

## CATALOGUE DE LA MALLE AUX JEUX

### JEUX A PARTIR DE 5 ANS

500		LE 1000 BORNES	Le jeu comprend 106 cartes. Les joueurs doivent accumuler des bornes (un abstrait que l'on peut interpréter comme des kilomètres).
501		LES CREAFORMES PAYSAGES	L'enfant reproduit les modèles qui lui sont proposés ou crée ses propres images au gré de son inspiration et de son imagination. Grâce au magnétisme, l'enfant pourra créer sans difficultés.
502		CROQUE-CAROTTE	Un petit jeu de parcours pour enfants où les lapins malchanceux tomberont aux oubliettes. Le but est de parvenir le premier, avec ses lapins, sur la carotte géante au sommet de la colline.
503		CANON NOIR	Chaque joueur est le commandant d'une flotte. Il choisit la couleur de son port et de sa flotte. A 4 joueurs, chacun prend 1 flotte. A 3 joueurs, une flotte est laissée de côté. A 2 joueurs, chacun prend 2 flottes.  Chaque joueur, maintenant va partir pour la course aux trésors. Regardez le plateau de jeu. il y a 4 cases marquées d'une croix rouge. Ce sont, en bordure des îles les caches secrètes des trésors. Atteindre une de ses cases, prendre un trésor, l'emporter avec son navire (il se place sur le socle) et le ramener au port, voilà le but du jeu. Pour gagner il faut réussir cette prise 3 fois.  Il y a aussi 4 cases marquées d'un rond noir et illustrées par un canon et des boulets. A partir de ces cases, un joueur peut tirer sur ses adversaires, avec le canon noir.
504		L'ARGENT DE POCHE	Qui saura le mieux gagner et dépenser son argent de poche ? Tu fais du babysitting ou tu vas au ciné ? Pas facile de choisir car pour gagner, il faut à la fois économiser et dépenser...
505		SCRABBLE JUNIOR	Avec son plateau de jeu recto-verso, les petits de 5 à 7 ans pourront s'amuser à recouvrir les lettres des mots déjà écrits sur le plateau. Quant aux plus âgés, de 7 à 9 ans, ils devront croiser les mots pour gagner des points. Une version idéale pour grandir avec Scrabble. 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.
506		PREMIERE LECTURE	Les enfants reconstituent des illustrations d'animaux. De ce fait, ils associent des lettres qui forment le nom des animaux.
507		MES PREMIERS PAS DANS LA LECTURE	Pour former des mots et des images... En associant les lettres, l'enfant écrit ses premiers mots et reconstitue simultanément une image.

508		POLLY POCKET – POLYVILLE – POLLY FAIT SES COURSES	
509		LE VRAI TELECRAN	Un jeu de dessin. Pour dessiner ? On tourne les boutons à droite, à gauche, les deux en même temps, ou l'un dans un sens et l'autre en sens inverse ! Pour effacer ? C'est magique ! Il suffit de retourner l'écran et de le secouer !
510		1000 BORNES	Le jeu comprend 106 cartes. Les joueurs doivent accumuler des bornes (un abstrait que l'on peut interpréter comme des kilomètres).
511		ACROBATES	Un grand classique qui mêle dextérité, sens de l'équilibre et agilité ! Qui sera le plus adroit ?  Le but du jeu est de construire une tour avec le maximum d'acrobates en les accrochant les uns aux autres. Le gagnant sera celui qui se débarrassera de son dernier acrobate sans tout faire tomber.
512		1000 BORNES	Le jeu comprend 106 cartes. Les joueurs doivent accumuler des bornes (un abstrait que l'on peut interpréter comme des kilomètres).
513		PREMIERE LECTURE	
514		SOS OUISTITI	L'objectif est de retirer les branches en évitant de faire tomber les singes. Le joueur qui fait tomber un ou plusieurs singes, les garde. Lorsque tous les singes sont tombés, c'est le joueur qui en possède le moins qui a gagné. Pour 2 joueurs et plus.  Conseillé à partir de 5 ans.
515		LABYRINTHE COCCINELLE	A partir de 5 ans, 1 joueur. Jeu d'adresse où il s'agit de déplacer sa bille tout au long du labyrinthe, sans qu'elle tombe dans l'un des trous, en faisant basculer le plateau. Jeu très esthétique mais difficile : pour ceux qui aiment relever des défis !
516			
517		DOMINOS CODE DE LA ROUTE	

518		LE VRAI TELECRAN	Un jeu de dessin. Pour dessiner ? On tourne les boutons à droite, à gauche, les deux en même temps, ou l'un dans un sens et l'autre en sens inverse ! Pour effacer ? C'est magique ! Il suffit de retourner l'écran et de le secouer !
519		MEMO MIME	Mémo-Mime : des cartes indiquent des actions à réaliser. En soi, elles ne sont pas compliquées : chanter une chanson, sautiller, imiter une poule etc.  Mais vous ne voyez ces cartes qu'une seule fois. Elles sont ensuite tournées vers les autres joueurs. Chaque fois que votre tour revient, vous devez ajouter une nouvelle carte à celles déjà exposées, puis exécuter la séquence complète.
520		DOMINOS	
521		1000 BORNES	Le jeu comprend 106 cartes. Les joueurs doivent accumuler des bornes (un abstrait que l'on peut interpréter comme des kilomètres).
522		SALUT LES PINGOUINS !	Jeu d'adresse, de suspense et de tactique  Qui sera le champion de la glace ? Le joueur qui met tous ses pingouins sur l'iceberg, sans que celui-ci ne se renverse Un jeu d'adresse où les petites mains des enfants sont bien souvent les plus habiles.
523		LE COCHON QUI RIT	La règle est ultra-simple, entièrement basée sur le hasard. On jette trois dés à tour de rôle. Un 6 permet de prendre le cochon, un 1 permet de placer une patte, une oreille ou un œil et il faut deux 1 pour placer la queue en tire-bouchon.
524		PUZZLE DISNEY	250 pièces.
525		PUZZLE DISNEY	200 pièces.
526		PUZZLE	200 pièces.

527		PUZZLE ANNIVERSAIRE	
528		JUNIOR STRATEGO	<p><b>Stratego Junior</b> n'est pas un jeu de stratégie, mais un jeu de mémoire. L'objectif est de trouver le drapeau adverse, mais il ne peut être que parmi les trois cases les plus éloignées.</p> <p>Les rivières ne servent qu'à délimiter les camps, et les pions ne se déplacent jamais. À son tour, le joueur se contente de désigner une pièce adverse vers laquelle le chemin est libre, et dont il pense que la face correspond à celle qu'il vient de tirer au dé. Au début, il s'agit donc essentiellement de hasard, puis la mémoire entre en jeu. Lorsqu'on a entièrement dégagé un chemin vers la dernière ligne adverse (battre quatre pièces peut être suffisant), on peut alors s'attaquer aux grandes tours, parmi lesquelles se trouve le drapeau. Là, le hasard revient en force : si on tombe sur le fou, celui-ci est retiré. On perd donc un tour et du temps. Mais si l'on tombe sur le chevalier, l'adversaire remet toutes ses pièces en place, et on repart de zéro ! Voilà qui peut légitimement agacer.</p>
529		CROQUE CAROTTE	<p>Jeu de parcours et de suspense en volume ! Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline.</p> <p>Mais le chemin leur réserve des surprises : en tournant la carotte, des trous s'ouvrent soudain sous leurs pieds. Quel lapin parviendra le premier en haut ? Un jeu simple et amusant pour jouer avec les plus jeunes.</p>
530		MONOPOLY JUNIOR (fête foraine)	<p><i>Une agréable surprise que cette version de Monopoly pour enfants.</i> Les enfants peuvent y jouer à partir du moment où ils savent compter et reconnaître les chiffres jusqu'à 6, et où au moins un joueur sait lire.</p> <p>Les règles sont très simples tout en restant conviviales :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lorsqu'on atteint une case libre, on peut immédiatement y poser une maison de sa couleur, en l'achetant au prix indiqué sur la case.</li> <li>- lorsqu'on atteint une case occupée, on paie au joueur le prix indiqué sur la case, doublé s'il possède toutes les cases de la couleur.</li> </ul>
531		SALUT LES PINGOUINS !	<p>Jeu d'adresse, de suspense et de tactique</p> <p>Qui sera le champion de la glace ? Le joueur qui met tous ses pingouins sur l'iceberg, sans que celui-ci ne se renverse Un jeu d'adresse où les petites mains des enfants sont bien souvent les plus habiles.</p>
532		BOUGRE D'ÂNE	<p>A partir de cartes qui leur seront distribuées, les joueurs devront participer tous ensemble et progressivement à la construction du pont pour permettre à notre superbe âne en bois de le franchir. ils devront également remplir le panier commun avec un maximum de fruits de leur couleur respective pour gagner. mais attention aux embûches qui jalonnent la traversée car rien n'est jamais gagné et tout peut basculer suivant la carte jouée. un jeu de parcours en 3 dimensions, comprenant de nombreux accessoires, et qui promet de belles parties !</p>
533		SOS OUISTITI	<p>L'objectif est de retirer les branches en évitant de faire tomber les singes. Le joueur qui fait tomber un ou plusieurs singes, les garde. Lorsque tous les singes sont tombés, c'est le joueur qui en possède le moins qui a gagné. Pour 2 joueurs et plus.</p> <p>Conseillé à partir de 5 ans.</p>

535		DOMINO REACTION	
536		DEVINE CE QUE JE MIME	Auras-tu l'audace d'imiter les animaux, les personnages et les objets les plus extravagants ou simuler tes actions préférées ? Un jeu drôle et rigolo où la roulette détermine la catégorie à mimer. Un des joueurs pioche un carte, l'observe puis la mime. ...
537		LA COURSE AUX LETTRES	La Course aux lettres est un jeu éducatif Educa très complet, de discrimination visuelle, de sensibilisation à l'écriture, à l'orthographe, à la connaissance des lettres et à la formation des mots.  Reprenant la forme du plateau et le mode opératoire qui a fait le succès du Lynx, ce jeu éducatif est également un jeu de compétition et des stratégie passionnant où les joueurs, en suivant un itinéraire, arrivent à former des mots différents et peuvent vérifier eux-mêmes les résultats.
538		LA LECTURE	
539		TYRANNOSAURUS REX	Une aventure palpitante dans le monde des dinosaures. Le but est de les déplacer du désert à leur maison le plus vite possible.  Mais attention... Le féroce Tyrannosaurus Rex rôde pour croquer les dinosaures qui seront sur son chemin ! Pour lui échapper, il faudra un peu de stratégie et aussi de la chance ! Un jeu amusant et instructif pour connaître 17 espèces de dinosaures répertoriés sur la règle du jeu.
540		MASTER MIND JUNIOR ZOOM STREET	