



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# CATALOGUE DES JEUX D'INITIATION

(“ # ” À “ E ”)



**Vous trouverez l'ensemble de nos jeux de société choupiis et plutôt rapides afin d'initier de nouveaux joueurs tout en douceur.**

## **Comment sont classés nos jeux?**

Par commodité, nos jeux sont classés par ordre alphabétique. Néanmoins, les couleurs et pictogrammes sont là pour vous aider à trouver le jeu qui vous convient.

## **Guide des couleurs et pictogrammes**



Auteur



Illustrateur



Age conseillé



Nombre de  
joueurs









**N°** Numéro du jeu



Temps de jeu



Mécanique de jeu

-  Jeux de coopération
-  Jeux tactiles
-  Jeux de parcours et de course
-  Jeux de mémoire et d'observation
-  Jeux de cartes, dés
-  Jeux d'association
-  Jeux d'adresse
-  Jeux de stratégie, logique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# 1,2,3 Faufile toi

**RAVENSBURGER**



Anthony Perone, Fabrice Chazal



Jiahui Eva Gao

**N° 4279**



Dans ce jeu, vous vous retrouvez dans la peau de malicieux ratons laveurs cherchant à chaparder des trésors dans un jardin. Il y a tant d'objets et de nourriture à chaparder. Mais attention à ne pas se faire repérer par les petits jardiniers depuis la maison! Ils ont fermé la fenêtre pendant quelques secondes : c'est le moment de se faufiler! Combien de trésors vont ramener les ratons laveurs ? Est-ce que l'un d'entre eux arrivera jusqu'à la maison pour plonger dans la poubelle convoitée ?

Doté d'un matériel de qualité, ce jeu promet des moments de divertissement en famille et entre amis.



5 +



20 mn



2 - 5



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# 3 Little Pigs

**GOULA**



N.C



Susana Hoslet

**N° 7656 ; 5199**



Comme son titre l'indique, 3 Little pigs invite à redécouvrir le célèbre conte des Trois petits cochons.

Evidemment, le but est d'aider les cochons à se mettre à l'abri avant que le loup n'atteigne la maison. À chaque tour, le joueur devra avancer les cochons ou le loup selon la couleur indiquée par le dé. Si les trois petits cochons arrivent sains et saufs, c'est gagné pour tous le monde.



3+



5-15 mn



1-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# 3,2,1...couleurs !

**RAVENSBURGER**

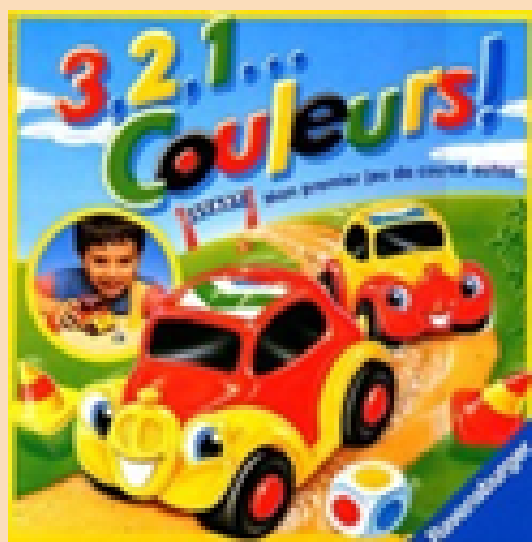


Bar David



Ian Stephen

**N° 5210**



Serez-vous le premier à franchir la ligne d'arrivée avec votre bolide haut en couleurs !

Vous allez piloter votre voiture au rythme des couleurs de son toit. La jolie décapotable ! Les voitures possèdent un mécanisme qui, par friction, fait changer la couleur du toit lorsque la voiture roule.



3+



10-20mn



1-2



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## 3D mémo schtroumpf

UPPERDECK



N.C



N.C

N° 6718



Les personnages Schtroumpf sont placés sous les maisons, mélangés et disposés au centre de la table. Les 36 cartes sont mélangées et empilées, faces cachées. Tout le fun d'un mémo classique avec les plaisirs de manipuler des éléments 3D en plus.



3+



10-20 mn



2-4



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## 4 premiers jeux

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 4171**



3 +



15 mn



2-6



Parcours

Il permet aux petits enfants d'apprendre les principes du jeu en commun, car les règles sont très simples, chaque partie ne dure pas longtemps mais reste cependant amusante et passionnante. Même les enfants de 3 ans ont la possibilité de gagner, contre des plus âgés, car il leur suffit de s'orienter selon les couleurs et les images. Les "4 premiers jeux" ont des plans conçus différemment, de manière à augmenter la difficulté d'un jeu à l'autre.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# 6 qui prends Jr

**GIGAMIC**

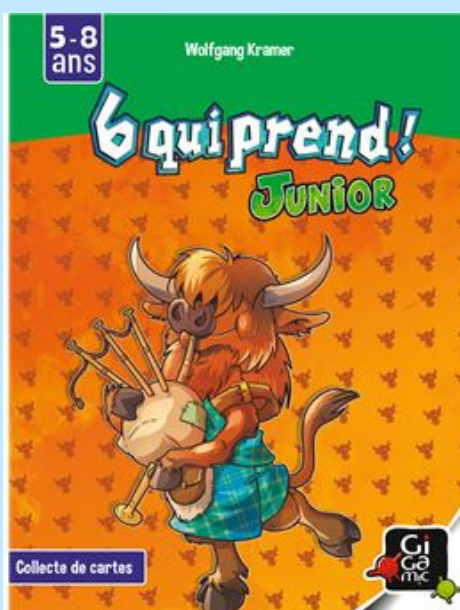


Wolfgang Kramer



Barbara Spelger

**N° 6835**



5 +



15 mn



2 - 5



Cartes

Chacun son tour, les joueurs piochent une carte Vache pouvant comporter 1, 2 ou 3 animaux.

Ils doivent alors choisir une rangée où poser la carte en ajoutant toujours au moins une nouvelle sorte de vache à la rangée (si toutes les vaches sont déjà présentes sur chaque rangée, le joueur choisit n'importe laquelle pour poser sa carte). C'est quand un joueur pose la 6e vache différente sur une rangée qu'il peut ramasser toutes les cartes de cette rangée.

Quand la pioche est épuisée, le joueur qui a collecté le plus de cartes est déclaré vainqueur!



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Abella l'abeille

**HABA**



Tim Rogasch



Frau Annika

**N° 1293**



Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré.

Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?



2+



10-20 mn



1-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Acrobates

**RAVENSBURGER**

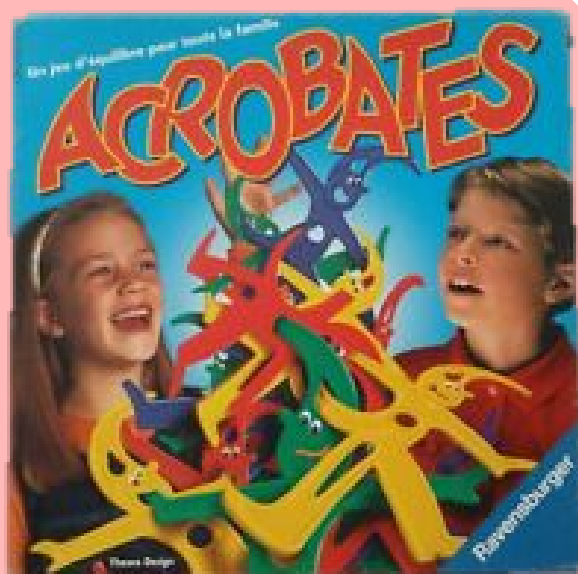


Theo et Ora Coster



N.C

**N° 5531, 4765**



Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent. Des bonnets, des jambes et des pieds pour pouvoir s'agripper. Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans tout faire tomber.



5 +



15 mn



1 - 4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# A l'abordage !

**RAVENSBURGER**



Guido Hoffmann



N.C

**N° 6359**



Quel navigateur va pouvoir récupérer le plus grand nombre de pièces d'or en sachant faire bon usage des coups de vent ? C'est le joueur le plus habile dans l'utilisation du soufflet en forme de poire qui remportera la partie.



5 +



20 mn



2 - 4



Adresse, bluff



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# A l'école des fantômes

**HABA**



Markus Nikish et Kai Haferkamp



Sabine Kraushaar

**N° 6026**



Les joueurs vont tour à tour essayer de mener le petit fantôme du jeu vers l'habitant qu'il doit effrayer dans le château. Ce château a comme base le fond de la boîte de jeu, dans lequel on insère les "murs".  
A noter que le livret de règles propose plusieurs variantes, plus une série de jeux chronométrés.



4+



20 mn



1-6



Adresse,  
Jeu magnétique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Allez les p'tits poissons

**RAVENSBURGER**

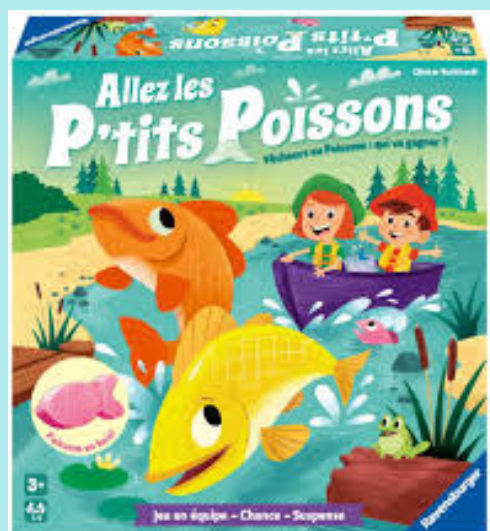


N.R



N.R

**N° 4381**



Pêcheurs ou poissons : qui va gagner ?

Allez les P'tits Poissons est un jeu de course en équipe avec un joli bateau à assembler et des figurines en bois.



3+



30 mn



1-6



Equipe,  
Déplacement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Animooz

**WIDYKA**



NR



NR

**N° 3650**



Les animaux se sont cachés dans la savane, il faut observer et retrouver le plus vite possible le bon nombre d'animaux !



5 +



10 - 20 mn



2 - 5



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# A pleines joues

**HABA**



Dieter Gebhardt



Anja Dreier-Brückner

**N° 5671**



Chaque joueur est un hamster devant faire ses provisions pour l'hiver. Le jeu est composé d'une série de cases sur un parcours circulaire. Au départ, sur chacune des cases se trouve une noix ou une carotte. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a 3 sacs de céréales. On compte alors les points (3 points par sac de céréales et 1 point par noix ou carotte.) Le joueur possédant le plus de point est déclaré "grand vainqueur".



4+



25 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Apprendre le tri sélectif

**ASA TOYS**



N.R



N.R

**N° 1291**



Un jeu éducatif où toute la famille peut jouer et apprendre à trier ses déchets.

Éveiller la conscience écologique des petits c'est ce que propose ce jeu en bois de la marque Plan Toys avec un système ludique qui permet d'apprendre dès le plus jeune âge à reconnaître les déchets et à faire du tri sélectif.



3 +



15 mn



2-4



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Au bal masqué des coccinelles

**SELECTA**

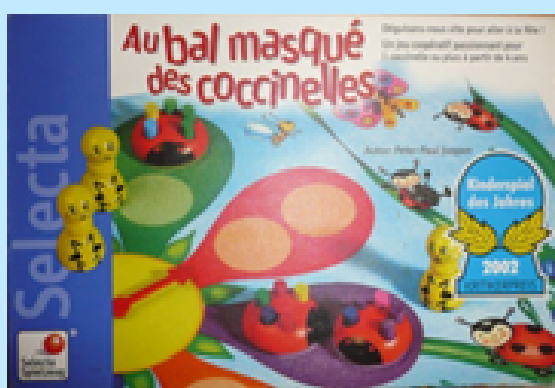


Peter-Paul Joopen



N.C

**N° 7158**



Qui arrivera en premier au bal masqué ?

Un jeu plein de poésie et de tendresse où les enfants doivent apprendre à coopérer pour gagner !



4+



20mn



2-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Au pays des petits dragons

**HABA**

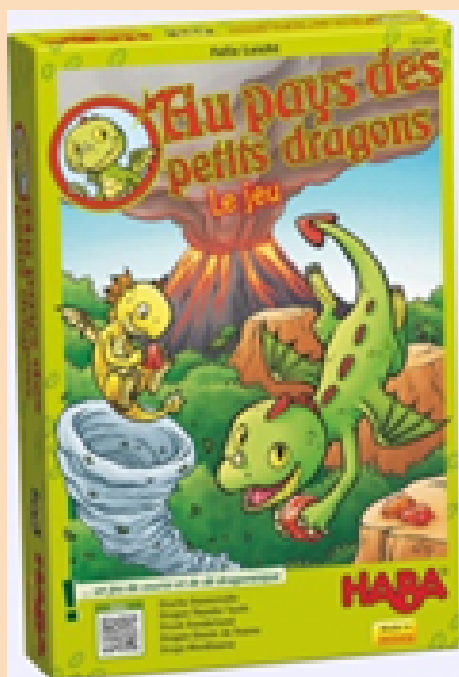


Félix Leicht



Janina Görrisen

**N° 7505**



Le dragon Croc-Tonnerre et ses trois amis PluieDétincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience : la course de la vallée des dragons va commencer. Mais il n'est pas facile de voler jusqu'au grand volcan. Un vent violent tourbillonne sans cesse dans la vallée et les dragons doivent alors changer de direction. En plus, ils doivent récolter des pierres volcaniques en chemin. Pour gagner, il ne faut pas être le dragon qui vole le plus vite mais celui qui récupère le plus de pierres volcaniques !



4+



10 mn



2-4



Course,  
Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## A vos carottes !

**HABA**



Jürgen Elias



N.C

**N° 7487 ; 4018**



A son tour le joueur lance le dé et déplace son lapin du nombre de cases correspondant au résultat du dé. S'il termine sa course sur une case "salade", il récupère une carte "salade" de la pile. S'il termine sa course sur une case devant laquelle est plantée une carotte, il peut la récupérer entre ses pattes et tenter de la ramener dans le terrier.

Lorsque toutes les carottes ont été ramenées dans le terrier, on détermine la valeur de chaque carotte.

Celui qui a le total le plus élevé de points gagne la partie.



4+



10-20 mn



2- 4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Aladin

**NATHAN**



Les Fées Hilares



Mélanie Luthringer

**N° 7519**



4+



10-20 mn



2-4



Cartes

Chaque joueur choisit une carte palais et on partage les autres cartes. Chaque joueur à son tour retourne la première carte de son paquet et la pose à droite de sa carte palais. Au fur et à mesure des tours, chaque joueur allonge sa ligne de cartes en les chevauchant selon les lignes pointillées des tapis. Les cartes spéciales font passer un tour, prendre une carte à un autre joueur, etc.

Quand toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui a la plus longue ligne gagne la partie.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Alarme

**RAVENSBURGER**



Helmut Punke



N.C

**N° 6322 ; 6512**



3+



15 mn



1-6



Coopération,  
Mémoire

Un exercice incendie se prépare. L'équipe de pompiers a neuf essais pour être en position. Alors seulement, le feu pourra être éteint. Avec un peu de chance et de mémoire, à vous de les aider à être plus rapide que le feu. Pour gagner, il faut retourner tous les pompiers dans le bon ordre en un seul tour avant que toutes les bottes de paille soient flammées.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Ali Baba et les 12 voleurs

**PIATNIK**

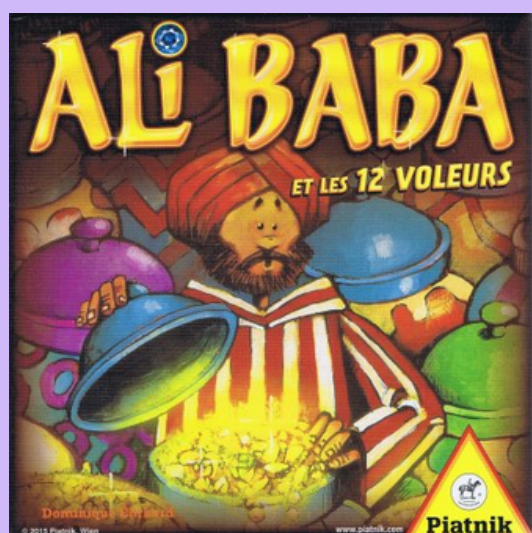


Dominique Ehrhard



N.C

**N° 7525**



Avoir le plus de cartes trésor à la fin.

Les 48 tuiles sont disposées face cachées sur la table. Le premier joueur en retourne une. Si c'est un bandit, son tour est fini, et il le retourne sur la table. Si c'est une jarre vide, il la prend et son tour est fini. Si c'est un trésor, il a le choix : le garder et arrêter son tour, ou tirer une autre tuile. Mais attention, si un bandit apparaît, il doit remettre le trésor en place et il perd son tour... Et ainsi de suite.



5+



20 mn



2 - 6



Mémoire,  
Prise de risque



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Allez les escargots

**RAVENSBURGER**



Alex Randolph



N.C

**N° 6285**



A l'aide de 2 dés de couleurs, les enfants font avancer les escargots vers les salades ! Les 2 couleurs "sortantes" indiquent les escargots qui doivent avancer d'une case. Celui qui amène le premier escargot sur une salade a gagné.



3+



15 mn



2 - 6



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Animo dice

**DJECO**



Babayaga



Smahane Girardet

**N° 3205**



Dans Animo dice, les joueurs vont devoir réaliser des combinaisons d'animaux avec les dés afin de reproduire celles représentées sur leurs cartes. Chaque joueur reçoit 3 cartes au début de la partie sur lesquelles figurent trois animaux. À son tour un joueur lancera les 4 dés et tentera en trois lancers de reproduire l'une des combinaisons de ses cartes.

Le premier à retourner ses trois cartes remporte la partie.

Animo Dice est un jeu mêlant chance et tactique avec une thématique et une difficulté adaptées pour s'initier aux jeux de dés.



5+



20 mn



2-6



Dés,  
Combinaisons



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Arc-en-ciel

**TACTIC**

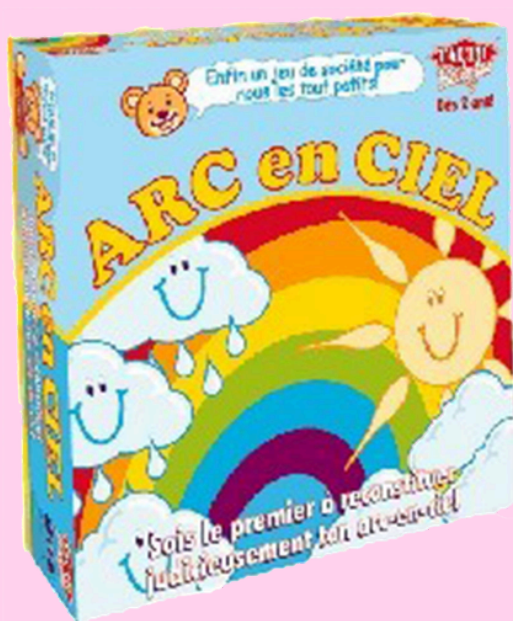


N.C



N.C

**N° 5488**



L'arc-en-ciel a perdu ses six rayons de couleur. Lance le dé et pioche le rayon de l'arc-en-ciel de la couleur indiquée. Si tu réussis à reconstituer le premier ton arc-en-ciel avec ses 6 rayons de couleur tu es le gagnant de la partie !



3+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ateliers abaqués

**NATHAN**



N.C



N.C

**N° 7088**



Un matériel aux combinaisons multiples pour mettre en place des activités de tri, de logique mais aussi de numération. Par la manipulation, les enfants expérimentent différentes manières d'organiser l'information.

L'objectif est de reproduire sur l'abaque l'agencement des perles proposé par les 24 fiches modèles de difficulté progressive, réparties en 4 séries de 6 fiches (tri par couleur et/ou par forme).



3+



15 mn



1- 4



Séquence



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Attrape fantôme

**WONDER GAME**



Steffen Bogen



NR

**N° 6187**



Une pièce mystérieuse est hantée par douze fantômes de différentes formes et couleurs. En tant que chasseur de fantômes, tu possèdes une main qui te permet de les attraper. Tu dois t'assurer que le fantôme attrapé est bien celui indiqué sur la carte.



2 +



10 mn



2-3



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Attrapez-le pat patrouille

**TOY UNIVERSE**



Justin De Witt



NR

**N° 4407**



Jeu d'observation et de rapidité.  
Lance les dés et sois le premier ou la première à retrouver la carte représentant le bon personnage (Chase, Ruben, Stella ou Marcus) et la bonne couleur.



4 +



20 mn



2 - 6



observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Attrape-moi

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 4531**



Dans ce jeu de réflexes, le chasseur lance un dé de couleurs qui indique quelle souris il doit attraper. Il tente alors de le faire à l'aide du gobelet rouge. Seul le joueur possédant la souris concernée a le droit de tirer sa souris en arrière.



4+



15 mn



2-6



Dés, Réflexes



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Attrape monstres

**SPACE COW**



Justin De Witt



NR

**N° 5358; 6375**



Tous ensemble, repoussez les monstres qui surgissent et empêchez-les d'atteindre votre château !

Jouer les cartes de la même couleur ou forme du monstre visé ou demandez de l'aide à vos compagnons de jeu pour coordonner vos déplacements !



4 +



20 mn



1 - 4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Attrape-rêves

**SPACE COWBOYS**



Laurent Escoffier, David Franck



Maud Chalmel

**N° 3809**



Dans Attrape Rêves, affrontez votre cauchemar à l'aide de votre doudou et tentez de remporter la partie en étant le premier à collecter 12 jetons rêve.



4+



15 mn



2-4



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Avanti Mare

**SELECTA**

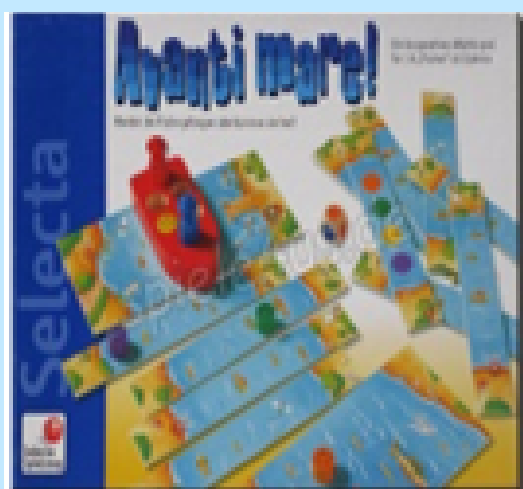


Günter Burkhardt



Barbara Kinzebach

**N° 5874**



La rivière s'écoule vers la mer. Au milieu, un bateau de pêcheurs s'approche lentement de 4 poissons. Chacun jette le dé et détermine si un poisson pourra filer vers la mer ou si le bateau approchera. Les enfants joueront au choix, soit le rôle des pêcheurs, soit celui des poissons, sur un plateau évoluant avec la partie.



3+



15 mn



1-6



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Avec tambours et trompettes

**RAVENSBURGER**

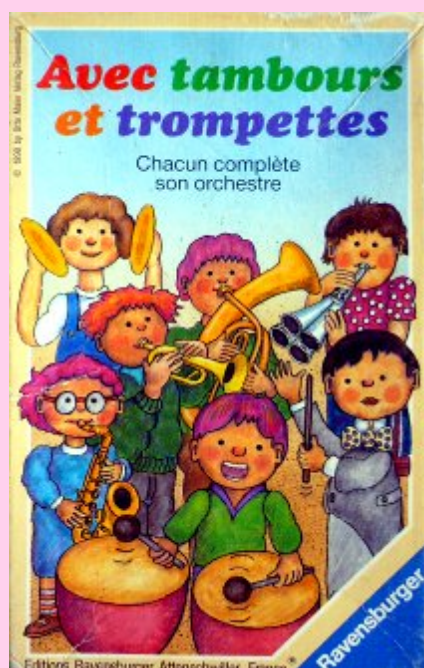


Ralph P. Piecha



Friedemann Hett

**N° 6848**



4+



15 mn



2-4



Association,  
Collecte

En fonction de la couleur qui apparaît sur le dé, prenez une carte-musicien de la même couleur. Posez sur une partition musicale qui a une case de la même couleur. On ne peut poser qu'une seule carte musicien par case. Lorsqu'une partition musicale est complète, vous pouvez la poser devant vous. Lorsque toutes les partitions musicales sont remplies, le jeu se termine.

Le gagnant sera celui ou celle qui aura amassé le plus de musiciens afin de posséder le plus grand orchestre.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Babar domino

**RAVENSBURGER**

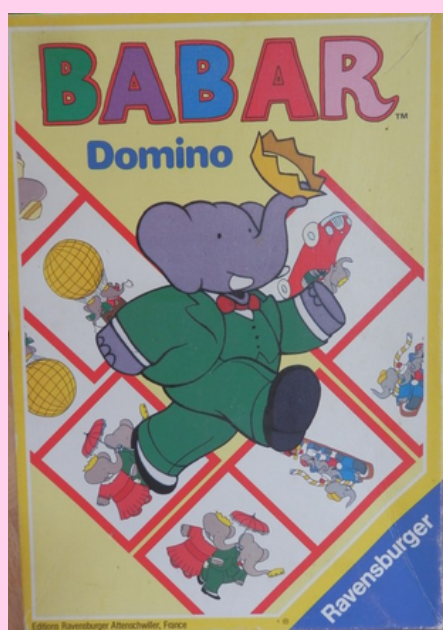


N.C



N.C

**N° 3533**



Jeu de domino "classique" sur le thème du célèbre Babar. Vous pouvez jouer en famille et votre enfant développe ses facultés d'observation, d'association et de mémorisation ! Le premier joueur pose l'un de ses dominos. Le joueur suivant regarde sur ses dominos. S'il a une des deux images qui correspond à la carte du premier joueur, il la pose à la suite. Le but du jeu est de se débarrasser de l'ensemble de ses dominos.



3+



15 mn



2-4



Association,  
Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Badaboum, arbre d'équilibre

**OXYBUL**



Oxybul



N.C

**N° 7589**



Badaboum est un arbre d'équilibre sur lequel l'enfant, seul ou à plusieurs, doit placer 6 animaux, 8 feuilles et 8 fruits en bois. Pour poser ces pièces avec succès, sans que l'arbre perde l'équilibre, l'enfant doit avoir des gestes précis et délicats. Il doit aussi réfléchir au meilleur emplacement de chacune des pièces pour que l'arbre à bascule reste droit. Ce jeu d'adresse et de réflexion apprend aussi aux enfants le lien de cause à effet.



3+



10-20 mn



2-6



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bahuts Malins

**SMART GAMES**



Smart Games



N.C

**N° 6115**



Le jeu est composé de trois petits camions et de dix formes géométriques différentes. Chaque camion dispose d'une benne à remplir. Il faut la remplir sans que les pièces ne dépassent de l'arrière du camion. Un livret propose 48 défis.

Derrière le défi, la solution est montrée en image. Au début, c'est assez facile mais, les derniers niveaux nous donnent du fil à retordre !



4+



15 mn



1+



Logique évolutif,  
Construction 3D



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Ballon explorateur des couleurs

**TOMY**



N.C



N.C

**N° 2609**



Cet astucieux ballon détecte les couleurs sur tous les supports : les objets du quotidien, les vêtements, les murs... Les tout-petits apprennent les couleurs de façon inventive et explorent leur environnement.



3+



10 mn



1-4



Association  
Couleurs



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ballons

**GIGAMIC**

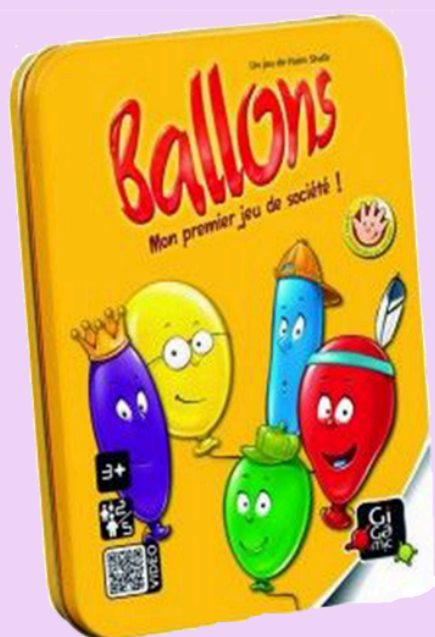


N.C



N.C

**N° 7163**



Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître.

Objectif: en perdre le moins possible.



3+



10 mn



2-5



Cartes



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ballons multicolores

**RAVENSBURGER**

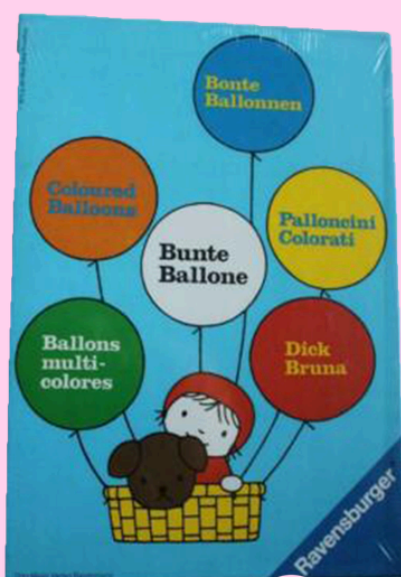


Dr. Karl Scherer



N.C

**N° 5218**



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+



10 mn



1-4



Association,  
Couleurs



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bambino loto

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 1748**



Loto classique



3+



10 mn



1-4



Association,



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bata-Waf

**DJECO**

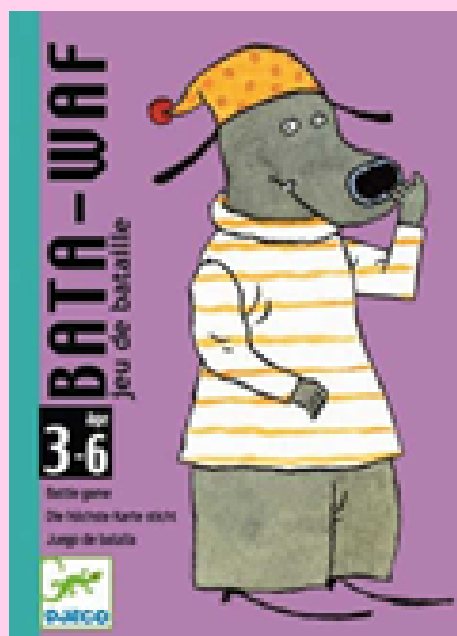


N.C



N.C

**N° 6357**



*Bata-waf* est un jeu de cartes qui reprend le principe de la bataille. Les cartes ont seulement une valeur de 1 à 5 et les enfants peuvent les comparer à l'aide de la hauteur des chiens illustrés sur les cartes.



3+



15 mn



2-4



Séquence



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bazar Bizarre Junior

**GIGAMIC**

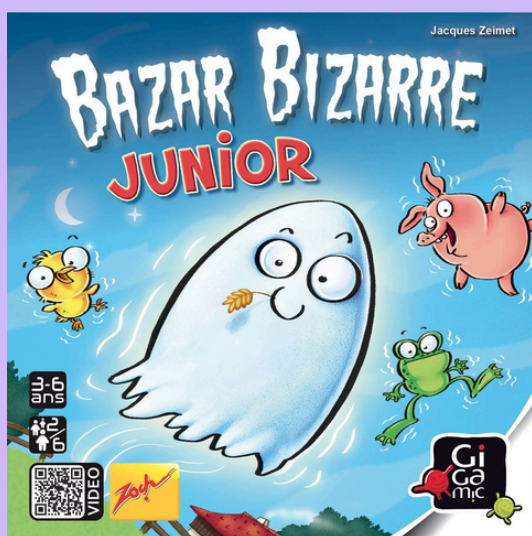


Jacques Zeimet



Gabriela Silveira

**N° 7627**



Reprenant la formule de son aîné, Bazar bizarre junior est un jeu de rapidité pour les plus jeunes où l'observation sera la clef de la victoire !

On retourne une carte, il faut être le plus rapide à attraper les figurines qui apparaissent dans la même couleur que sur la carte. Ce jeu a été adapté pour les plus petits avec des images claires et simples et des gros personnages en bois pour les attraper plus facilement. Alors gare au fantôme !



4+



20 mn



2-6



Observation,  
Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Beppo

**HUCH**

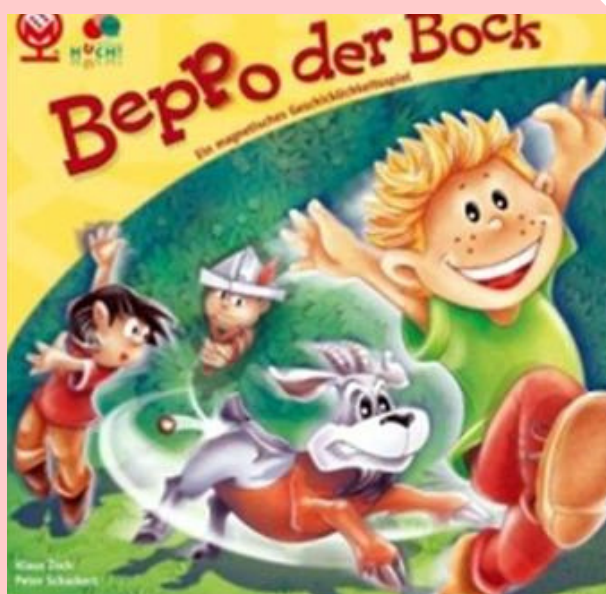


Klaus Zoch et Peter Schackert



designers\_contor

**N° 6661**



n rentrant chez eux les enfants tombent sur Beppo, le bouc. Prenez garde Beppo ne supporte pas qu'on le réveille pendant sa sieste. Faites attention de ne pas croiser son chemin et essayez de rejoindre l'arrivée le plus vite possible.



5+



15 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bille qui roule

**HABA**



N.C



N.C

**N° 5101**



Les animaux sont friands de fruits. Si vous êtes adroits et parvenez à faire rouler les billes jusqu'aux fruits correspondants, vous pourrez satisfaire leur appétit. Le premier à se débarrasser ainsi de ses cartes remporte la partie.



4+



15-20 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Blinde Kuh

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 4439**



Dans Blinde Kuh, vous incarnez une vache aveugle qui doit reconnaître des objets. Pourquoi ne pas, souris ou éléphant? Celui qui devine les formes les plus, a gagné. Avec 40 formes de contact et de l'imagination adaptés aux enfants, ce jeu encourage la perception, la concentration et la motricité fine.



4+



20 mn



1-4



Reconnaissance tactile



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Boa Bella

**HABA**

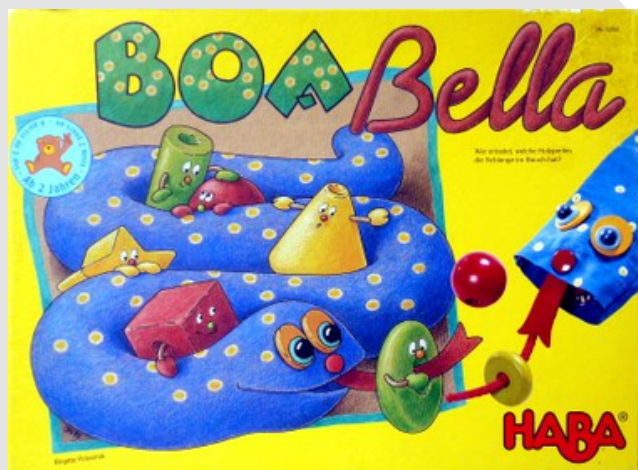


Brigitte Pokornick



Jutta Neundorfer

**N° 6392 ; 5445**



Boa Bella est un jeu pour les tout petits, tactile avec plusieurs niveaux composé d'un serpent qui avalent de grosses perles en bois. Des cartes représentant les perles sont disponibles pour des variantes plus complexes. Le jeu le plus simple est juste un jeu d'enfilage de perles et de manipulation. Dans la version plus aboutie, on commence par l'enfilage des perles sur la langue du serpent. Ce dernier avale les perles qui sont ensuite cachées dans son ventre en tissu.



3+



10 mn



2-4



Reconnaissance tactile



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Bonhommes de neige

**HABA**



Nicole Schöpe



Petra Probs

**N° 4209 ; 3682**



Bonhommes de Neige est un jeu de parcours. Les joueurs doivent apporter les 3 éléments de leur bonhomme de neige jusqu'à la fin du parcours afin de les assembler.



4+



20 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bousculade

**HABA**



Geni Wyss



Stephan Kreuzer

**N° 3840**



Les joueurs doivent avec 1 seul doigt pousser les tortues jusqu'au cerceau de leur couleur, sans faire tomber d'autres tortues ou des balles. Chaque joueur peut librement choisir son itinéraire et pousser des tortues / balles. Cependant, tout ce qui tombe du support engendre des points de pénalité !

La partie se termine lorsqu'on a utilisé toutes les tortues empilées. Le gagnant est celui qui a le moins de points de pénalité.



4+



15-20 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Busytown

**TACTIC**

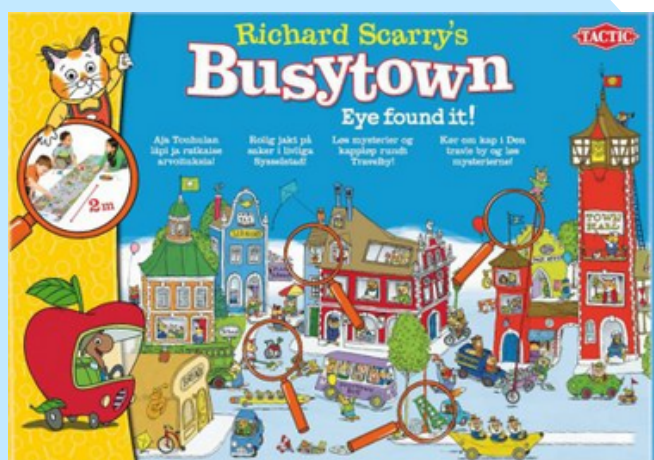


Forrest-Pruzan Creative



Richard Scarry

**N° 7212**



Ce jeu de coopération retient notre attention pour deux raisons : son plan surdimensionné de 2 mètres de long et le fait de rechercher dans les illustrations, les objets cachés. Les joueurs vont se pencher attentivement sur les détails des dessins afin de permettre à tous d'arriver au plus vite sur l'île Picnic avant que les cochons gourmands n'aient tout mangé ! Dans ce cas, ils auront tous perdu.



3+



20 mn



2-4



Coopération,  
Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cendrillon

**ATALIA**



Meelis Looveer



Maciej Szymanowicz

**N° 6393**



Trouvez tous les objets et les personnages avant minuit pour réaliser le plus grand rêve de Cendrillon !

Trouvez tout le nécessaire dans le bon ordre pour que le sortilège fonctionne. Si vous parvenez à le faire avant minuit, la chance sourira enfin à Cendrillon.



4 +



20 mn



1 - 4



Coopération,  
mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# C'est pas sorcier !

**DAGOBERT**



N.C



N.C

**N° 5798**



C'est pas sorcier ! est un classique jeu de personnages découpés. La différence, qui fait tout l'attrait du jeu, c'est que les figurines peuvent tenir debout, les différents éléments s'emboîtant les uns dans les autres.



3+



30 mn



2-6



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Cache-cache grenouilles

**RAVENSBURGER**



Jim Winslow



N.C

**N° 6307**



C'est la saison des mariages, lorsque les grenouilles sautent d'un étang à un autre, et Tim est heureusement là pour les aider à traverser la route. Le premier joueur qui attrape 4 grenouilles avec des pattes de couleur différentes gagne la partie.



4+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cacofolie

**GIGAMIC**



Frank Nestel



Doris Matthäus

**N° 5659**



Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie. Chacun à son tour pose une de ses cartes devant lui, et retourne l'une des cartes de la basse-cour. Si les images correspondent, le joueur se débarrasse de sa carte. Mais si un joueur tombe sur une «crotte de poule», il doit vite trouver une pelle pour l'enterrer, sinon il doit piocher deux cartes dans les mains de ses adversaires !



5+



15 mn



2-6



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cactus l'équilibriste

*PLAN TOYS*



N.C



N.C

**N° 6819**



Jeu d'équilibre pour développer la concentration et la motricité !



3+



10-20 mn



1-4



Adresse,  
Construction



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Calypso

**FERTI GAMES**

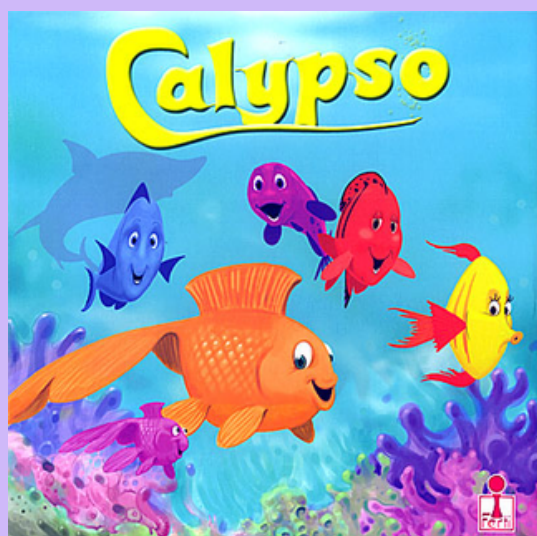


Max Gerchambeau



Arnaud Demaegd, Pierô La lune

**N° 6279**



Calypso présente la curiosité d'être à la fois un jeu de mémoire et de déduction. Au centre de la table, six plaquettes comportent un poisson différent de chaque côté. Comme il y a quatre couleurs, cela fait six plaquettes. Lorsque le dé vous amène sur un poisson bleu, vous devez retourner une plaquette pour faire apparaître un poisson bleu. Il est donc utile de suivre les mouvements du banc de poissons. Mais quand la mémoire faillit, la déduction peut prendre le relais.



4+



15 mn



2-6



Mémoire,  
Déduction



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Camelot Junior

**SMART GAMES**



Raf Peeters



N.C

**N° 7263**



Des règles de base sont posées: un escalier doit toujours être sur sa base, le chevalier ne peut pas sauter, la construction doit être stable... L'enfant choisit un défi et le réalise avec les blocs indiqués. Ce jeu de logique permet de relever plusieurs défis. La manipulation des pièces de bois et la déduction aidera le jeune chevalier courageux d'aller rendre visite à la princesse. Les défis sont de difficultés croissantes.



4+



15 mn



1+



Logique,  
Construction 3D



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Candy

**BELEDUC**



N.C



Simone Kalz

**N° 6188**



Jeu en bois coloré qui développe le sens de l'observation et des combinaisons de couleurs. Placez les 41 bonbons multicolores en désordre sur le tapis. Tour à tour, les joueurs lancent les dés, ils doivent alors attraper le bonbon qui correspond aux couleurs des dés.



4+



15 mn



2-6



Observation,  
Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Carapate

**GIGAMIC**



Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat



Wouter Pasman

**N° 3660**



Carapate est un jeu de course. Dans ce jeu de société, aidez votre animal fétiche à sortir du potager en premier pour remporter la partie.



4+



30 mn



2-4



Course



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Castello del drago

**BELEDUC**

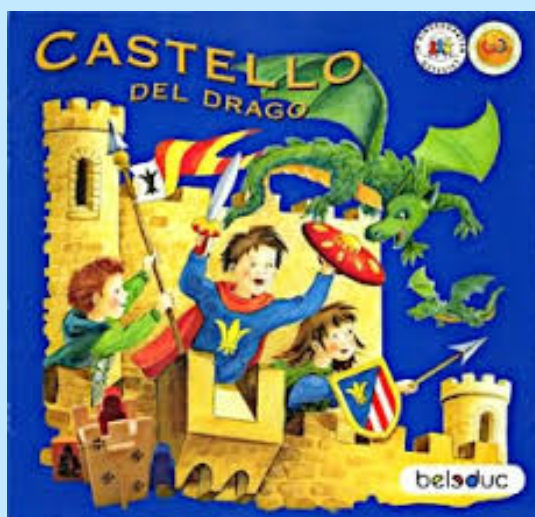


Barbara Schyns



Antje Flad

**N° 6277**



Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château-fort contre les dragons? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons.



4+



20 mn



2-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Chambardement

**HABA**

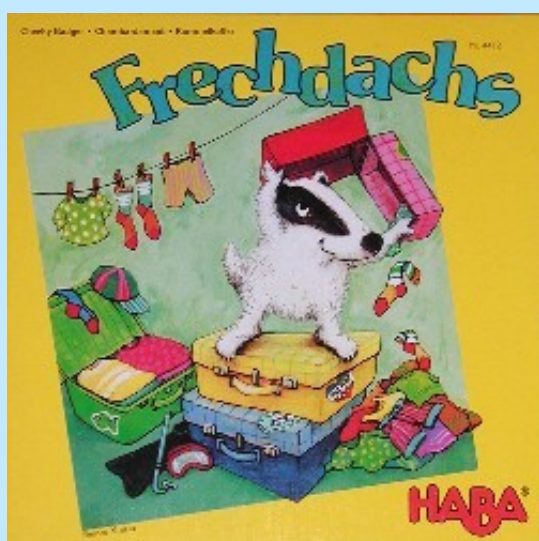


Reiner Knizia



Gabie Hilgert

**N° 5788**



Le départ approche et il faut vite faire les valises pour le grand voyage. Mettre dans chacune des 4 valises un jeu complet d'habits (casquette, chemise, pantalon, chaussettes). Si toutes les valises sont pleines, nous gagnons le jeu tous ensemble et nous pouvons partir en vacances.



4+



15 mn



2-4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Chat noir

**STEFFEN SPIELE**

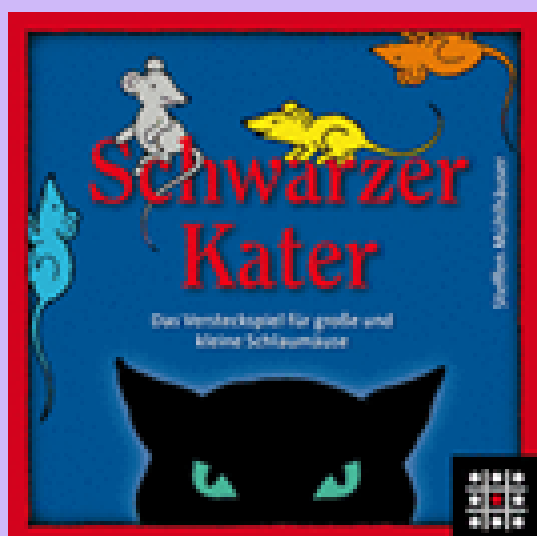


Steffen Mühlhauser



Steffen Mühlhauser

**N° 6633**



Le chat noir rôde dans la maison. Il sait que vos souris ne pourront résister à la gourmandise. Il va cacher de délicieux mets et vous demander de les retrouver. Mais quelle surprise lorsque votre souris pensant trouver le gros fromage, tombe nez à nez avec le chat noir ! Saurez-vous déjouer ce rusé matou et rapporter le plus de fromage ?



4+



15 mn



2-9



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Chickyboom

**BLUE ORANGE**



Thierry Denoual



N.C

**N° 7491**



Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller ! Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule. Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.



4+



10-20 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Chipe-couverture

**SELECTA**



Barbara Kinzebach



Barbara Kinzebach

**N° 6420 ; 6408 ; 6399**



Chaque joueur reçoit 5 lutins de 5 couleurs différentes. L'objectif est d'être le premier à les border avec des couvertures assorties. Les couvertures se gagnent avec un dé de couleur. Mais quand on tombe sur noir, on pose une de ses couvertures sur le lutin "chipe couverture"! Ce jeu peut se jouer sous forme de memory, en déposant les couvertures face cachée sur la table.



3+



10-20 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Chut, le petit dort!

**PIATNIK**

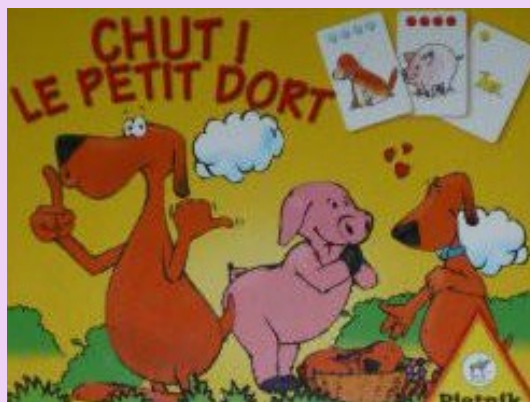


Arno Steinwender, Christoph Puhl



Frank Limido

**N° 6738**



Version simplifiée du jeu des 7 familles.

Les animaux font la fête et sont tous mélangés mais « chut ! Le petit dort », alors chaque maman, chaque papa et chaque grand-mère cherche son petit, toute la famille.

Le 1er joueur qui reconstitue 4 familles ou qui pose sa dernière carte gagne la partie.



4+



15 mn



2-4



Collection



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cinq à la suite

**RAVENSBURGER**

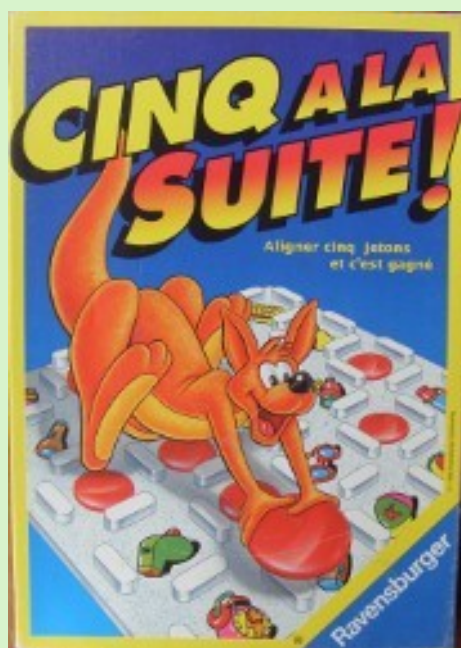


Rik Van Even



IDL

**N° 5761**



Le but du jeu est contenu dans le titre : aligner cinq jetons à la suite - verticalement, horizontalement ou en diagonale. C'est la méthode pour poser les jetons qui est intéressante. À votre tour, vous lancez un dé spécial et vous déplacez le pion commun, un kangourou, d'une, deux ou trois cases selon le résultat du dé. Vous pouvez alors placer un jeton sur votre propre grille, sur la case indiquée par le kangourou.



5+



30 mn



2-4



Tactique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Clac Clac

**GIGAMIC**



Haim Shafir



Stéphane Escapa

**N° 7353**



5+



10 mn



2-6



Observation,  
Rapidité

Déclic et des clacs ! Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés : "clac, clac!" ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main ! Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités. Ayez l'oeil vif, l'esprit clair et la main habile !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Clef magisues

**HAPPY BAOBAD**



Arno Steinwende, Markus Slawitscheck



Camillia Peyroux

**N° 6639**



Dans un univers merveilleux, récoltez les bonnes clefs qui vous permettront d'ouvrir le coffre aux trésors,. Ce sont elles qui vous permettront de remporter le nombre de cristaux requis et gagner la partie!

Parcourez la forêt et récupérez des clefs pour ouvrir le coffre et gagner des cristaux. Attention, certaines clefs ne fonctionnent pas ! Aurez-vous le courage de vous aventurer jusqu'au bout du sentier pour atteindre la légendaire clef dorée? Cleps Magiques est un jeu de stop ou encore où les enfants devront trouver la bonne clef qui ouvre un fabuleux coffre aux trésors.



5+



10 mn



2- 5



Stop ou encore



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Clown

**RAVENSBURGER**



Edith Schlichting



N.C

**N° 5812**



Chaque joueur reconstitue son clown, en espérant réaliser le plus grand. Chaque partie du clown (chaussures, pantalon, etc) existe en 6 exemplaires de tailles différentes, portant une constellation entre 1 et 6. Les joueurs jouent les morceaux du clown au dé, étape par étape. Le jeu s'arrête quand tous les joueurs ont un clown complet. Le gagnant est celui qui a le clown le plus grand



4+



15 mn



2-6



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Souris robot programmable

## - Code & Go

**LEARNING RESSOURCE**



NR



NR



6279



Dans cet astucieux jeu de programmation, vous allez faire un parcours à une petite souris robotique afin qu'elle trouve son fromage.

Mais voilà, la souris ne part qu'une fois programmée ! Il va donc falloir anticiper ses mouvements avant de la faire partir. Fourni avec différents modèles de parcours, ce jeu s'adapte aisément aux plus jeunes.



4 +



10 mn



1 +



Programmation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Colliers en fête

**HABA**



N.C



N.C

**N° 5106**



Jeu de hasard et d'habilité où les enfants devront s'appliquer à enfiler toutes les pièces du collier dans l'ordre indiqué.



3+



15 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cochon couleurs

**MICHEL**



Dada Brelin



N.C

**N° 5883**

## LE COCHON-COULEURS



Il s'agit de recomposer le puzzle "cochon-couleur" à l'aide du dé de couleurs.



3+



15 mn



1-3



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Colline aux feu follets

**GIGAMIC**



Bernhard Weber, Jens-Peter Schliemann



Clem Newter, Annette Nora Kara

**N° 5107, 6698**



De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles !

Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt: faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence.



5 +



15 mn



1 - 5



Coopération

Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné!



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Colorama

**RAVENSBURGER**



Ekkhard Geister, Manfred Lehmann



N.C

**N° 6306 ; 4415**



Les petits enfants vont rapidement se familiariser avec les formes et les couleurs avec ce jeu de dés doubles. Lancer les dés et placez la bonne couleur / forme pièce sur le plateau de jeu dans son emplacement correct.



3+



15 mn



1-6



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Compte avec les oursons

**LOGIS**

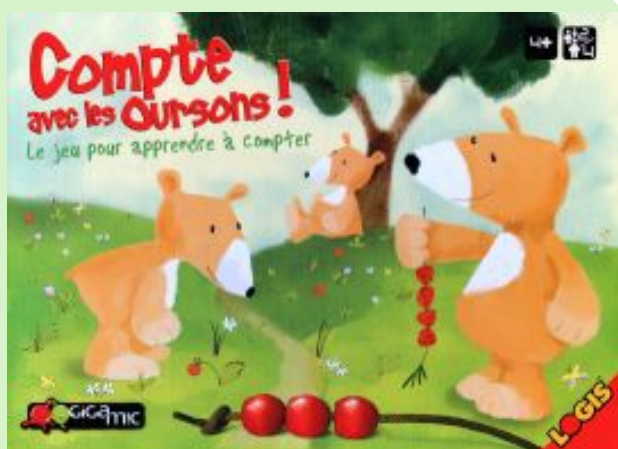


N.C



Luka Kristapaviicute

**N° 5801**



Par ici les gourmands, qui va gagner le plus de fraises ? À leur tour, les joueurs retournent une carte sur laquelle un ourson leur indique le nombre de fraises qu'ils peuvent enfiler sur le lacet. Mais si l'ourson regarde sur le côté, le joueur doit alors offrir le nombre de fraises indiqué au joueur désigné !

Un adorable premier jeu de société qui initie à la numération, aux premières additions et soustractions, et à l'orientation dans l'espace avec la distinction gauche droite.



4+



20 mn



2-4



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Comptons les petits poissons

**HABA**



Anja Wrede



Jutta Neundorfer

**N° 6031 ; 5887 ; 5606 ; 5522**



Un bassin rempli de poissons multicolores, et des phoques qui tournent autour dans l'espoir d'avoir de beaux poissons pour leur repas. Comptons les poissons propose deux règles de jeux. Les deux font appel à l'observation et au décompte. La case où s'arrête son otarie comporte un motif. Il faut compter le nombre de poissons de ce même motif pour les gagner. Dans la seconde règle, on peut se voler les poissons ou, au contraire, pêcher en équipe.



4+



20 mn



2-4



Observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Concept Kids animaux

**HABA**



Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Eric Azagury

**N° 7664**



Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire.

Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu.

Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté.



4+



20 mn



2-12



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Cocoo le clown équilibriste

**OXYBUL**



Oxybul



N.C

**N° 6865**



En piste ! Cocoo le clown prépare un numéro de jonglage mais il a bien du mal à garder l'équilibre avec ses grandes chaussures. Seul ou à plusieurs, les enfants posent délicatement une balle en bois sur ce clown équilibriste.

Si les 24 balles tiennent en équilibre sur Cocoo, la partie est gagnée !



3+



10-20 mn



1-6



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Coquins d'oiseaux

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 6154**



Les joueurs incarnent le rôle d'oiseaux ramassant les graines qu'un jardinier plante dans son jardin pour y faire pousser des fleurs. C'est vrai que les oiseaux ont le droit de manger, mais quand même, ce n'est pas très sympathique d'embêter ainsi Florimon le jardinier ! Coquins d'oiseaux laisse une grande part au hasard, mais quelques décisions simples sont à prendre : choisir le sens de déplacement ou l'arbre vers lequel s'envoler quand on est chassé par Florimon.



5+



25-35 mn



2-4



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Costumonster

**GIGAMIC**



Thomas Favrelière



Alexandre Roux

**N° 4162**



Zut ! C'est aujourd'hui qu'a lieu le concours de déguisements. Vos monstres ne sont pas du tout prêts. Vous filez dans la chambre et ouvrez la malle à accessoires. Et c'est parti ! Vêtements, chaussures, chapeaux, lunettes... vous sortez tout de la malle pour habiller vos amis et les transformer en vrais stars de défilé !



5+



20 mn



2-4



rapidité  
observation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Coucou cocotte

**GIGAMIC**



Marek Zoschl



Doris Matthäus

**N° 7118**



5+



20 mn



2-5



Mémoire,  
Réflexe

Chaque joueur est propriétaire... d'un tas de fumier ! Les animaux de la ferme sont cachés tout autour de la table, près d'un des tas de fumier ou bien dans la grange. A chaque tour de jeu, il faut être le premier à retrouver « qui est où ». Le plus rapide gagne l'animal correspondant, qui vient se cacher dans son propre camp. En fin de partie, le joueur qui aura la plus grande basse-cour remportera la partie. Coucou Cocotte : un jeu de cache-cache qui fait marcher les réflexes et la mémoire, sacrément caquetant et très, très amusant!



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Coucou Hibou Coucou!

**GIGAMIC**



Susan McKinley Ross



Betsy Snyder

**N° 6678**



Allez hop, au lit les petits hiboux ! Il est temps de rentrer se coucher. Aidez les hiboux à rentrer au nid avant que le soleil ne se lève. Un premier jeu coopératif, pour apprendre à jouer en équipe, à cultiver la bienveillance et la confiance en soi et en l'autre.



4+



20 mn



2-6



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cric et croc

**INTERLUDE**



Max Gerchambeau



N.C

**N° 4818**



Le but du jeu est d'être la petite souris qui rapportera dans son trou 5 fromages tout en évitant de tomber sous la griffe des gros chats qui la guettent.



5+



15 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Croc'dentiste

**HASBRO**



N.C



N.C

**N° 6684**



Monsieur Crocodile a mal à la dent, il faut découvrir laquelle. Mais attention ! évite de te faire croquer le doigt lorsque tu appuies sur la dent douloureuse, autrement tu seras éliminé du jeu ! Les enfants doivent presser les dents du crocodile, une à la fois, en évitant que la mâchoire du reptile se referme sur leur doigt. Le seul joueur à ne pas se faire croquer remporte la partie.



4+



10-20 mn



2-6



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Croque-carotte

**RAVENSBURGER**

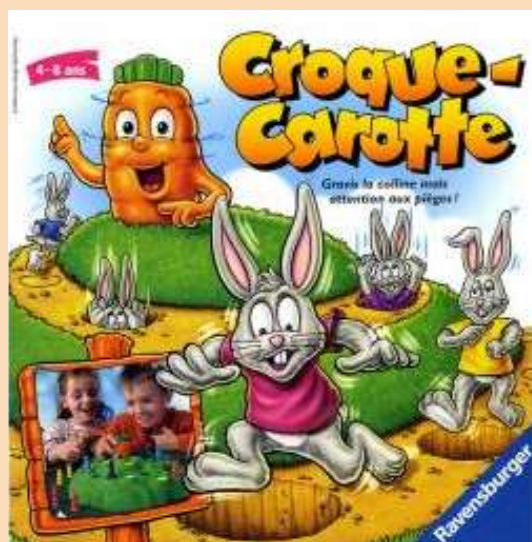


David Kremer



Ian Steven

**N° 6454**



Croque carotte plonge l'enfant au cœur d'une course de lapins totalement déjantée ! Chaque lapin se dépêche pour être le premier à croquer la carotte mais attention ! Des trous s'ouvrent sous leurs pattes, les ralentissant ainsi brutalement dans leur course folle.



5+



15-20 mn



2-4



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Cui, cui !

**HABA**



N.C



N.C

**N° 4492**



Comme les oisillons ne savent pas encore bien voler, ils bondissent d'une branche à l'autre pour revenir au nid. Qui nourrira au mieux son oiseau pour lui permettre d'arriver le premier au nid ?



4+



15-20 mn



2-6



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cui-cui

**HABA**



Tim Rogasch



Änne Pätzke

**N° 7543**



Mais qui donc sort de son oeuf ?  
Quatre petits oisillons audacieux  
cassent la coquille de leur œuf et ont  
déjà très faim. Du coup, la seule  
solution est de les nourrir, et ce, en  
grande quantité. Mais attention,  
c'est le dé qui déterminera les envies  
des oisillons et la vitesse à laquelle  
ils grandissent. Quel sera le premier  
oisillon à grandir pour devenir un  
oiseau majestueux ?



3+



20-30 mn



2-4



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Da kommt der wurm raus

**ZOCH ZUM SPIEL**



Reiner Knizia



Doris Matthäus

**N° 5879**



Les vers de terre coloré se promènent dans le jardin à la recherche de leur fleur préférée.

A son tour, on retourne un jeton fleur et on essaye de se rappeler où est le ver associé.

Une fois trouvé (ou non), les vers de terre changent de trous, ce qui peut mettre la pagaille !



5+



20-30 mn



2-5



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Daddy cool

**HUCH & FRIENDS**

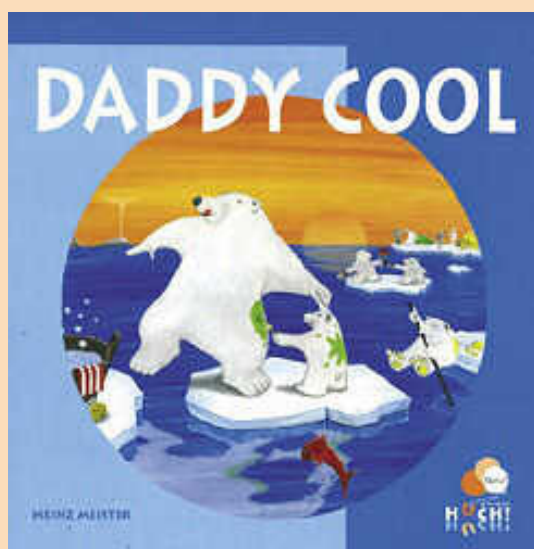


Heinz Meister



Neuland ID

**N° 6293**



5+



20 mn



2-5



Course

Sous une apparence de jeu de parcours classique, « Daddy cool » propose de se frotter à la prise de risque calculé, que l'on appelle aussi le "stop ou encore".

Daddy Cool est un jeu de course et de prise de risque pour les enfants et leurs parents.

Chaque joueur incarne un petit ourson qui va devoir suivre son papa pour aller prendre son bain. Les voilà donc partis sur la banquise en équilibre sur les blocs de glace. Il va falloir être courageux mais pas téméraires...



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dans la rue

10 histoires à construire

PERE CASTOR-FLAMMARION



N.C



N.C

N° 2117



Chaque jeu comprend en effet 40 images à lire, qui permettent de construire des histoires plus ou moins complexes dont la difficulté sera progressive en fonction de l'âge de l'enfant.



3+



15 mn



2-5



Expression



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Découvre les couleurs

**EDUCA**



N.C



N.C

**N° 3845**



3+



10 mn



1-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Deux d'un coup

**RAVENSBURGER**



N.C



Stefan Lemke

**N° 6077**



Qui trouve le plus vite les deux objets différents réunis sur une seule carte ?

Il s'agit d'être le premier à découvrir la carte illustrée, qui représente la paire d'amis désignée par les flèches. Celui qui, le premier, aura rassemblé 8 cartes sur sa planche individuelle, gagne la partie.



4+



15-20 mn



2-4



Observation,  
Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Deviner les formes

**JUMBO**



N.C



N.C

**N° 2397**



Jeu tactile et sensoriel où chaque joueur doit mettre la main dans son sac et identifier la forme recherchée le plus vite possible rien qu'en touchant. Dès qu'on pense avoir trouvé, on le pose sur la table. Celui qui a réussi à trouver le plus d'objets gagne la partie.



4+



15 mn



2



Tactile



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Diamoniak

**DJECO**



Grégory Kirszbaum



Alex Sanders

**N° 7024**



Diamoniak est la version  
fées/sorcières de Piratatak.

Le but du jeu est de d'être le premier  
à collecter 6 cartes pour construire  
un château avec l'aide des fées et en  
évitant les vilaines sorcières. Un jeu  
où il faut savoir prendre des risques  
pour construire plus vite que ses  
adversaires...



5+



20 mn



2-4



Cartes,  
Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dingo

**AMIGO SPIELE**

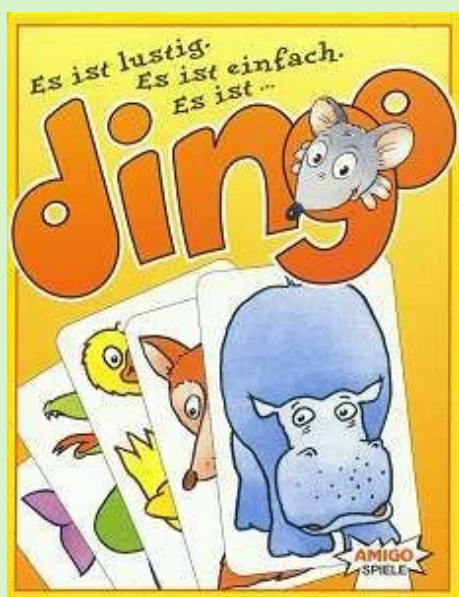


Haim Shafir



Oliver Freudereich

**N° 6749**



Dingo est un jeu de carte pour les petits. C'est une variante du jeu du bouchon et des 7 familles. Le principe en est donc simple : En passant à chaque tour une carte à son voisin de gauche, il faut arriver à réunir 5 cartes animal identiques. Le premier qui y arrive tape au milieu de la table en criant DINGO ! Tous les participants doivent alors se dépêcher de taper sur la main du vainqueur.

Celui dont la main est la dernière doit payer un jeton au gagnant.



5+



15-20 mn



3-7



Collection



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dino dragon

**RAVENSBURGER**



Virginia Charves



D. Richter

**N°3639**



Il s'agit d'un dragon/dinosaure qui a la varicelle... Le plateau se pose entre deux joueurs et, suivant ce que nous indique le dé, on pousse ou non des boutons du côté de l'autre joueur, le but du jeu étant de guérir son propre dino/dragon.



3+



15-20 mn



2



Hasard



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dinosaurus

**NATHAN**

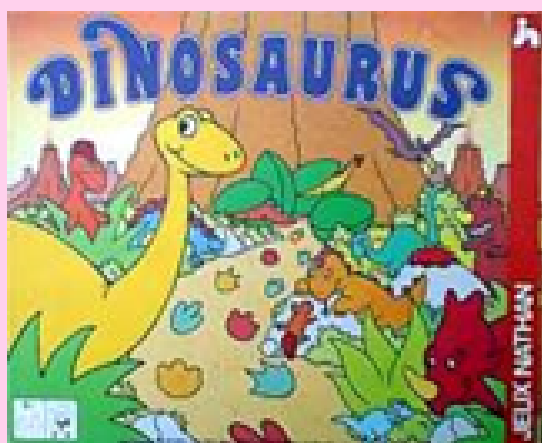


P. Des Pallières, D. Jacobée, P. Pi



N.C

**N° 7219**



Jeu attractif pour les petits passionnés de dino puisqu'ils gagnent les bébés dino cachés dans les œufs.

Apprentissage de la sélection d'une carte selon un critère double : "ni la même forme, ni la même couleur".



5+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dobble Kids

**ASMODÉE**



Denis Blanchot, Jacques Cottureau



N.C

**N° 7156 ; 7108**



Dobble Kids est la version pour les plus jeunes.

Les cartes allégées en symboles, quelques nouveaux modes de jeux, des couleurs judicieusement choisies pour provoquer le doute un quart de seconde !



4+



15 mn



2-5



Observation,  
Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Docteur hérisson

**HABA**



Christophe Rotburg



Petra Probst

**N° 5687**



Le muscardin et le rouge-gorge sont malades, heureusement le hérisson vient les soigner en leur apportant des. si les joueurs ont de la chance en jetant le dé et s'ils font attention qu'aucun des fruits posés sur le dos du hérisson ne tombe par terre, ils pourront contribuer tous ensemble au rétablissement des amis du hérisson.



4+



15 mn



2-5



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Domino fruits

**RAVENSBURGER**



N.C



N.C

**N° 2493**



Petit domino "classique" sur le thème des fruits. Vous pouvez jouer en famille et votre enfant développe ses facultés d'observation, d'association et de mémorisation ! Le premier joueur pose l'un de ses dominos. Le joueur suivant regarde sur ses dominos. S'il a une des deux images qui correspond à la carte du premier joueur, il la pose à la suite. Le but du jeu est de se débarrasser de l'ensemble de ses dominos.



4+



15 mn



1-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Domino miroir

**NATHAN**



N.C



N.C

**N° 5507**



Il s'agit, le plus vite possible, de reconstituer, grâce au miroir, une image complète à partir de deux jetons.



4+



15 mn



1-2



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Domino Roi Lion

**NATHAN**

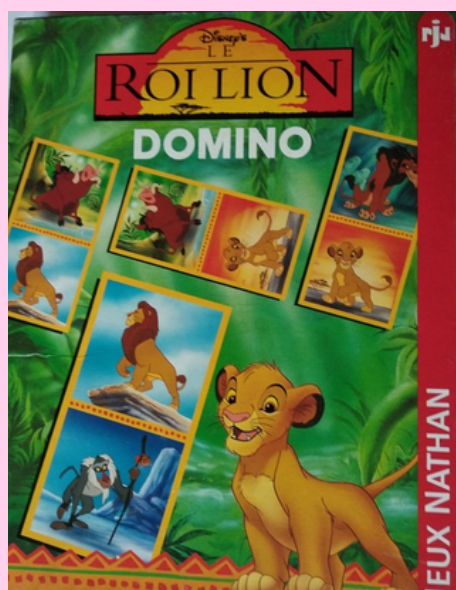


N.C



N.C

**N° 5205**



Jeu de domino "classique" sur le thème du célèbre Roi lion de Disney. Vous pouvez jouer en famille et votre enfant développe ses facultés d'observation, d'association et de mémorisation ! Le premier joueur pose l'un de ses dominos. Le joueur suivant regarde sur ses dominos. S'il a une des deux images qui correspond à la carte du premier joueur, il la pose à la suite. Le but du jeu est de se débarrasser de l'ensemble de ses dominos.



3+



15 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Drôle d'engins

**HABA**



Dirk Hanneeforth



N.C

**N° 5415**



En voilà des bien beaux véhicules. Ils sont très rigolos et ont de belles couleurs. Mais ils ont un petit problème ! Ils n'ont pas de roues ! Avec de la chance aux dés, vous arriverez peut-être à rendre, à un plus grand nombre d'entre eux, les roues à ces drôles d'engins.



3+



15-20 mn



2-6



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Equality Memo émotions

**TOPLA**



N.C



N.C

**N° 4968**



Ce jeu représente 24 émotions illustrées chacune par une fille et un garçon pour lutter contre les stéréotypes de genre. Reconnaître, nommer et comprendre ses émotions dès le plus jeune âge, c'est aussi favoriser le développement de l'empathie et lutter contre le harcèlement scolaire.



4+



15-20 mn



2-4



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Escargots...Prêts ? Partez !

**HABA**

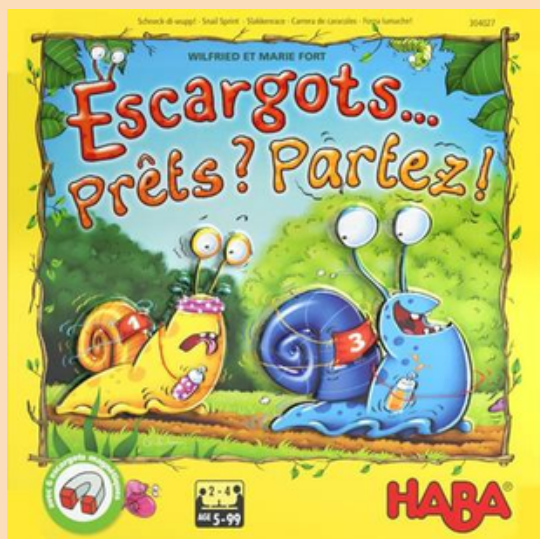


Wilfried Fort, Marie Fort



Gabriela Silveira

**N° 7665**



Dans le potager, 6 escargots multicolores se préparent pour la grande course !

Avec un peu de chance aux dés et un peu de tactique, vous pourrez peut-être remporter la partie en avançant les escargots jusqu'au podium.

Du beau matériel, des jolies couleurs grâce à la boîte en métal qui crée le décor et le plateau !



4+



10-20 mn



2-4



Course



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Et hop !

**LOGIS**

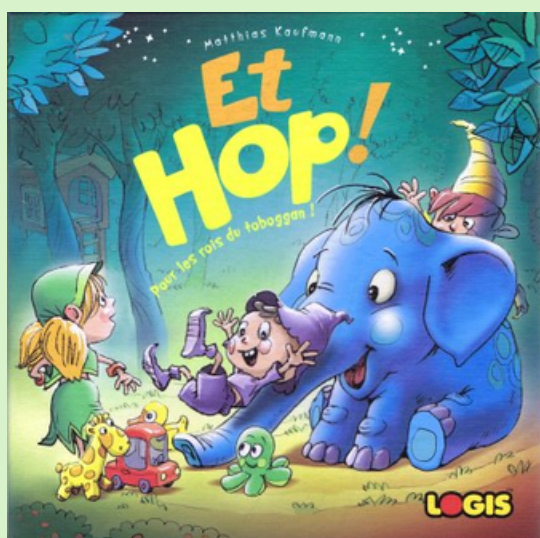


Matthias Kaufmann



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