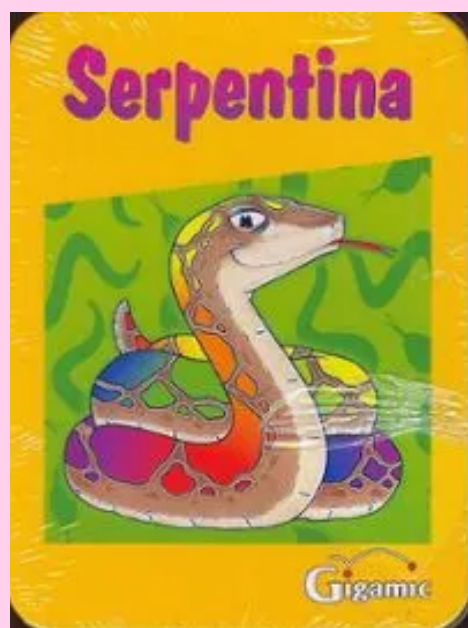


Brigitte Pokornik



N.C

**N° 6617 ; 6600**



Tous les joueurs essayent de former le serpent le plus long.

Un serpent doit toujours avoir : 1 tête, au moins 1 corps et 1 queue. Le joueur qui a réussi à former le serpent le plus long est déclaré vainqueur.

Serpentina, un jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.



4+



15 mn



2-5



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Sommeil des ours

**HABA**

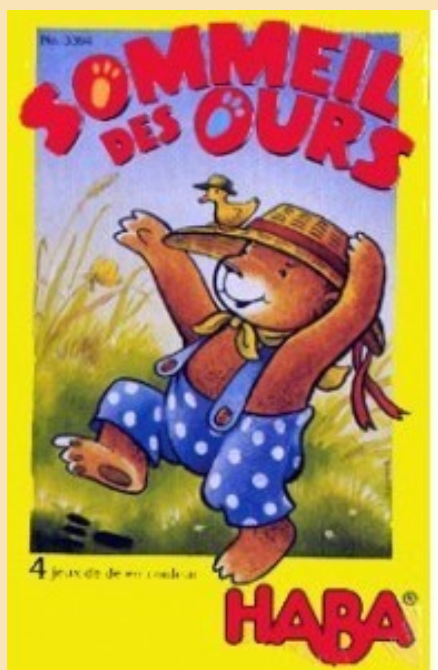


Heinz Meister



Hartmut Bieber

**N° 5421**



Quatre petits ours sont en train  
d'hiberner dans leur grotte.  
Qui va réveiller le plus d'ours ?



4+



5-15 mn



2-6



Parcours





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# S.O.S ouistiti

**MATTEL**



N.C



N.C

**N° 6584**



SOS Ouistiti est un jeu d'adresse pour toute la famille. Le principe est très simple, il faut retirer les baguettes de la couleur indiquée par le dé, en évitant de faire dégringoler les singes. Le joueur qui a le moins fait tomber de singes en fin de partie est le grand vainqueur.



4+



10-20 mn



2-6



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**



5 +



10-20 mn



1 - 4



Adresse

# Soupe à la grenouille

**TIKI ÉDITION**



Jean-Philippe Sahut



Camille Chaussy

**N° 6907**

En tant qu'ingrédient principal, vous êtes bien décidé à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs.

Soupe à la Grenouille est donc un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent unir leurs forces contre les objets magiques qui protègent la sorcière.

A son tour de jeu, chaque joueur doit déterminer quelle est sa cible et dispose alors de trois essais pour tenter de la dégommer en faisant sauter sa grenouille. Si l'objet tombe, alors le marqueur de la sorcière est déplacé pour indiquer la prochaine cible. S'il restait un ou deux essais au joueur, il peut alors les utiliser immédiatement pour tenter d'attaquer le prochain objet. A chaque fois que les joueurs parviennent à faire tomber un objet, ce dernier est défaussé. Si c'était le dernier autour de la sorcière, la partie est gagnée et les grenouilles sont sauvées !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Stabilou

**DJECO**



N.C



Tinou Le Joly Sénoville

**N° 5909**



Jeu d'équilibre en bois ! Disposer 1 à 1 les oiseaux sur le plateau mobile en équilibrant les quantités pour créer un bel équilibre d'oiseaux. Ce jeu favorise la motricité, la concentration et permet d'expérimenter les rapports de cause à effet.



3+



10-20 mn



1-2



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Super mini verger

**HABA**



Anneliese Farkaschovsky



Reiner Stolte

**N° 2199**



S'inspirant du célèbre jeu Le verger, vous allez devoir récolter les fruits avant que le corbeau ne vous les prennent ! Cette version mini se glisse facilement dans un sac et peut s'emmener partout où vous allez !



3+



10 mn



1-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tactilo

**NATHAN**



N.C



N.C

**N° 4678**



Un jeu de loto pour associer des objets en volume à leur représentation en deux dimensions sur les 5 planches de jeu. Cachées dans un sac en tissu, les 25 pièces en bois verni et aux formes variées doivent être identifiées uniquement au toucher.



4+



10-20 mn



1-5



Reconnaissance tactile



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tactilo loto

**DJECO**

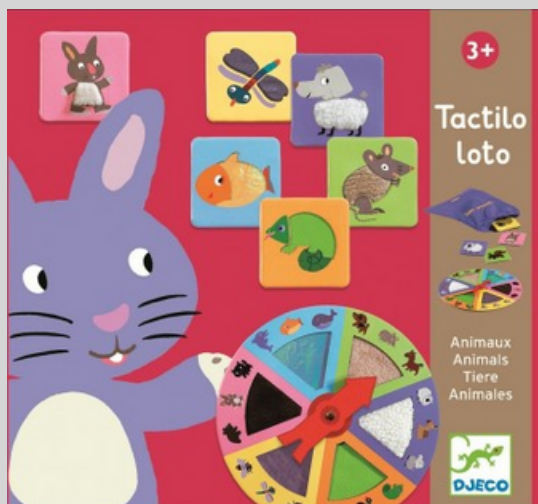


N.C



N.C

**N° 6561 ; 6553**



Dans un petit sac sont cachés des cartes sur le thème des animaux avec sur chacune une texture qui représente la peau de la bête. Après avoir lancé la flèche, l'enfant doit trouver la carte qui correspond à l'animal. Un jeu de langage original pour joindre le geste à la parole.



4+



10-20 mn



1-4



Reconnaissance tactile





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tante Emma

**HABA**



Norbert Proena



Meinolf Nitsche

**N° 5105**



Et si on allait au marché avec Tante Emma? Des carottes, des pâtes, des biscuits. Il faut acheter tout ce qui se trouve sur sa liste. Avec un peu de chance et en reconnaissant les produits au toucher, on peut faire de bonnes affaires.



4+



15 mn



2-4



Reconnaissance tactile,  
Collecte





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tasto

**SELECTA**



N.C



N.C

**N° 2272**

## Jeu **TASTO** n°2272

A partir de 3 ans

Devinez la taille  
des pions grâce  
au touché puis  
placez-les sur  
votre  
planchette !



Le Manège aux Jouets

Un jeu tactile pour les plus jeunes.  
où il faut deviner la taille des pions  
grâce au toucher pour ensuite les  
placer sur sa planchette ! Le premier  
joueur à avoir rempli sa planche a  
gagné.



3+



15 mn



2-4



Reconnaissance tactile,



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# The witch's cauldron

**CHILD'S PLAY**



Annie Kubler, M. Twinn



N/A

**N° 3911**



La sorcière a visité la chambre, la salle de bains, le salon, la cuisine, le jardin et la rue. L'état de confusion qu'elle a laissé derrière est montré sur les six conseils de collecte (scène). Le but du jeu est de rassembler les neuf petites cartes qui restaureront l'ordre de chaque scène.



4+



20 mn



1-6



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tifou le tigre

**AMIGO SPIELE**



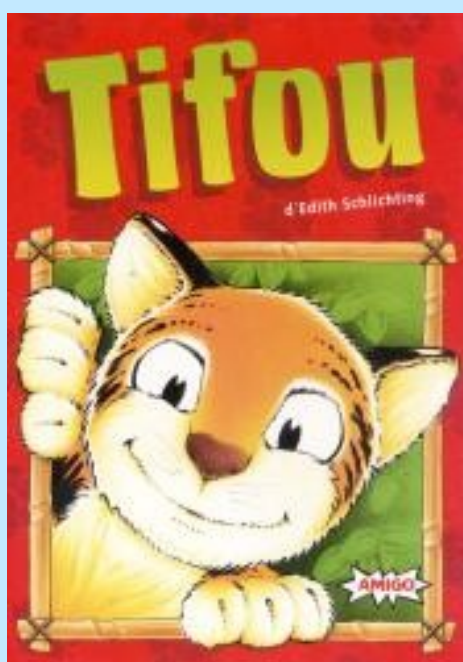
Edith Schlichting



N.C



N° 5364



Un couple de tigres vit au zoo avec ses 3 bébés. Un des bébés, TIFOU, cherche sans arrêt à s'enfuir. Les joueurs vont tenter de l'en empêcher. S'ils parviennent à fermer les 3 portes de l'enclos avant que la maman tigre et Tifou soient sortis, ils ont tous gagné.



5+



15 mn



2-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Time's up kids !

**ASMODEE**



Peter Sarrett



N.C

**N° 7578**



La famille s'agrandit avec Time's Up! Kids.

Time's Up kids est le Time's Up des petits. Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images. Décrivez d'abord les images... Puis mimez-les !



4+



20 mn



2-12



Ambiance,  
Expression



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Torti chenille

**MB**



N.C



N.C

**N° 6439**



La chenille se balance au rythme de la musique. Parviendrez-vous à vous débarrasser de vos billes en les plaçant dans la paume de ses innombrables mains ?



5+



10-20 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tortue Tatoune

**HABA**

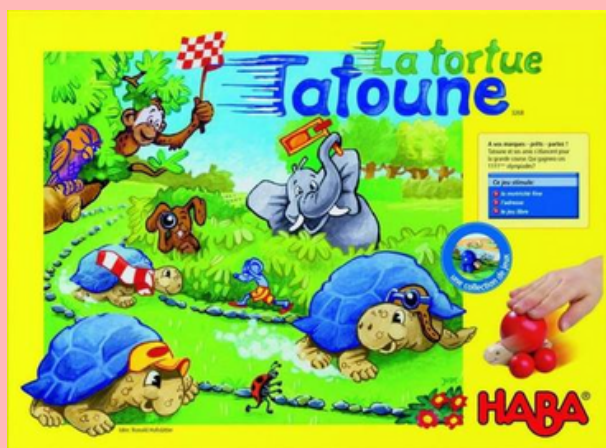


Ronald Hofstätter



Detlef Judt

**N° 6274**



Réunis sur le stade de la forêt, la tortue Tatoune et ses amis démontrent leurs talents à la course, au lancer de dé et au foot. Qui fera avancer sa tortue le plus vite et le plus adroitement ?



5+



5-15 mn



2-4



Adresse





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Touché trouvé !

**HABA**



Heinz Meister



N.C

**N° 6740**



Les lutins ont caché tous les d'objets dans leurs sacs à malices : Des petits objets en bois aux formes diverses (étoiles, oie, fromage, etc) sont cachés individuellement dans des petits sacs opaques. Tirez une carte correspondant à un objet et retrouvez-le uniquement grâce au toucher, en palpant le sac. Ce jeu favorise la motricité fine, la concentration et les réflexes.



4+



15 mn



2-4



Reconnaissance tactile



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tous à l'assaut

**HABA**



Gunter Baars



Stephan Priken

**N° 7272**



Chacun va endosser le rôle d'un chevalier bien décidé à explorer un château plein de trésors merveilleux. Les joueurs vont devoir rassembler leurs chevaliers pour qu'ils grimpent sur les épaules des uns et des autres afin de récupérer les trésors du château. Celui qui aura de la chance aux dés et fera preuve d'adresse remportera les précieux trésors.



4+



15 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Toutim

**GIGAMIC**



Marine Faraguna



Elen Lescoat

**N° 1689**



3+



15 mn



2-4



Observation

À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné. Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ??? Premier jeu pour les enfants qui fait travailler observation, réflexion et argumentation dans une ambiance conviviale.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Trotte Quenotte

**HABA**



Tim Rogasch



Cornelia Haas

**N° 5459**



4+



10-20 mn



1-4



Coopération,  
Collecte

Les Trotte Quenotte sont des hamsters un peu effrontés. Ils courent comme des fous dans leur terrier tout de même fort bien équipé avec ascenseur, wagonnet et cabine à bascule ! Mais l'hiver approche, et il est temps de faire des provisions ! Dans Trotte-Quenotte, ce sont aussi les détails qui font la différence : un plateau de jeu en 4 parties à assembler comme un puzzle, l'ascenseur, le wagonnet, la cabine qui bougent sur le plateau et le rendent beaucoup plus ludique et interactif, les feuilles de l'arbre vertes, qui se retournent et prennent une couleur rouille en tombant...



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Une faim d'ours

**HABA**



Reinhold Wittig



Simone Schwartz

**N° 4520**



5+



20 mn



3-6



Collecte

Il s'agit de récupérer le plus vite possible une quantité de miel déterminée à l'avance. Ce serait très simple s'il n'y avait pas cette abeille qui vole dans tous les sens et menace de piquer les ours. Lorsque c'est son tour le joueur peut soit lancer le dé ou déplacer son ours de 4 cases. S'il choisit de lancer le dé, il peut en fonction du lancé déplacer l'abeille de la valeur indiquée ou déposer sur le plateau une goutte de miel.





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Une grenouille dans l'oreille !

**AMIGO SPIELE**



Reinhard Staupe



N.C

**N° 5987**



Mes oreilles me jouent des tours ! Et pourtant ce sont mes seuls atouts dans ce jeu. Il s'agit de regrouper 2 par 2 les bruits identiques. Un simple mémoire à jouer avec les oreilles mais avec un plaisir supplémentaire : le joueur doit inventer le bruit qui va avec.



4+



15-20 mn



2-4



Mémoire





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Vite,vite

**RAVENSBURGER**



Theo et Ora Coster



N.C

**N° 6330**



4+



15 mn



2-4



Mémoire

Chaque joueur reçoit un carton et tous les autres sont disposés sur la table aléatoirement. Au signal, chacun essaye de trouver un carton présentant le même dessin que celui qu'il a devant lui. On peut retourner les cartes, les déplacer...  
Lorsqu'on trouve un dessin, on le place sur le précédent, face contre face. Un nouveau dessin apparaît alors, qu'il faut maintenant trouver, etc. À la fin, c'est comme d'habitude celui qui a la plus grande pile qui gagne.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Viva Montana

**BIOVIVA**



N.C



N.C

**N° 6832**



4+



15 mn



2-4



Coopération

Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde.

L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Viva topo

**SELECTA**

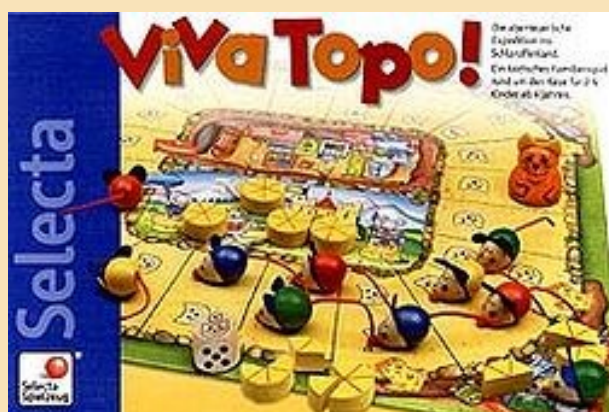


Manfred Ludwig



Anne Pätzke

**N° 6544 ; 7274**



Les souris partent en expédition et doivent rapporter le maximum de fromages pour gagner la partie.

Attention au chat ! Il faut bien évaluer le risque avant de toujours en vouloir plus car un chat affamé les poursuit.

Le but du jeu est d'attraper un maximum de fromage sans vous faire attraper par le chat.



5+



30 mn



2-4



Course,  
Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Vole avec nous, petit hibou

**SCHMIDT**



Susan McKinley Ross



N.C

**N° 7378 ; 7365**



Les joueurs doivent unir leur force pour faire rentrer au nid tous les hiboux avant le lever du soleil. Jeu à difficulté modulable qui a donc l'avantage d'être évolutif au fur et à mesure que l'enfant grandit. Même si le hasard joue efficacement son rôle dans le suspense, le troisième niveau de jeu est basé sur l'observation et la gestion des déplacements.



4+



15-20 mn



2-6



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Wiggle et Giggle

**EDUCA**

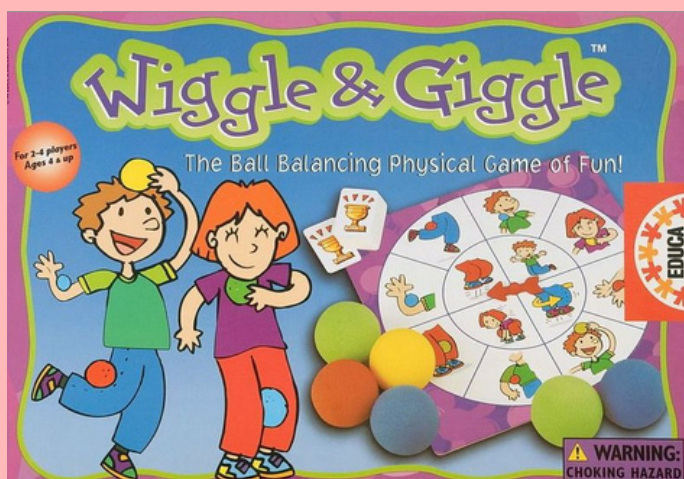


N.C



N.C

**N° 5625**



Jeu qui va tester votre agilité et votre sens de l'humour. La roue vous indique où placer la balle et l'action à faire. Attention à ne perdre votre équilibre !



4+



15 mn



2-4



Adresse





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Zéphir le tapis volant

**GOLIATH**



N.C



N.C

**N° 7522**



Le principe du jeu est simple : chaque joueur doit charger ses trésors sur le dos de Zéphir pour les transporter. Mais attention ! Il faut être délicat et bien faire attention à ne pas lui faire perdre son équilibre, sinon... patatras ! Et le joueur qui a tout fait tomber à perdu !

Zéphir le tapis volant développe la dextérité, l'habileté manuelle et la délicatesse des mouvements.



4+



5-15 mn



2+



Adresse





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Zicke Zacke

**ZOCH**



Klaus Zoch



Doris Matthäus

**N° 5420**



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 mémoire et de la course... et apprend aux petits et aux grands à perdre dans la bonne humeur !



4+



10-20 mn



2-4



Course,  
Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Zimbbos !

**BLUE ORANGE**

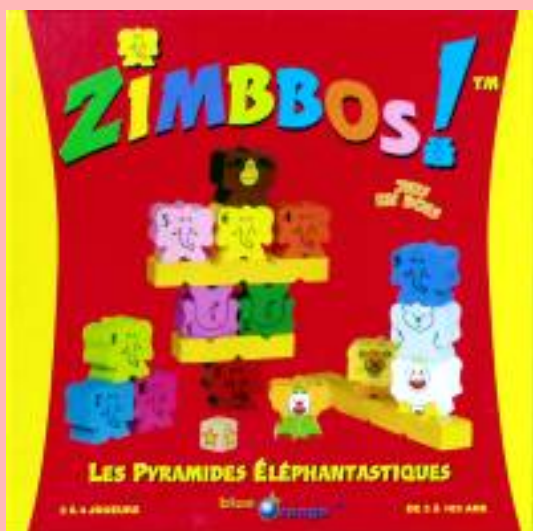


Thierry Denoual



N.C

**N° 6275**



Dix éléphants et leurs compères présentent le clou du spectacle du cirque Zimbbos. Et ils t'ont choisi pour réaliser les figures d'équilibre les plus audacieuses.

"Attention Mesdames et Messieurs !" Place au périlleux numéro d'équilibristes Zimbbos : 10 éléphants qui balancent énormément !

Chaque représentation est unique tellement les possibilités sont nombreuses. Sous les hourras du public, sois le plus adroit et gagne la partie.



4+



15 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Zoo Run

**LOKI**



Florian Sirieix



Davide Tosello

**N° 4604**



Les animaux se font la malle !  
Dans Zoo run, combinez les cartes  
représentant des demi-animaux  
entre elles afin d'aider les animaux à  
s'enfuir du zoo !

Simple et coopératif, ce petit jeu de  
cartes vous demandera de réfléchir  
en équipe à la meilleure façon de  
libérer les captifs !



4+



15 mn



1 - 5



Coopération