Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 347

puzzle x 2 animaux bois

Commentaires sur le jeu

djeco et janod

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 1 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **342**

KIT SNOEZELEN

Commentaires sur le jeu

projecteur + oeuf lumineux

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Observation
Age préconisé : 1 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **340**

PUZZLE animaux familiers

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 1 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Djeco

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **303**

JEU DE MOTRICITE LE VERGER

Commentaires sur le jeu

Découvrez le jeu de motricité le verger de Haba, un superbe jeu de manipulation en bois basé sur le célèbre jeu du verger. Un jeu pour jouer seul ou en coopératif basé sur les premières notions de classement des couleurs et des formes.
Un jeu éducatif en bois représentant un arbre dans lequel se trouve des fruits que vous devrez récolter avant le corbeau.
Lancez le dé et faîtes glisser le fruit associer jusqu'au tronc de l'arbre puis posez le sur les marches. Votre enfant va devoir reconnaître la forme et la couleur du fruit afin de le faire descendre et faire tinter la cloche. Mais attention si le corbeau évolue vite, il bloquera la descente des fruits et vous aurez perdu!

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 284

clipo

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	playskool
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 235

Cache cache couleurs

Commentaires sur le jeu

Avec chacune de ces 9 cartes, Le bébé découvre une couleur. Qu'est-ce qui est jaune ? La réponse est sous le cache en feutrine : un soleil. Un jeu favorisant le langage et la manipulation et qui permet au bébé d'expérimenter et de maitriser l'absence.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	nathan
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 255

Smartmax

Commentaires sur le jeu

votre jouet magnétique préférée SMARTMAX® permet aux enfants d'explorer le monde fascinant du magnétisme d'une manière sûre. Nord Sud: Les aimants ont un nord magnétique et le pôle sud. Les couleurs froides, vert, bleu, violet et blanc ont leurs pôles nord dirigées vers l'extérieur. Les couleurs chaudes, rouge, orange, jaune et rose ont leurs pôles sud dirigées vers l'extérieur Attirer - Repousse: Contrairement pôles attirer, pôles identiques se repoussent. Tous les bars avec une couleur froide peuvent être connectés à tous les bars avec une couleur chaude. Toutes les autres combinaisons repoussent.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	
Difficulté:	
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 095

Train des animaux

Commentaires sur le jeu

Voici le célèbre train des formes et des couleurs ! Avant de tirer les 3 wagons, votre enfant va devoir faire preuve d'adresse et de patience pour empiler les éléments de ce train en bois.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	1 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **214**

Lynx - Mon premier

Commentaires sur le jeu

Le jeu qui aiguise la vue et les réflexes des plus petits

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 077

Jeu du renard équilibriste

Commentaires sur le jeu

Un joli jeu en bois pour tester sa dextérité 2 modes de jeu : compétition ou collaboration

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	galopin des bois
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 013

Camion multi bolides

Commentaires sur le jeu

Votre enfant s'amuse à tirer son camion multi bolide de Janod et sa remorque pour transporter les 3 bolides après leur course. En jouant avec son camion multi bolide, votre enfant développe sa dextérité et son imagination.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Janod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 078

Laçages doudous animaux

Commentaires sur le jeu

un jeu de dextérité

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **061**

Tortues I Wood

Commentaires sur le jeu

tortues rigolotes avec 12 pièces à encastrer, pour apprendre les formes, les couleurs et aider bébé à développer la coordination entre ses mains et ses yeux. Les 4 tortues peuvent se détacher ou s'attacher très facilement entre elles. Jouet en bois et pièces peintes à l'eau

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Janod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 081

Little Balancing

Commentaires sur le jeu

Jeu d'équilibre très mignon pour les plus jeunes. On place la "mare" au centre de la table. Chaque joueur à son tour place un nénuphar ou un pilotis sur le plateau. Pilotis et nénuphars doivent toujours être surperposés sur un des quatre emplacements prévus. Les grenouilles sont posées en dernier sur le haut des "tours". Pour les plus jeunes, jeu à manipuler sans règle, pour le plaisir! le (L 29 cm), 12 pilotis en bois (L 3,6 cm), 12 cartes nénuphar en carton rigide épais (diam. 6 cm), 4 jolies grenouilles en caoutchouc, 14 jetons "gagné', règle et variante. Commentaires

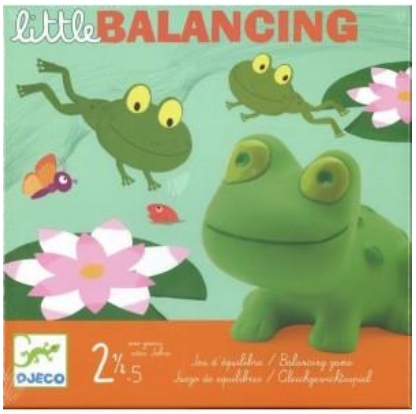
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 083

Manibul formes à tourner et à visser

Commentaires sur le jeu

Couleurs acidulées, formes rondes, triangulaires ou carrées, voici un exercice de manipulation très efficace pour les plus petits. Chaque forme trouve sa place sur son support, puis il faut la tourner jusqu'à ce qu'elle soit encastrée ou vissée. Vous serez étonnés des progrès des 2-4 ans.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	oxybul
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **085**

Mes tout premiers jeux

Commentaires sur le jeu

1 boîte avec 8 jeux de société adaptés aux tout-petits : loto, mémo, dominos, puzzles... Des jeux pour s'amuser tout seul ou jouer à plusieurs Des activités qui stimulent l'enfant, développent la mémoire, la logique, l'observation...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 089

Webby's kapplas

Commentaires sur le jeu

jeu de construction et d'adresse

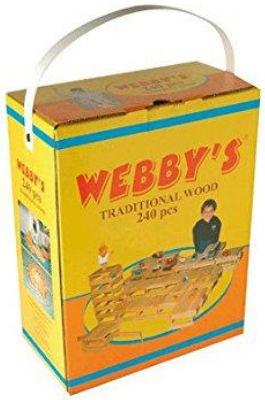
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **031**

Clown en bois

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	plan toy
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **071**

Puzzle 12 cubes animaux couleur

Commentaires sur le jeu

puzzle

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **139**

PUZZLE DUO

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **143**

domino jeu d'ombres

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **191**

Mon premier jeu de parcours

Commentaires sur le jeu

Un jeu de société adapté aux petits pour apprendre à jouer avec des règles
Permet de se familiariser avec les couleurs

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 047

Little association 1

Commentaires sur le jeu

le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré, et la grenouille dans la mare. A tour de rôle, un joueur retourne une tuile représentant un détail qui apparait sur l'un des 3 univers. Les joueurs doivent alors attraper (le plus rapidement possible) l'animal qui correspond à ce lieu de vie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 230

Lapin & Magicien

Commentaires sur le jeu

Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile?

Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D.

Votre enfant pourra résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo.

Le jeu propose 60 défis des niveaux très facile à difficile.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **324**

PLAYMOBIL 1-2-3

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283

colorino

Commentaires sur le jeu

mon 1er jeu de couleur

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **282**

domino maxi

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1+
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224

MALLE CUISINE

Commentaires sur le jeu

Ensemble grille pain+set petit déjeuner + set gateau d'anniversaire + set fruits et légumes + set de cuisine

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: symbolique
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1+
Difficulté:
Marque du jeu: playtive
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 267

Circuit voiture

Commentaires sur le jeu

stimule la motricité et la coordination oeil/main

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	playtive
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **262**

Ferme puzzle bois 3D

Commentaires sur le jeu

stimule la créativité, la motricité fine et la pensée logique

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	playtive
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237

Les contraires

Commentaires sur le jeu

Puzzle autocorrectif.
Développement du langage et du raisonnement.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208

Loto 30 pièces "La Maison"

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'association d'images et de langage.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	<= 15 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 313

abella l'abeille

Commentaires sur le jeu

Le jeu Abella l'Abeille apprend la reconnaissance et la désignation des couleurs. Il développe l'esprit d'équipe et fait partie de la gamme Premiers Jeux.

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

jeu de dé et de coopération

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 257

jeu de classement A la campagne

Commentaires sur le jeu

Quelle animal habite dans quelle étable ?

Les petits explorateurs le découvriront grâce à la forme des pièces en bois.

Deux plateaux de jeu différents apporteront diversité et beaucoup de plaisir à jouer. Et avec le jeu de dés supplémentaire, la connaissance des couleurs ou des formes sera encore plus approfondie.

Un amusant jeu de classement.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 256

mes premiers jeux reconnaissance tactile

Commentaires sur le jeu

De nombreuses activités portant sur des expériences tactiles. Les jolies pièces faciles à saisir invitent à jouer librement selon son imagination et stimulent de façon ludique la motricité fine.

Il s'agit d'un jeu sensoriel se pratiquant jusqu'à 2 personnes.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246

Little observation

Commentaires sur le jeu

Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide .

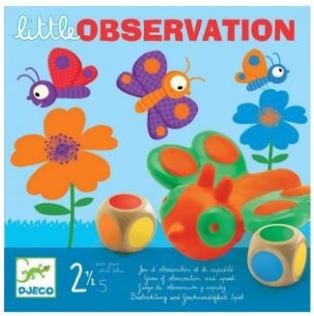
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 264

Little association 2

Commentaires sur le jeu

le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré, et la grenouille dans la mare. A tour de rôle, un joueur retourne une tuile représentant un détail qui apparait sur l'un des 3 univers. Les joueurs doivent alors attraper (le plus rapidement possible) l'animal qui correspond à ce lieu de vie.

Manque:

inventaire ok sept 2017

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286

LITTLE COLLECT

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu de société, les jeunes joueurs doivent réunir petits pois et carottes pour attirer des lapins. Et pour gagner ? Il faut être le premier à réunir trois lapins, trois carottes et trois petits pois sur son plateau, pas de jaloux ! Mais attention le renard rode et fait perdre aux joueurs leur lapin. A little collect, la chance tourne vite et les lapins disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés ! Les parties courtes et les règles simples sont idéales pour familiariser les jeunes joueurs aux premiers jeux de société.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239

Rigol'camion

Commentaires sur le jeu

3 camions magnetiques en bois.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	Nc
Difficulté:	
Marque du jeu:	vilac
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **091**

Xylophone 8 tons

Commentaires sur le jeu

Un bel instrument en bois facile à manipuler, parfaitement adapté aux petites mains Instrument évolutif : développe la dextérité des petits, accompagne la découverte de la musique des plus grands Permet de jouer 10 comptines grâce à un code couleur qui remplace le solfège

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **180**

TACTILO LOTO ANIMAUX

Commentaires sur le jeu

Jeu de découverte tactile : l'enfant doit reconnaître au toucher un ours tout doux, un mouton frisé, un lézard râpeux… Les cartes sont cachées dans le sac. Chaque joueur fait tourner la flèche de la roulette. Celle-ci indique une matière. Le joueur met la main dans le sac et doit alors retrouver une autre carte de la même matière, uniquement par le touche

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **174**

MISTIGRI

Commentaires sur le jeu

Retrouvez un classique des jeux de cartes avec ce jeu Djeco. Des règles connues et simples, associées à un graphisme plein d'humour. Jeu de pairs

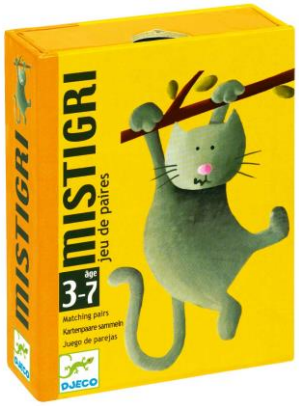
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **147**

LES TROIS PETITS COCHONS

Commentaires sur le jeu

Pourrez-vous aider les trois petits cochons à construire leur maison ? Placerez-vous correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur ? Et si jamais le loup apparaît, saurez-vous les aider en les protégeant à l'intérieur des maisons ?

« Les Trois Petits Cochons » est un jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Vous y trouverez 3 grosses pièces de jeu juchées de maisons ainsi que 4 figurines (lescochons et le loup) faciles à manipuler. Les enfants adoreront voir les cochons regarder à travers les fenêtres de leur maison. Vous trouverez également un livre de conte illustré ainsi qu'un livret de 48 défis.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 129

Je touche" Mes associations Montessori

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu est de reconstituer des cornets de glaces en association plusieurs sens : la vue, le toucher et l'odorat. Avec «Je touche», l'enfant pourra stimuler ses perceptions tactiles.

Contient :
- 12 formes aux textures différentes
- 1 livret pédagogique

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 097

Zoub 35 pces

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	
Marque du jeu:	goliath
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **311**

la chasse aux monstres

Commentaires sur le jeu

Retrouve les bons jouets pour effrayer les monstres et les faire fuir dans le placard. Fais équipe avec ta famille et tes amis dans ce jeu de mémoiren coopératif.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1-6
Difficulté:	
Marque du jeu:	SCORPION MASQUE
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **093**

Puzzle pyramidal 3 D

Commentaires sur le jeu

Ce puzzle pyramidal est composé de pièces de formes et de tailles différentes. L'enfant les saisit et soit, ils les empilent, soit ils les encastrent les unes aux autres. Il construit ainsi des pyramides et des formes géométriques en 3D. En manipulant ces pièces, l'enfant améliore sa dextérité. En réalisant différents assemblages, il développe sa créativité. Et quand il a terminé de jouer, il place les éléments de ce puzzle dans sa boîte de rangement.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	Nc
Difficulté:	
Marque du jeu:	oxybul
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **205**

J'apprends à écrire

Commentaires sur le jeu

Un jeu pour apprendre à écrire en s'amusant. L'enfant s'excerce aux premiers gestes d'écritures (lignes droites, vagues, ronds,.) et découvre les 26 lettres de l'alphabet. Le pupitre lumineux lui donne le modèle pour écrire ses premiers mots.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Question-Réponse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **101**

Le verger

Commentaires sur le jeu

Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange .

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	Anneliese Farkaschovsky

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 082

Manibul "engrenages"

Commentaires sur le jeu

Des engrenages à assembler et à faire tourner pour des effets visuels étonnants grâce aux autocollants colorés. Ils permettent à l'enfant de se familiariser avec les premiers principes de la mécanique et découvrir la relation de cause à effet !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	oxybul
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 065

Cactus l'équilibriste

Commentaires sur le jeu

Ce cactus plein de couleurs ne tient pas debout ! Une branche ou une aiguille mal placée, et patatras il s'écroule !Il compte sur l'adresse de votre petit joue

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature corner
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **060**

Torteliki

Commentaires sur le jeu

Un jeu de mémo et de manipulation pour les petits. C'est le printemps… Les tortues se font belles et changent de carapace pour sortir. Qui retrouvera les cartes correspondant aux tenues des tortues ?

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	piatnik
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 052

Puzzles: toy story 3 + disney bambi

Commentaires sur le jeu

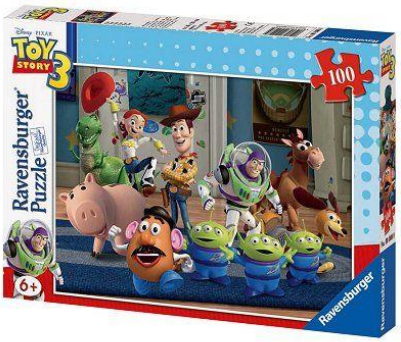
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 043

Plus plus 220 pièces

Commentaires sur le jeu

Plus Plus est un nouveau jeu de construction éducatif pour les enfants venu du Danemark dont la popularité s'est construite grâce aux différents acteurs comme les magasins spécialisés, les écoles et les autres institutions du monde de l'enfant. PlusPlus développe l'imagination et la créativité des enfants pour des heures de jeu intensif.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	plus plus
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 096

domino 3d winnie the pooh

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	disney
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **270**

les grands heros en pyjama

Commentaires sur le jeu

Réveille-toi! Nous devons combattre le dragon! Mais où est passée ton armure? Où as-tu mis ta baguette magique? Retrouve-les vite pour transformer ton pyjama en habit de lumière et être le premier à incarner un grand et valeureux héros!

Chaque joueur a son propre plateau représentant son personnage. Il va devoir retrouver les tuiles comportant les habits et accessoires de son héros et les mettre sur son plateau. Le premier qui a placé tous ses habits a gagné.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 339

DEVINE QUI EST MON CLOWN?

Commentaires sur le jeu

Une boîte, 2 plateaux, 20 clowns et en piste pour 15 minutes de jeu ! Chaque enfant pioche un clown et essaie de le faire deviner à son adversaire en répondant à ses questions uniquement par oui ou par non. Avec ce petit jeu de devinettes, ses 2 variantes pour petits et grands, les enfants testent leur esprit de déduction, leur sens de l'observation et s'initient aux jeux de société. À jouer partout, à n'importe quel moment. Fnac Eveil ou prendre le jeu "Qui est ce?" en grand magasin: c'est le même principe

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	BAYARD
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **118**

MAGNETIC BOOK

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Janod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **321**

mix & match

Commentaires sur le jeu

Créer 16 personnages avec les 48 cartes animaux à jouer

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **318**

QUI MANGE QUOI

Commentaires sur le jeu

Les animaux exercent une grande fascination sur les enfants. « Qui mange quoi » leur offre une première rencontre ludique sur ce thème. Les enfants apprennent par exemple que lécureuil mange des noisettes, que le sanglier vit dans la forêt et le canard dans leau.
Le but du jeu est de compléter les planches et dapprendre le repas préféré des animaux

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	NC
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **316**

LOTO "poissons aimantés"

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 314

pallina

Commentaires sur le jeu

Le but du jeu ? Faire tomber les billes de ses adversaires au fond du panier en retirant les bonnes baguettes. Mais attention de ne pas faire tomber ses propres billes ! Idéal pour toute la famille, une partie de Pallina peut réunir jusqu'à 4 joueurs. Un jeu d'adresse et de réflexion original et convivial.

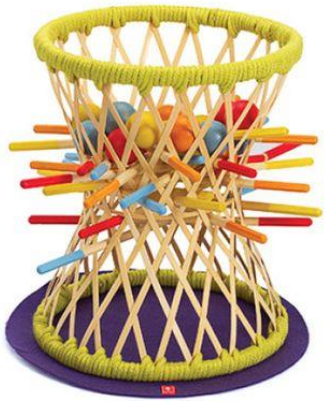
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	
Difficulté:	
Marque du jeu:	HAPE
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **197**

Dynamo Dominos

Commentaires sur le jeu

Construis un parcours grâce aux dominos colorés. Ajoute un pont, une cloche, des rails et des pièces assorties. Fais tomber le premier domino et regarde tout s'écrouler !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	HAPE
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **294**

TORTUSTICK

Commentaires sur le jeu

Descriptif
Un jeu d'adresse et de patience
Pour les plus grands, une préparation à l'écriture par la manipulation précise du stylo aimanté
Dès 3 ans

Avec son stylo aimanté, l'enfant tente de guider les billes dans la carapace-labyrinthe de cette tortue, pour reproduire les modèles montrés sur les cartes. Patience ! Tout en s'amusant, il se concentre et exerce sa motricité fine.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **198**

koobi 2 sacs + livre

Commentaires sur le jeu

Jeu de construction en bois pour tous les âges
Différences entre les 2 sacs : Bâtonnets chanfreinés et différences de diamètres.

A trier et mettre en prêt séparement car ils deviennent difficiles à désemboîter.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	++
Marque du jeu:	koobi
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 234

Little Cooperation

Commentaires sur le jeu

Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide ...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 220

Gagne ton papa

Commentaires sur le jeu

En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	++
Marque du jeu:	DJ Games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 215

La Famille de M. Patate

Commentaires sur le jeu

Toute la famille de Mr Patate est réunie. Le premier joueur qui réussit à reproduire le même personnage de la famille de M. Patate que celui représenté sur la carte de jeu a gagné. Chaque joueur doit construire et habiller son personnage à l'aide des éléments en reproduisant le modèle figurant sur sa carte

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **211**

Serpentina

Commentaires sur le jeu

Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie.

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

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **210**

Circuit de train

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	+
Marque du jeu:	xxxx
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **348**

Mr patate

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 3 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **297**

COMPTE AVEC LES OURSONS

Commentaires sur le jeu

Jeu de collecte pour apprendre à compter. On place les cartes sur la table de sorte à réaliser des chemins. Chaque joueur à son tour retourne la dernière carte de son chemin et prend le nombre de perles indiqué sur la carte. Il les enfile ensuite sur son lacet. Les deux dernières cartes des chemins ont des valeurs négatives. Il faut alors donner le nombre de perles indiqué à son voisin de droite si l'ourson regarde à droite, à son voisin de gauche s'il regarde à gauche. Quand toutes les cartes ont été jouées on regarde qui a le plus de perles sur son lacet. Pour compter en manipulant !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	3 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Logis
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 099

PENGOLOO

Commentaires sur le jeu

Bienvenu au pôle sud!
Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les oeufs correspondants cachés sous les pingouins.
Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses oeufs sur son iceberg a gagné.
De la mémoire et un peu de chance vous permettront de remporter cette excitante expédition au pôle sud.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **017**

Clac Clac

Commentaires sur le jeu

Jeu d'observation et de rapidité, tout le monde joue en même temps.

Chaque disque 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. Le truc, c'est que les disques sont aimantés : ils s'empilent comme par magie..

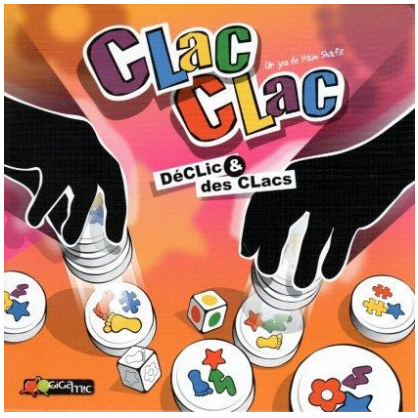
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Haim Shafir , Kobi Ben Ar



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 178

PAF MURAILLE

Commentaires sur le jeu

Un jeu coopératif et féérique pour toute la famille.
Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ?
Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château.
Il va maintenant faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de recomposer le livre. Risquez vous dans le jardin du château et réunissez les différentes parties du livre !
Mais comment les assembler ? Vous connaissez certainement chacun un conte, il ne fait pas de doute que vous serez en mesure d'y arriver à plusieurs ! Mais attention, il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ait fini sa promenade ...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **157**

KAYANAK - AVENTURES SUR LA BANQUISE

Commentaires sur le jeu

En route sur la banquise de l'Arctique pour pêcher des poissons. Le voyage est aventureux et fatiguant : chacun doit bien utiliser ses points d'action ! Avant de pouvoir utiliser la canne à pêche, il faut creuser des trous dans l'épaisse couche de glace. De plus l'humeur du temps peut bien souvent compliquer tous les plans ...
Qui pêchera le plus de poissons ?

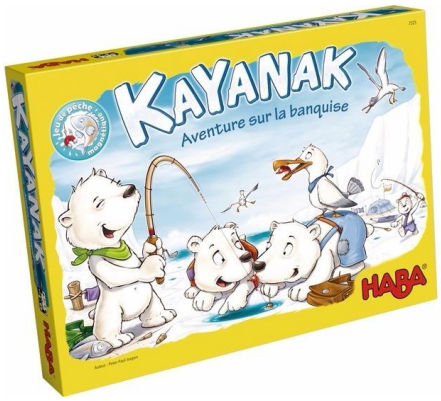
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **156**

RALLYE DES VERS DE TERRE

Commentaires sur le jeu

Le premier rallye des vers de terre est ouvert ! Faites disparaître votre ver de terre sous le
potager et encouragez-le pour qu'il remporte la course. Mais avant d'atteindre la ligne d'arrivée,
vous devrez passer avec malice les deux étapes clés du parcours : la ligne des pâquerettes et
celle des fraisiers. Faites vos pronostics et pariez sur le ver qui remportera chaque étape...
si vous pariez bien, vous pourrez nourrir votre ver et lui donner un léger avantage sur ses
adversaires avant le sprint final. Le premier ver de terre qui sort la tête du potager remporte la
victoire !

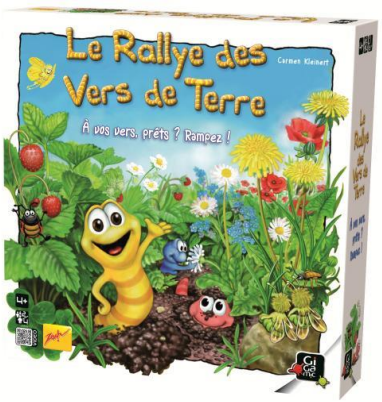
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	YAHNDREV
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **155**

TITUS TENTACULES

Commentaires sur le jeu

Sur une ile lointaine, un trésor attire beaucoup de pirates. Mais comme il est gardé par Titus Tentacules une pieuvre géante, les pirates doivent naviguer prudemment auour d'elle : si elle les découvre, elle déploie d'un coups ses tentacules et éjecte tous les bateaux environnants dans un infernal tourbillon !

Seul celui qui aura de la chance pourra arriver sur l'ile et y récupérer les pièces d'or.

Un jeu amusant et distrayant pour toute la famille.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **134**

Elephant memo

Commentaires sur le jeu

Il faut trouver les éléphants cachés sous les podiums selon la couleur indiquée sur le dé. Le gagnant est celui qui en a trouvé le plus…. Mais attention, on ne peut se tromper que 4 fois !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	leo colovini
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **130**

Moutons à bord

Commentaires sur le jeu

Aidez vos moutons, perdus sur une île, à regagner le bateau.
Dans la collection "Mini", le jeu Moutons à bord ! vous invite à une course pleine de supens. Les règles sont facilement compréhensibles pour jouer dès 4 ans

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **305**

CLICS

Commentaires sur le jeu

jeux de construction pour les enfants
dès 3 ans, mais plaît beaucoup jusqu'à 9ans

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Construction
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **183**

RAFLE DE CHAUSSETTES

Commentaires sur le jeu

La rafle de chaussettes est un superbe jeu d'observation, de rapidité et d'ambiance !
Le petit monstre a mélangé toutes ses chaussettes ! A vous, de les remettre par paire.
La rafle des chaussettes est un jeu qui séduira petits et grands par sa convivialité !

La rafle de chaussettes est un jeu de rapidité, d'observation et d'ambiance !
La rafle de chaussettes est un jeu familial par excellence !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **102**

Chicky Boom

Commentaires sur le jeu

Les poules adorent se prélasser sur leur poulailler à bascule ! Chickyboom est un jeu original d'équilibre. Il permet aux plus jeunes enfants d'apprivoiser les notions d'équilibre et de poids des objets.

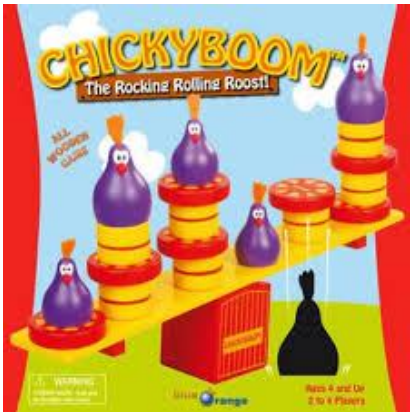
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tierry Denoual
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 014

mon grand coffret grande section

Commentaires sur le jeu

Un coffret offrant un éventail de jeux progressifs où se déclinent plus de 10 variantes soit pour jouer seul en autonomie, soit pour apprendre à jouer ensemble. Le loto des sons, le jeu des mots croisés, le jeu des 10 doigts et le grand jeu de la sorcière. Les enfants révisent leurs connaissances sur les chiffres et les lettres en s'amusant aux côtés de personnages très rigolos

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: nathan

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 021

Cata castor

Commentaires sur le jeu

Un jeu à dégringoler de rire ! Avec un castor détecteur de mouvements ! La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essaient sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage ; la tension monte ! Avec beaucoup de doigté et une portion de chance, ils réussissent à s'emparer d'un tronc puis d'un autre. Mais soudain, badaboum ! Le barrage s'écroule avec fracas. Timber s'aperçoit alors de cette audace et peste à n'en plus finir. Qui réussira à s'emparer des troncs sans se faire remarquer ?

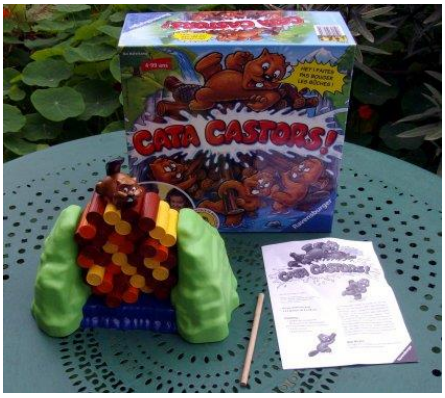
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 094

Racing car set

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	pintoy
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **079**

Le loto des odeurs de la nature

Commentaires sur le jeu

Un jeu original pour découvrir les senteurs de la nature Avec une palette de 30 odeurs d'origine 100% naturelle Un jeu d'observation sensorielle pour s'amuser en famille

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **051**

Puzzle "le pirate et son trésor"

Commentaires sur le jeu

Puzzle 36 pièces

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **050**

Puzzle "le chevalier au dragon"

Commentaires sur le jeu

Puzzle 36 pièces avec de jolies cartes

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **011**

CAGOLA

Commentaires sur le jeu

Lancer le dé et respecter les indications en plaçant les formes figurant sur le dé

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	HAPE
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **041**

La course aux fromages

Commentaires sur le jeu

Attrapez le premier 5 morceaux de fromages sans vous faire manger par le gros minet

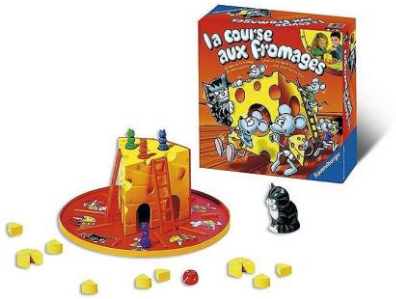
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 033

Halli Galli Junior

Commentaires sur le jeu

Neuf clowns de couleurs diverses sont dans le manège. La plupart des clowns sont joyeux, mais certains sont tristes, parce qu'ils ont perdu leur chapeau. A chaque fois qu'il y a deux clowns identiques et joyeux dans le manège, il faut frapper la sonnette très vite. Le plus rapide reçoit des cartes de clown. Celui qui possède le plus grand nombre de clowns à la fin, gagne le jeu.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Amigo
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **310**

Trotte quenotte

Commentaires sur le jeu

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 ! Chaque joueur lance un dé à son tour, et avance son hamster du nombre de cases indiqué. Il va chercher à la surface quelques grains de blé, une carotte ou du trèfle. Les provisions seront-elles ramassées avant que toutes les feuilles de l'arbre ne soient tombées ?
Un plateau de jeu à assembler comme un puzzle,
A noter : les enfants peuvent également y jouer seuls.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **121**

Mölkky

Commentaires sur le jeu

12 quilles numérotées de 1 à 12. Chaque joueur lance le bâton (le molkky) à tour de rôle. S'il fait tomber 1 seule quille, il marque un nombre de points correspondant au nombre inscrit sur la quille s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque un nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées. Puis on ramasse les quilles tombées, en les remettant debout à l'endroit ou elles se sont arrêtées. Le jeu va donc s'éparpiller au fur et à mesure de la partie…

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Tactic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 236

Petits Musiciens

Commentaires sur le jeu

Fiable : conçu par une pédagogue musicale
Pratique : nombreux conseils pour l'éveil musical précoce
Malin : initiation aux plus petits à la musique

Qui a envie de faire de la musique avec l'écureuil Eric ? Dans cette première collection de jeux, les enfants et leurs parents trouveront 8 jeux différents aux règles simples et aux parties de courte durée ...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 335

DEFI NATURE DES PETITS

Commentaires sur le jeu

Avec le jeu de cartes Défis Nature des Petits Ferme les joueurs découvrent l'univers passionnant des animaux de France grâce à de superbes cartes illustrées et commentées.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 15+
Nombre de joueurs: 1-6
Difficulté:
Marque du jeu: Bioviva
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 327

MR WOLF

Commentaires sur le jeu

Aidez les petits animaux à se cacher avant l'arrivée du loup..!
Mr. Wolf est un jeu de mémoire coopératif accessible dès 4 ans.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **315**

Concept kids animaux

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Ces icônes présentes sur un plateau central font office de dictionnaire universel et il vous faudra réussir à vous faire comprendre uniquement grâce à ces "concepts' illustrés.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	communication
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **300**

QUORIDOR JUNIOR

Commentaires sur le jeu

Carottes à volonté pour notre ami lapin, lait à gogo pour le mignon chaton... les petits gourmands ont hâte de traverser le champ pour rejoindre leur univers plein de douceurs.
Mais zut, des buissons apparaissent et leur barrent le passage : il va falloir s'appliquer à trouver le plus court chemin !
A leur tour les joueurs ont le choix soit de déplacer leur personnage, soit de placer astucieusement un buisson pour ralentir les autres. Qui sera le premier à sortir de ce drôle de labyrinthe

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 298

DROLES DE LUTINS

Commentaires sur le jeu

Au pays merveilleux des jouets, de drôles de lutins attrapent tous les jouets qui leur tombent sous la main. Qui veut les rejoindre et récupérer avec eux des jouets de couleurs et formes différentes ? Mais attention : il faut bien réfléchir et faire preuve d'un bon sens tactile, car les jouets sont cachés dans le petit sac ou dans la caverne des lutins.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **293**

LE MONSTRE DES COULEURS

Commentaires sur le jeu

Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions.

A tour de rôle, ils lancent le dé qui leur permet de déplacer le Monstre autour du plateau. Lorsque le Monstre se rend dans un espace avec un jeton d'émotion, le joueur peut le ramasser et chercher le bon pot. Les pots sont tous placés sur des étagères avec leurs couleurs cachées.
Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme).

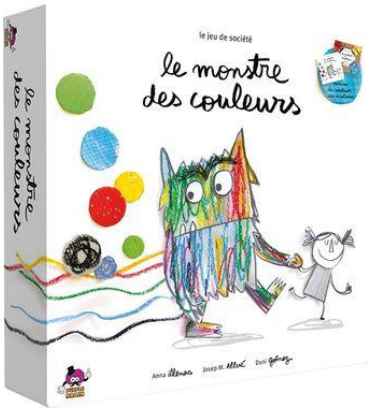
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 4 +
Durée de jeu prévue: 20 mn +
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu: PURPLE BRAIN
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **277**

CRAZY CUP GEANT

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 271

tuti frutti

Commentaires sur le jeu

C'est la folie dans la salade de fruits, chacun cherche sa moitié.

Tutti Frutti est un jeu d'observation et de rapidité.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 179

LES ECUREUILS JARDINIERS

Commentaires sur le jeu

Chaque écureuil a pour mission de faire pousser 3 fleurs. En se déplaçant dans le jardin, il devra procéder par étapes: d'abord semer la graine, ensuite l'arroser pour faire pousser la plante et enfin la faire fleurir grâce au soleil. Le but du jeu est, après avoir terminé son travail, d'arriver le premier à sa cabane.

Les écureuils imaginés par Thomas Daum sont magnifiques! Outre la noblesse du beau bois coloré, ils sont équipés d'un ingénieux système de "plantoir" qui leur permet, en glissant sur le plan de jeu, d'emporter leurs petites graines et de les semer dans les endroits appropriés.

Tour à tour, les apprentis jardiniers lancent les deux dés: le dé vert permet d'avancer l'écureuil, tandis que le dé bleu comporte des symboles liés à

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Mémoire
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Nim
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 238

Saute qui peut!

Commentaires sur le jeu

Primé au Grand Prix du Jouet 2015, Saute qui peut ! de Dujardin est un jeu d'action très ludique ! Il permet aux enfants de développer leur motricité en leur apprenant à coordonner leurs mouvements.
Le principe du jeu Saute qui peut ! est simple : des intrus (les joueurs) ont pénétré dans le marais du gros poisson jaune et complètement dingo. Le poisson roule de rocher en rocher pour essayer d'attraper les intrus et de les faire déguerpir. Les enfants doivent sauter d'un rocher à l'autre pour éviter le poisson. L'objectif du jeu Saute qui peut ! ? Etre le dernier debout sur un rocher pour remporter la partie !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Dujardin
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 338

VROOM VROOM

Commentaires sur le jeu

Lancez les dés dans la ferme « lance-dé » en 3D. Poule ? Vache ? Fruit ? Dans un grand moment de folie, qui sera le premier à attraper le bon palet en bois ?

Avec Farmy'up, un jeu de rapidité et de déduction, l'enfant se familiarise avec les éléments de la ferme, du poulailler jusqu'au potager.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	rapidité
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	blue orange
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 227

Passe Trappe Geant

Commentaires sur le jeu

Le passe-trappe est un jeu d'adresse et de rapidité excitant et convivial vous fera passer des moments inoubliables !

Le but du jeu est d'être le premier à envoyer tous les palets dans le camps adverse en les faisant passer dans l'unique trappe prévue à cet effet à l'aide d'un élastique.

Mais attention, votre adversaire joue en même temps et essaye de faire la même chose que vous !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 320

puzzle x2: 2puzzle 25 pieces+2x20pièces cars

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 4 +

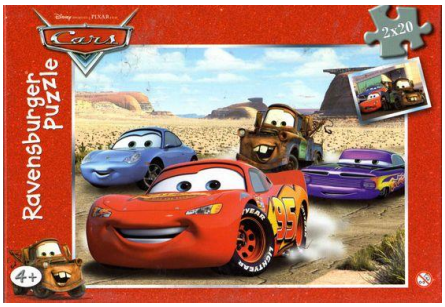
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **260**

le trésor des lutins

Commentaires sur le jeu

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

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

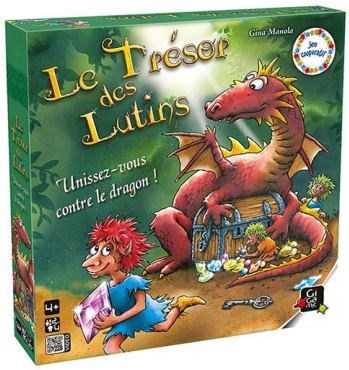
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 209

Le Petit Chaperon Rouge

Commentaires sur le jeu

Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand?

Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles «chemin» pour lui permettre de rejoindre la maison. Vous devrez surmonter 24 défis de difficulté croissante.

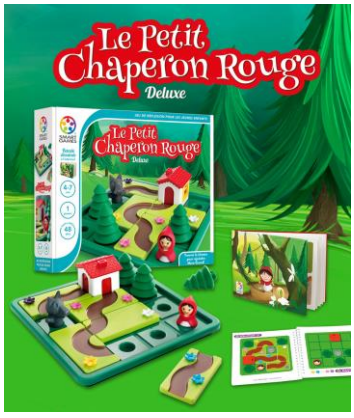
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 203

CARS 3 EN 1 MEMO/DOMINO/LOTTO

Commentaires sur le jeu

Jeu étudié pour développer le sens de l'observation, la logique et la mémoire. Possibilité de composer et de personnaliser des activités toujouRs nouvelles et stimulantes.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Clementoni
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 086

Premieres lecture electro

Commentaires sur le jeu

Un jeu électronique de questions-réponses pour faire ses premiers pas vers la lecture.

Les sons, les lettres majuscules et minuscules, les syllabes, les premiers mots…

Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse.

Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	nathan
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **196**

QUADRILLA circuit billes

Commentaires sur le jeu

Jeu de billes Quadrilla vertigo: construisez un grand circuit de billes Quadrilla ! Jeu de construction en bois Quadrilla pour réaliser des circuits de billes. Des heures de plaisir, de créativité et d'ingéniosité....Dès 4 ans !

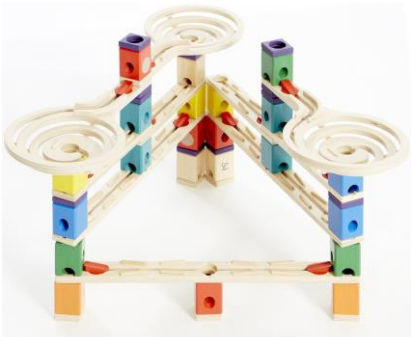
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	HAPE
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **194**

Oui-oui les chiffres

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Clementoni
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **188**

Crayon coopératif (STRIPPEN ZIEHER)

Commentaires sur le jeu

Ce crayon coopératif créera une réelle cohésion de groupe. En effet, ce jeu dynamique et créatif d'interaction obligera les différentes personnes du groupe à s'écouter, s'entendre et coopérer afin d'arriver à représenter une figure, écrire un mot, suivre un parcours sans dépasser…

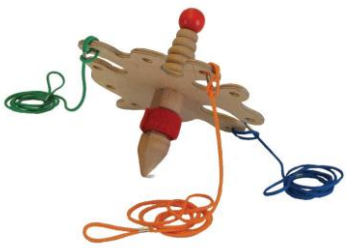
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	5-10
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **263**

Weykick foot arena

Commentaires sur le jeu

Weykick Foot Arena est un vrai baby-foot moderne en bois de qualité. Les joueurs aimantés donnent l'illusion que les joueurs bougent tout seuls

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Surdimensionné
Age préconisé :	4 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	WEYKICK
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **100**

bioviva junior

Commentaires sur le jeu

3 épreuves, tout en images, inspirées du jeu Bioviva original et adaptées pour les 5 ans et plus. À travers mimes, défis et épreuves de localisation, les plus jeunes découvriront en s'amusant les animaux qui peuplent la Terre et ses lieux emblématiques !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 042

La course farfelue des souris des champs

Commentaires sur le jeu

Quelle ambiance dans cette course farfelue remplie d'inattendus avec un départ, quatre arrivées différentes, des chats qui cherchent à attraper les souris, un petit chien qui cherche à faire peur aux chats, des bonus, des pièges... Bref, tu devras être une souris chanceuse et astucieuse pour gagner cette course au scénario drôle et différent à chaque partie. Un grand moment de rigolade à partager en famille ou entre amis.

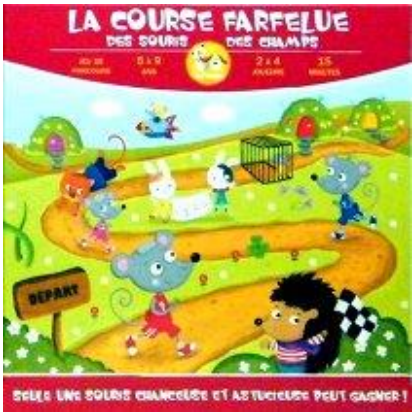
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	Jean-Luc Renaud



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **176**

SARDINES

Commentaires sur le jeu

On peut y jouer de 5 à 99 ans, de 2 à 4 joueurs. Ce jeu de chez Djeco est un jeu d'observation et de mémoire dont le but est de récupérer le plus de sardines possible. L'avantage est que l'on n'a pas besoin de savoir lire pour jouer, tout est une question d'observation.

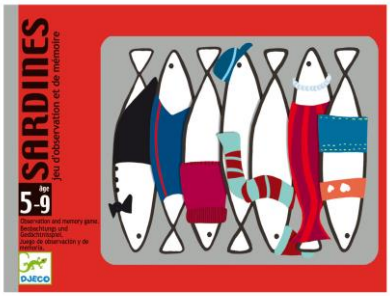
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **175**

PIRATATAK

Commentaires sur le jeu

Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.

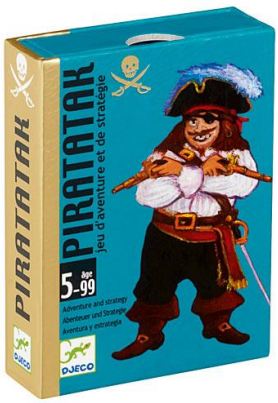
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **173**

LA COURSE DES TORTUES

Commentaires sur le jeu

La Course des tortues est un jeu à l'esthétique et au thème bien sympathiques, qui donnent de suite envie d'en savoir plus.

Le jeu est une course de tortues, auxquelles l'auteur a associé un caractère facétieux puisqu'elles peuvent s'empiler l'une sur l'autre pour progresser de concert. L'originalité, c'est que chaque joueur peut faire progresser n'importe quelle tortue (la sienne ou une tortue adverse): les enfants ont déjà eu l'opportunité de découvrir ce genre de mécanisme récemment dans Le Petit bois hanté. D'abord parce que la couleur de la tortue des joueurs est gardée secrète. Ensuite parce qu'une fois empilées, les tortues avancent en groupe. Donc, si je suis la tortue jaune posée sur la tortue rouge, je peux faire avancer la tortue rouge (en jouant une carte "tortue rouge") qui m'emportera avec elle.

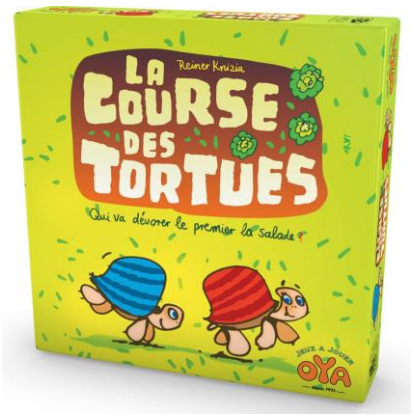
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 142

LES JEUX DES TOUT PETITS A LA FERME

Commentaires sur le jeu

4 jeux: puzzle, parcours, palets, pêche magnétique

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **138**

PYROGRAVEUR

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté: +
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **182**

LA DANSE DES OEUFS

Commentaires sur le jeu

On ne risque pas de les casser grâce à leur matière très agréable et résistante. Mais la course aux défis est ouverte : qui réussira à loger un oeuf sous son cou ou à traverser la pièce en sautant avec un oeuf entre les genoux ? Un jeu d'adresse qui promet de sacrés fous rires entre copains.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **131**

Kubb jeu de viking goki

Commentaires sur le jeu

Matériau : bois
21 pièces en bois rangées dans un sac en coton, avec la règle du jeu.
Taille du roi : 6,7 x 6,7 x 30 cm
Il s'agit des dimensions officielles du jeu Kubb.

Kubb est un jeu de stratégie très ancien. Il est très populaire en Suède, notamment sur l'île de Gotland.

Kubb est un jeu où deux équipes s'affrontent. Il se pratique en extérieur et convient particulièrement à des fêtes en plein air ou comme jeu de plage.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Surdimensionné
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **193**

Le cochon qui rit

Commentaires sur le jeu

Retrouvez l'un des plus vieux jeux de société français : le classique cochon qui rit.

Le cochon qui rit est un jeu destiné aux enfants et ayant pour objectif de reconstituer le plus vite possible son cochon.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Michel
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 084

Meccano junior

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Meccano
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **240**

Ou est Charlie

Commentaires sur le jeu

Ouvrez l'œil et soyez le plus rapide à trouver Charlie !Ce passionnant jeu d'enquête demande un bon esprit d'observation et de réaction.Il propose deux variantes de jeu différentes, mais il s'agit à chaque fois de découvrir des détails sur le plateau avant ses adversaires !Le défi que propose la toupie magique est particulièrement relevé puisque les détails du dessin à retrouver n'apparaissent que petit à petit.Seul celui qui observera attentivement et sera vif comme l'éclair aura des chances de gagner

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 018

Code couleur

Commentaires sur le jeu

- Cassez le code, couche par couche! Choisissez l'une des 100 figures et recréez-la en combinant les bonnes plaquettes. - 100 challenges ! De facile à experts !

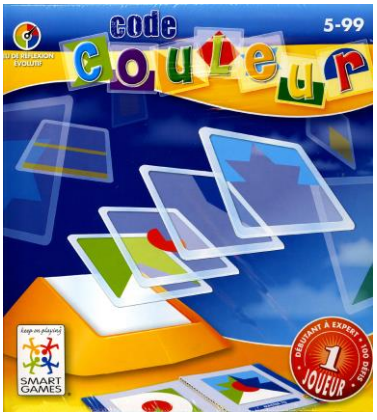
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 064

Scrabble junior

Commentaires sur le jeu

Avec son plateau de jeu recto-verso, les petits de 5 à 7 ans pourront s'amuser à retrouver les mots dessinés 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. Contenu : 84 Lettres, 1 Plateau de jeu à double face (Niveau 1 "Les mots et les dessins", Niveau 2 "Les couleurs et les jetons"), 29 jetons bleus (ayant une valeur de 1). Ces jetons sont utilisés dans les deux jeux, 16 jetons rouges (ayant une valeur de 2). Ces jetons ne sont utilisés que dans le 2ème jeu, 1 sac pour les lettres.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Mattel
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **054**

Pique Plume - Le Duel

Commentaires sur le jeu

En duel ou en équipes, affrontez-vous dans une course palpitante autour de la basse-cour

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Zoch
Auteur:	Klaus Zoch

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **046**

Les Rondins des Bois

Commentaires sur le jeu

Montez votre construction en bois avant que la toupie n'ait fini de tourner et avant vos adversaires. Parfois avec vos 10 doigts et parfois avec seulement 2! Un très bon jeu familial

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	35 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Arplay
Auteur:	Yves Renou

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **136**

Game Over

Commentaires sur le jeu

Dans GAME OVER, chaque joueur incarne un petit barbare à la recherche de sa princesse. Il va devoir pénétrer dans un donjon, y affronter des monstres, le tout dans le but de trouver la clé qui libérera sa Dulcinée.

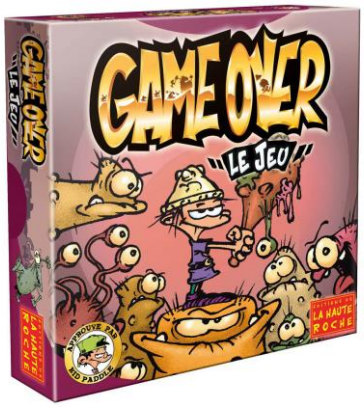
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	La Haute Roche
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **281**

crazy pad

Commentaires sur le jeu

un jeu d'association delirant. Si deux carte ont deux caractéristiques communes, alors paf! Je tamponne un oeil, une bouche, un nez...le premier qui termine son visage a gagné

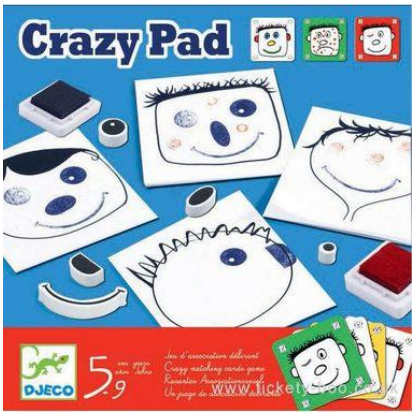
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **341**

BATASAURUS

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu de mémoire sous forme de bataille, chaque joueur reçoit les mêmes cartes : des dinosaures de forces croissantes numérotés de 1 à 12. Chacun mélange ses cartes, les pose devant lui faces découvertes, mémorise leurs emplacements puis les retourne à nouveau faces cachées. Le premier joueur choisit une de ses cartes qu'il pose au centre de la table. Chacun leur tour les joueurs choisissent alors une de leurs cartes pour tenter de gagner la bataille. Le dinosaure le plus élevé remporte toutes les cartes. A la fin, le joueur qui a gagné le plus de cartes, remporte la partie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 337

FARMY UP

Commentaires sur le jeu

Lancez les dés dans la ferme « lance-dé » en 3D. Poule ? Vache ? Fruit ? Dans un grand moment de folie, qui sera le premier à attraper le bon palet en bois ?

Avec Farmy'up, un jeu de rapidité et de déduction, l'enfant se familiarise avec les éléments de la ferme, du poulailler jusqu'au potager.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 336

TRIFOUILLI

Commentaires sur le jeu

Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une très grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps de fouiller dans la pioche afin de vite former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider ! Mais dans toute cette précipitation, gare aux erreurs !
Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie. Trifouilli est un jeu d'observation malin et rapide où tout le monde joue en même temps.

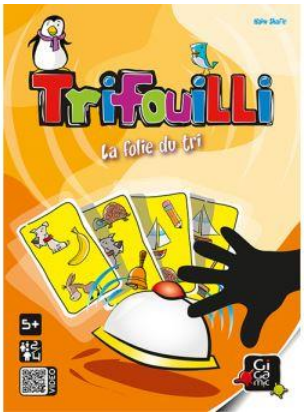
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 329

TRESOR DE GLACE

Commentaires sur le jeu

Les jeunes dragons ont découvert un trésor de glace extraordinaire : une colonne glacée contenant des pierres étincelantes.
Bien sûr, ils meurent tous d'envie de les prendre.
Avec l'aide de papa dragon, les joueurs retirent les anneaux gelés les uns après les autres et font fondre la colonne glacée. Voilà que les pierres étincelantes dégringolent ! Mais attention : ils ne peuvent pas tout ramasser. Qui aura le plus de pierres étincelantes à la fin de la partie ?

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **328**

SAVANIMO

Commentaires sur le jeu

Savanimo est un jeu de déduction et de rapidité avec de jolies figurines pour les plus jeunes.

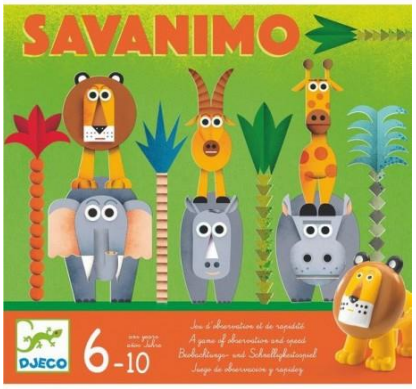
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **302**

L'ILE AUX DRAGONS

Commentaires sur le jeu

Jeu coopératif
Jouons ensemble contre les dragons ! Un jeu coopératif où le suspense s'accroit à chaque tour.
But du jeu : Finir la construction du château et se rassembler à la plage avant que les dragons ne bloquent le chemin.
Règle du jeu :
On place les dragons dans l'ile, et les pièces du château sur les cases jaunes. Chaque joueur joue le dé à son tour, et avance en partant de la plage de 1,2 3 ou 4 cases. S'il tombe sur un élément du château, il le garde pour l'emmener à la plage (1 élément à la fois). Plus tard, s'il tombe sur un dragon, il doit se sauver dans le bois.
Si le dé tombe sur le dragon, un premier dragon avance d'une case.., puis à nouveau d'une case. Mais si le dé tombe sur le soleil, on peut avancer de

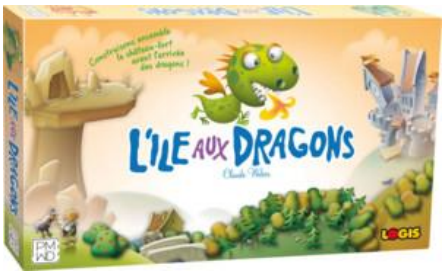
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Logis
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **177**

SAUVONS LES CONTES DE FEES

Commentaires sur le jeu

Un jeu coopératif et féérique pour toute la famille.
Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ?
Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château.
Il va maintenant faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de recomposer le livre. Risquez vous dans le jardin du château et réunissez les différentes parties du livre !
Mais comment les assembler ? Vous connaissez certainement chacun un conte, il ne fait pas de doute que vous serez en mesure d'y arriver à plusieurs ! Mais attention, il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ait fini sa promenade ...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Blackrock éditions
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **295**

LES AVENTURIERS DE LA JUNGLE

Commentaires sur le jeu

Faites rouler trois dés et choisissez d'avancer votre éléphant, votre tigre ou le singe. Conduisez ces trois-là jusqu'à la ligne d'arrivée avant que les autres ne revendiquent la victoire dans cette course folle à travers la jungle ! Un jeu effréné pour les enfants !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue: 20 mn +
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Tactic
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **343**

2 puzzles cars et blanche neige

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 5 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: disney
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 272

agil'up

Commentaires sur le jeu

La toupie est lancée, elle tourne, tourne, tourne ! Vite, saisissez vous des pièces en bois et montez la plus haute tour avant qu'elle ne s'arrête ! Rapidité et agilité seront vos meilleures alliées pour ce jeu d'adresse où rien n'est joué avant la dernière seconde.
En mode acrobatique, technique ou bien en équipe, empilez les pièces de bois les unes sur les autres. Lorsque la toupie s'arrête, celui qui a monté la tour la plus haute gagne la manche et empoche un point

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 243

L'age de pierre junior

Commentaires sur le jeu

Durant l'Age de pierre, les gens vivaient d'une manière très différente. Venez vivre leur quotidien en suivant Jono et Jada, deux enfants de l'Age de pierre. Laissez votre imagination vous ramener vers cette époque. Amassez des baies, pêchez et construisez votre propre village préhistorique

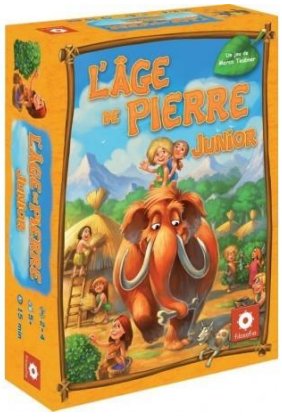
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 229

Piou Piou

Commentaires sur le jeu

Accessible aux plus jeunes Piou Piou vous demande de faire éclore trois poussins pour remporter la partie. Fun et rapide à prendre en main, le jeu permet d'initier les enfants à la stratégie via un système de combos très simple à comprendre. Mêlant un peu de chance, les parties vont très vite. Bonne ambiance garantie.

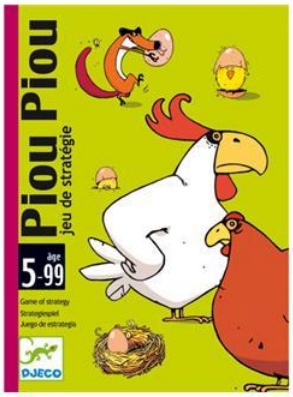
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 218

Sauve Moutons

Commentaires sur le jeu

Coopérez pour emmener les moutons au sommet !
But du jeu Sauve Moutons

Dans Sauve Moutons, vous devez aider le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Prenez le meilleur chemin pour l'éviter ou protégez les moutons grâce au berger.

Soyez unis et stratégiques pour déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.

Ce jeu véhicule des valeurs d'entraide et de partage, essentielles pour bien grandir.

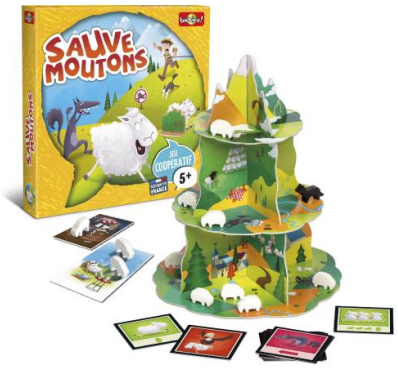
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Bioviva
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 212

SOS Requin

Commentaires sur le jeu

Les profondeurs marines inexplorées sont pleines de défis pour ses habitants. Les petits poissons nagent vers le récif, mais les requins ont bien l'intention de bloquer leur passage... Soit vif et malin pour leur échapper et atteindre le corail tant convoité.

A l'aide des dés, fais avancer les petits poissons ou les gros prédateurs l'un vers l'autre. Attention, tu feras parfois progresser les poissons de tes adversaires. Sois le premier à franchir le récif.

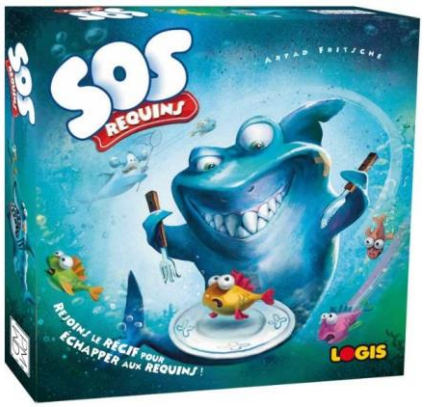
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Logis
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **206**

Monstruyeux

Commentaires sur le jeu

Monstruyeux ne voit plus rien! Lance les gros dés verts pour rendre ses yeux aux monstres en reproduisant la carte.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	xxxx
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **301**

GEOSMART/GEOSPHERE

Commentaires sur le jeu

Jeu de construction aimanté Géosmart. Pour construire une sphère et plein d'autres modèles. Grâce à un système breveté "Double sécurité" Géosmart présente une sécurité et une solidité inégalée. Les enfants adorent ce jeu qui permet des créations toujours différentes.

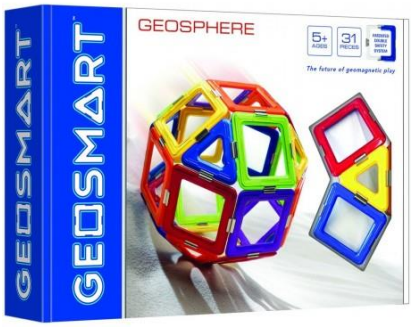
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	5 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	geosmart
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **146**

MIMTOO

Commentaires sur le jeu

Un jeu de mime original qui vous obligera à faire le crétin pour faire deviner des scènes insolites!
Mimtoo est un jeu d'ambiance et de mime où il vous faudra être malin tout en faisant le crétin...!
Mimtoo est évidemment un jeu rigolo à base de cartes et de mimes. Votre but : faire deviner ou deviner, en équipe, le maximum de cartes dans le temps du sablier. Et Mimtoo peut se jouer de 4 à 10 joueurs, voire davantage si l'on grossit les équipes.
Du mime donc et de l'humour au maximum avec un principe simple mais diablement original. Dans le jeu d'ambiance Mimtoo, il vous faudra faire deviner des combinaisons de cartes comprenant "un sujet" et "une action". Tout cela nous donne des scènes insolites : Par exemple, la première carte vous indiquera le sujet « un cheval » et la seconde, l'action que ce dernier

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	4-10
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Bourgoin
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 025

Déclic family

Commentaires sur le jeu

Observation, Rapidité, Mauvaise foi et... Fous rires ! En moins d'un quart de seconde, seriez-vous capable de dire si vous êtes une femme ou non, si on est bien mardi aujourd'hui, s'il pleut dehors ? Et bien sûr, sans vous tromper ! Tels sont quelques uns des défis que doivent relever les joueurs... Choisissez une de vos mains pour « vrai », l'autre pour « faux » et validez une phrase (farfelue... ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale. Attention à ne pas vous embrouiller

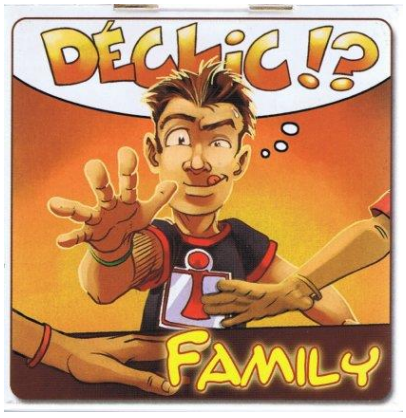
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ferti
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **040**

La guerre des moutons

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur joue le rôle d'un berger dont l'objectif est de construire l'enclos fermé (!) contenant le plus grand nombre de moutons. Pour ce faire, il faudra poser les bonnes tuiles au bon moment, embêter les autres bergers sans délaisser pour autant vos enclos, se méfier des loups qui dévorent les moutons et savoir s'arreter à temps ! Un excellent jeu de tuiles, accessible dès 7 ans, et avec un graphisme très réussi (les moutons ont chacun leur propre expression…)

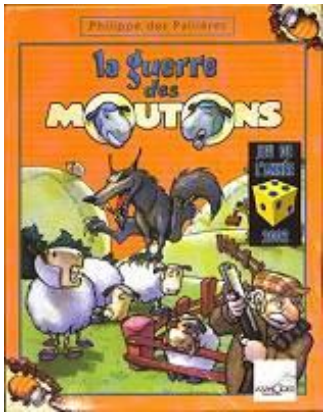
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Philippe des Pallières



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 049

Mito!

Commentaires sur le jeu

Imaginez un peu, c'est un jeu ou la triche est autorisée ! En gros, "Mito !" est un jeu de défausse, il faut donc se débarrasser des cartes que l'on a en main, et essayer d'être le premier à ne plus en avoir. Il y a une pioche, un talon et à son tour on joue une carte de sa main en respectant quelques règles de poses simples. Les cartes ont des valeurs et on doit poser une carte juste au-dessus ou juste au-dessous de la valeur visible au talon, et donc jouer par le joueur précédent. Simple.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 053

Pickomino

Commentaires sur le jeu

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur a mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écarter et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour… En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !

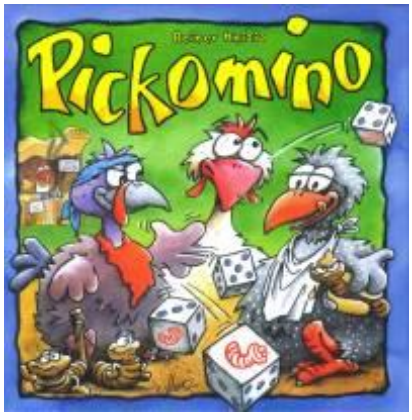
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Reiner Knizia



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 058

Promptoyo

Commentaires sur le jeu

Tu es une petite grenouille qui tente d'échapper aux sorcières. Le but du jeu est donc d'arriver le premier au puits pour s'y cacher et ne pas finir dans la potion magique…

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Zoé Yateka
Auteur:	Jean-Luc Renaud

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 074

Targets

Commentaires sur le jeu

Targets est un jeu de pichenettes composé de 12 dés, 9 sous-bocks et de 4 palets en bois. Chaque joueur dispose d'un palet en bois et de 3 dés de couleurs qui seront superposés sur le palet et placés à 20 centimètres de 3 sous-bocks. A tour de rôle, chaque joueur va, à l'aide d'une pichenette, essayer d'envoyer le dé du sommet de sa tour sur un des sous-bocks. L'objectif du jeu est de remporter plus de sous-bocks que ses adversaires.

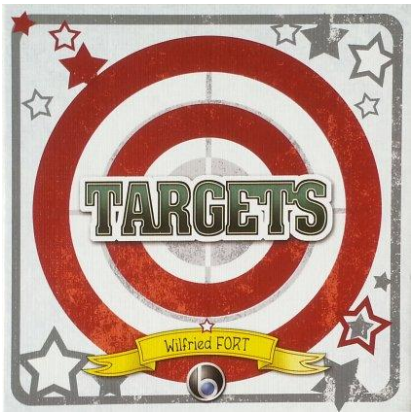
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Blackrock éditions
Auteur:	Wilfried Fort



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **005**

Blokus

Commentaires sur le jeu

BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Winning Moves
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 252

UNANIMO

Commentaires sur le jeu

On présente une carte avec un mot, et tous les joueurs doivent écrire 8 autres mots qu'ils associent au mot initial. Ensuite les joueurs marquent d'autant plus de points qu'ils ont de mots communs avec les autres joueurs. Il faut donc s'arranger pour suivre le même processus de pensée que les autres joueurs. Par exemple, pour "grenouille", certains partiront sur "têtard" et "nénuphar" alors que d'autres choisiront "Kermit" et "Mitterrand". On s'amuse beaucoup à découvrir ce que pensent les autres. Un jeu que tous les joueurs et non-joueurs demandent.

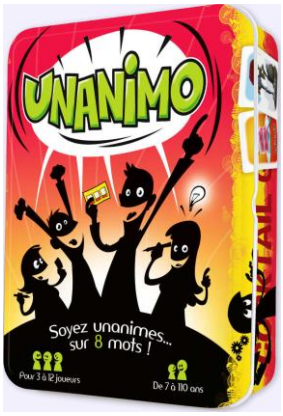
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 3 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Cocktail Games
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 344

lot 2 puzzle 200 pieces

Commentaires sur le jeu

roi lion et moi moche et méchant

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 7 +

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 274

les trois petits cochons purple

Commentaires sur le jeu

Les 3 Petits Cochons est un jeu de dés simple et amusant, pour toute la famille. À votre tour, tentez de faire la meilleure combinaison de 5 dés pour construire les maisons les plus solides et les plus belles, en y ajoutant porte, étages et toit. Et si vous faites apparaître le loup, gonflez vos poumons et faites s'envoler les constructions des autres joueurs en soufflant sur la roue ! Ce jeu original est accompagné d'une version superbement illustré du célèbre conte dont il s'inspire. Le tout dans une boite aimantée façon livre.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Dés
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 5
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **213**

Tock

Commentaires sur le jeu

Originaire du Canada, le jeu de Toc reprend les principes de nos petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Hot Games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 325

Anti virus

Commentaires sur le jeu

Un virus s'est introduit dans l'une de vos cellules. Pourrez-vous vous en débarrasser avant qu'il ne se soit multiplié?

Alors que la cellule (le plateau de jeu) contient peu de place, vous allez devoir gérer le déplacement des molécules (pièces de couleur) qui se gênent pour en extraire le virus (pièce rouge).

Positionnant les seules pièces de départ comme demandé dans le défi choisi, vous devrez programmer dans le bon ordre les mouvements de vos éléments pour libérer le seul espace par lequel faire sortir l'intrus.

Attention à la contagion… du plaisir de jouer!

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **290**

BOURPIF

Commentaires sur le jeu

Au fin fond des vastes terres de la Mornifle, se trouve un lieu aussi malfamé que légendaire… Le donjon de Bourpif!

Dans ce jeu rapide et amusant, vous êtes de valeureux aventuriers en quête de renommée qui allez traverser le donjon de Bourpif. Votre but ? En sortir avec le plus de points de renommée, c'est à dire le plus de cartes.

Jouez à Bourpif et mettez à l'épreuve votre sens de l'observation, votre dextérité et votre rapidité pour devenir un aventurier de renommée ! Si vous n'avez aucune de ses compétences alors fuyyyeeeezzz !

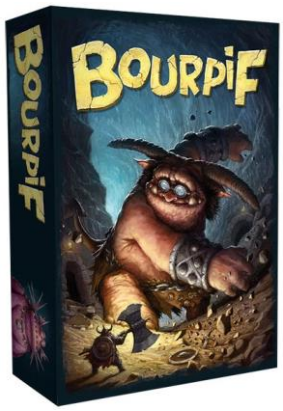
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 7 +
Durée de jeu prévue: 10+
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Marque du jeu: Paille éditions
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **291**

CHAPITO

Commentaires sur le jeu

Le cirque Chapito débarque en ville ! Acrobates, clowns et animaux : tout le monde est prêt.

À leur tour les joueurs posent ou déplacent des personnages pour tenter de reproduire la disposition d'une de leurs cartes. Mais attention il faut garder l'équilibre pour ne pas faire tomber tout ce petit monde !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	equuilibre
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **309**

COLOR ADDICT

Commentaires sur le jeu

Contenu :
. 110 cartes
. une règle du jeu
110 cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur avec laquelle est écrit le nom d'une autre couleur. En général, les lapsus sont nombreux et le temps de réflexion plus long. Ainsi si j'écris le mot « bleu » en rouge, vous aurez tendance à lire « rouge » et non « bleu »

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **056**

Suspend

Commentaires sur le jeu

Sorte de mikado en l'air ! Vous tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec de une à cinq encoches pour s'accrocher). Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber ! Vous récupérez les pièces que vous faites choir : le premier qui n'a plus de baguettes à mettre ni dans sa réserve ni dans la réserve commune a gagné.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	7 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	melissa
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **004**

Bazar bizarre 2.0

Commentaires sur le jeu

Bazar bizarre est un incontournable jeu d'ambiance ! Soyez le premier à attraper le bon objet, mais réfléchissez bien avant !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Jacques Zeimet

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 026

Desperados of Dice Town

Commentaires sur le jeu

Desperados of Dice Town est un jeu de dés rapide et amusant dans l'univers de Dice Town. Vous êtes le chef d'une bande de desperados… mais tous vos hommes de main sont en prison ! Pour l'emporter, il suffit d'être le premier à les avoir tous fait évader, tout en étant alors le plus riche ! Prise de risque, chance et tactique sont les clés de la victoire.

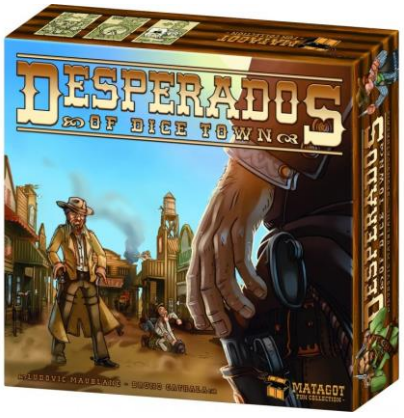
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Bruno Cathala et Ludovic



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 027

Dice Town

Commentaires sur le jeu

Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude : les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres... Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu de dés !

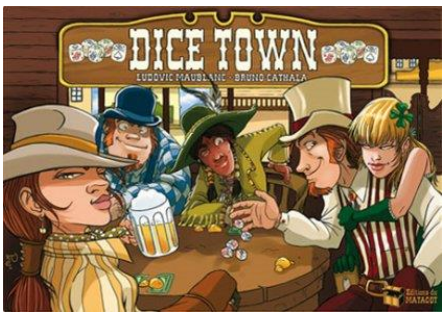
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Matagot
Auteur:	Bruno Cathala , Ludovic



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **028**

Dixit : Odyssey

Commentaires sur le jeu

Jeu d'imagination pour poète en herbes avec de très belles cartes.
Faites trouver votre carte à vos adversaires….mais pas à tous !

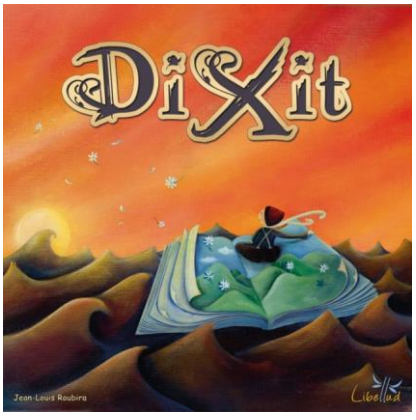
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 12
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Jean-Louis Roubira



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 039

Labyrinthe

Commentaires sur le jeu

Le labyrinthe infernal, une course palpitante où chaque joueur déplace les murs pour se frayer un chemin qui mène aux trésors. On va de surprises en surprises. On croit pouvoir atteindre un trésor quand soudain les murs coulissent… Labyrinthe, un jeu qui vous rendra fou… de plaisir. Les joueurs doivent, à tour de rôle, identifier puis aller chercher des symboles présents sur une case particulière du plateau de jeu. On peut faire avancer son pion d'autant de cases que l'on désire tant que le passage est libre. Mais comme à chaque tour une rangée de cases est décalée ; les chemins se modifient constamment…

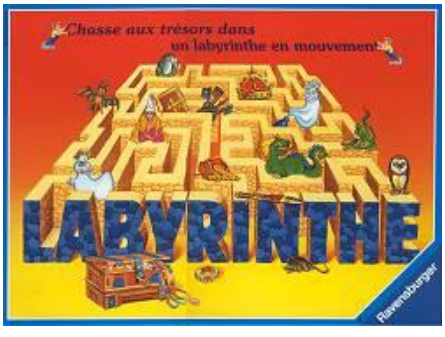
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **044**

Le poker des cafards

Commentaires sur le jeu

Le poker des cafards est le plus populaire des jeux de bluff. Saurez-vous deviner si vos amis vous mentent ou non ?
Avec un brin d'observation et beaucoup de stratégie, bernez vos adversaires et remportez la partie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Oya
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 069

Stupides vautours

Commentaires sur le jeu

Pour remporter des points, réussissez à garder vos souris tout en évitant les vautours. A chaque tour on retourne une carte de la pioche : tous les joueurs posent alors une carte de leur main face cachée, puis la retournent simultanément. Si la carte en jeu est une souris, le joueur qui a mis la carte de la valeur la plus élevée la gagne. Si c'est un vautour, c'est celui qui a posé la plus faible carte qui doit le prendre. Et quand 2 joueurs posent une carte de même valeur, leurs cartes sont immédiatement défaussées et c'est le joueur suivant qui ramasse! Un jeu délirant et simplissime qui vaut le détour! Points forts : tout le monde joue en même temps, jeu de plis singulier, prise de risque

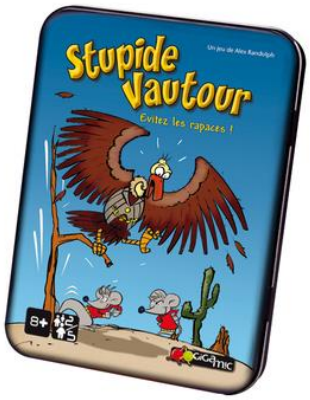
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Alex Randolph



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 072

Takenoko

Commentaires sur le jeu

Après d elongues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicat mission de prendre soin de l'aniaml en lui aménageant une bambouseraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou. Mais ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles….

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Antoine Bauza

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 075

Time's up ! Family

Commentaires sur le jeu

Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 12
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	Peter Sarrett

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 008

Boom Bokken

Commentaires sur le jeu

Lorsque la leçon du Senseï est terminée, les apprentis ninjas se retrouvent dans la cour du dojo pour pratiquer un jeu explosif. Les joueurs vont se répartir par équipes, et se passer une bombe qui ne doit jamais toucher le sol, sans quoi elle explose.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 9
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Playad
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **020**

Gyges

Commentaires sur le jeu

Les pièces sont de même couleur et n'appartiennent à aucun joueur. Chacun joue les plus proches de soi. Le but du jeu est d'amener une pièce sur la case d'arrivée à l'opposé du plateau;les pièces se déplacent d'une, deux ou trois cases selon leur hauteur. Si un joueur arrive sur une case occupée, il peut déplacer cette pièce ou rebondir pour amplifier son déplacement. Un jeu abstrait tout en bois, aux règles simples, aux combinaisons infinies et au principe révolutionnaire.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 024

Las Vegas

Commentaires sur le jeu

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas.Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes

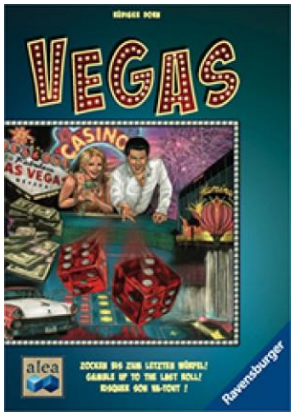
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 036

Mystère à l'Abbaye

Commentaires sur le jeu

Vous arrivez de passage dans une paisible abbaye. Mais la nuit venue, Frère Adelme est assassiné. Chacun d'entre vous devra mener l'enquête, fouiller l'abbaye, poser des questions pour identifier le coupable

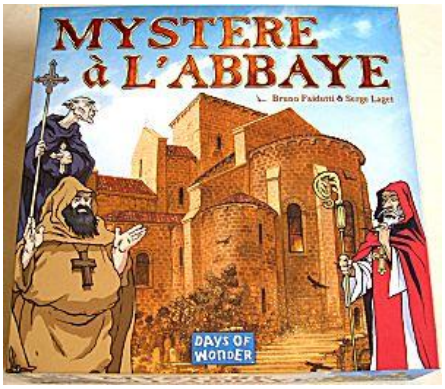
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	60 - 90 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Nim
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **055**

Six qui prend

Commentaires sur le jeu

Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu. Jeu de carte, de chance et de stratégie ou tout le monde joue en même temps.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 059

Tam tam chrono

Commentaires sur le jeu

Les joueurs doivent retrouver l'unique paire image-mot qui existe entre une carte-images et une carte-mots. Grâce aux cartes mots les enfants améliorent de façon ludique l'orthographe et la lecture.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	abludis
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **241**

CONSPIRACY

Commentaires sur le jeu

L'objectif de Conspiracy est d'être le premier à contrôler 18 centres de ravitaillement. Cependant, les joueurs peuvent terminer une partie sur un commun accord avant qu'il y ait un vainqueur. Dans ce cas, tous les joueurs possédant encore des unités sur la carte (armées ou flottes) terminent la partie sur un match nul.

Conquérez de nouveaux centres de ravitaillement pour gagner de nouvelles unités. Les empires possèdent une unité par centre de ravitaillement contrôlé

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 062

Uluru

Commentaires sur le jeu

Saviez-vous que, la nuit, les animaux d'Australie se transforment en oiseaux de rêve? Ceux-ci virevoltent dans une danse sauvage autour de la montagne sacrée: Uluru. Mais tout cet enthousiasme ne cache pas le fait qu'ils ont tous des désirs particuliers: où et surtout à côté de qui vont-ils atterrir? Les joueurs doivent justement porter une attention particulière à ceci. Si les oiseaux de rêve ne voient pas leurs désirs exaucés, ils donneront des points négatifs. Dès le lever du soleil, le joueur qui a le moins de points négatifs est le vainqueur!

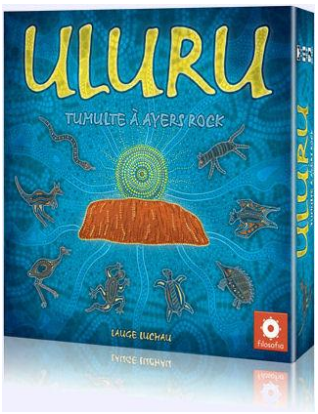
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **070**

Bazar Bizarre

Commentaires sur le jeu

Franklin, le fanto^me, a de´couvert un vieil appareil photo dans la cave du cha^teau. Il a imme´diatement photographie´ tout ce qu'il aime faire disparai^tre... a` commencer par lui-me^me. Malheureusement, les couleurs des cliche´s sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparai^t tanto^t blanche, tanto^t bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparai^tre.... Aidez-le a` identifier rapidement la bonne pie`ce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc,le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais surles cartes, toutes ces couleurs se mélangent… Il y a 2 objets surchaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être leplus rapide à choper le bon objet : - si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! - mais si les 2 objets représentés ne

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **080**

Le petit bac

Commentaires sur le jeu

Le petit bac reprend le principe du très classique jeu du même nom. Les joueurs choisissent des thèmes, puis en début de chaque manche une lettre. Le but est ensuite de trouver le plus vite possible, pour chaque thème, un nom commençant par la lettre du tour. La version MB est composé de cartes thème et d'un présentoir en plastique pour les lettres.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Lettres
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Mb
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 087

Monopoly u-build

Commentaires sur le jeu

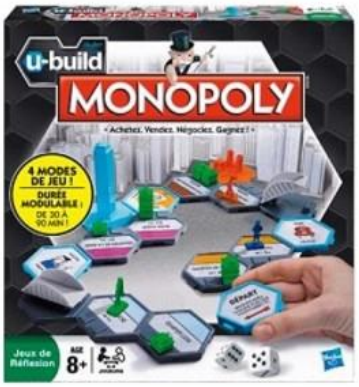
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 088

No panic !

Commentaires sur le jeu

No Panic Battle va vous permettre de défier vos amis. Entre bluff, défis, surenchère, et persuasion, la partie n'est pas gagnée ! beaucoup d'humour dans ce jeu très dynamique.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	goliath
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 092

Zombie dice

Commentaires sur le jeu

Zombie dice est un petit jeu de dés, on incarne un zombie qui devra manger le plus de cervelles possible en évitant de se faire tuer à coup de fusil!

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	steve jackson
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 098

Tic tac Boum

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'ambiance explosif ! Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Pour jouer, lancez d'abord le dé. Sa face indique l'endroit du mot où devra être placé le son tiré par la suite : au début, à la fin ou n'importe où dans le mot trouvé. Piochez alors une carte indiquant le son de la manche (ex. : char, yé, etc.). La bombe est ensuite déclenchée. Chaque joueur doit trouver à son tour un mot répondant aux deux critères imposés, avant de passer la bombe à son voisin. Proposer « centenaire » pour un mot commençant par le son « SAN » est acceptable puisque l'on prend en compte le son et non l'orthographe des mots. Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion perd la manche. Il prend alors la carte de thème en jeu, la pose devant lui et lance la manche suivante. À la fin des 13 manches de jeu, le joueur ayant obtenu le moins de cartes l'emporte. - Un grand succès relooké. -

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **104**

Perudo

Commentaires sur le jeu

Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille ou votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance ! Devinez combien de valeurs de dés se cachent sous les chapeaux !

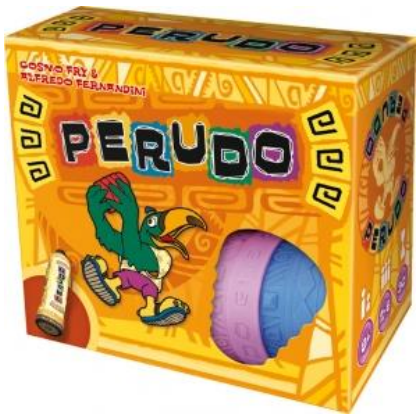
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **107**

Rummy

Commentaires sur le jeu

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en les combinant habilement, et le premier à se défaire de tous ses jetons gagne la partie. Les règles du jeu étant simples, on en a rapidement compris le fonctionnement. Cet astucieux mélange de stratégie et de chance offre un divertissement continu à toute la famille.

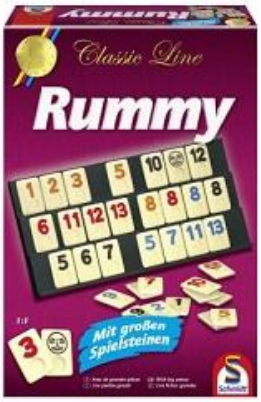
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Rachez
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **108**

Timeline "multi-thèmes"

Commentaires sur le jeu

Cette boîte contient 110 cartes sur différents thèmes comme, par exemple, les inventions, la musique, les grandes explorations pou encore le cinéma. Toutes ces cartes sont compatibles avec les cartes des autres thèmes de la gamme Timeline.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	culture
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Frédéric Henry

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **109**

Non merci

Commentaires sur le jeu

A votre tour de jeu, une carte du paquet est retournée. A tour de rôle les joueurs ont le choix de prendre la carte ou de passer son tour en "payant" un jeton (chacun débutant avec un stock de jetons). Le tour de table lorsqu'un joueur décide de prendre la carte et il récupère ainsi tous les jetons éventuellement accumulés. On retourne alors une nouvelle carte. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez des suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enchères
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Thorsten Gimmler

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **110**

Minuscule

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Minuscule, les joueurs vont utiliser des cartes Déplacement pour agir sur la course d'insectes.

Chaque joueur détient deux cartes Objectif, qu'il garde face cachée. Il va tenter de réaliser ces objectifs en faisant évoluer l'ordre des insectes dans la course.

Minuscule est un petit jeu tactique, aux règles simples et qui séduira petits et grands pour des parties de 15 minutes.

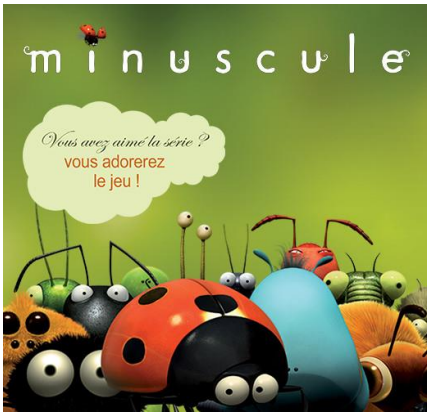
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Gestion
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	Juhwa Lee



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **111**

Qwixx

Commentaires sur le jeu

Le petit jeu de dés où l'on s'amuse avec les chiffres! Qui fera le meilleur résultat au score? Qwixx est un jeu de dés rapide où vous jouez avec les chiffres sortis avec le hasard des dés. Soyez malin ! Dans le jeu Quixx, vous allez tenter de cocher le plus grand chiffres sur votre fiche de score en jetant des dés. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points. Avec ses règles très simples et son principe malin, Qwixx se révèle très amusant car chacun joue avec le même lancé de dés. Un joueur lance les dés et chacun peut se servir du résultat pour remplir sa grille.

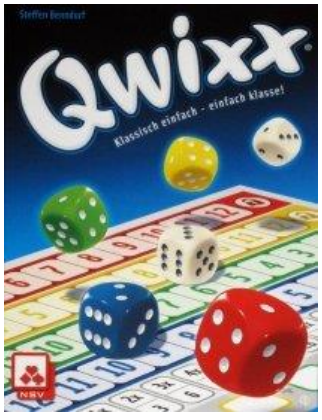
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Steffen Benndorf



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **112**

Celestia

Commentaires sur le jeu

Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !

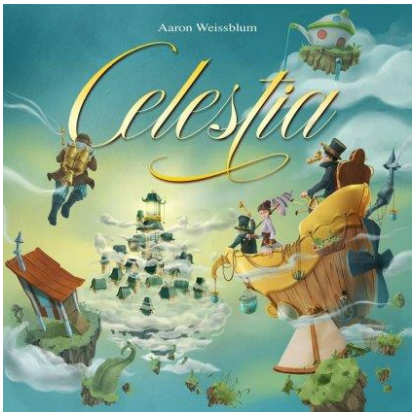
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	BLAM !
Auteur:	Aaron Weissblum



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **113**

Augustus

Commentaires sur le jeu

...En 27 av. J.-C. Augustus devient ainsi le premier empereur romain. Vous êtes « legati augusti », représentant d'Augustus et vos attributions consistent à maintenir les institutions existantes dans les provinces de l'Empire. Très ambitieux vous briguez un titre de Consul que le sénat élit chaque année. Pour cela vous devez vous assurez du soutien des sénateurs les plus influents et prendre le contrôle de provinces pour rassembler le maximum de richesse. Seul le plus puissant d'entre vous pourra prétendre à ce titre. But du jeu Obtenir un maximum de point le plus rapidement possible, car la partie s'arrête dès qu'un joueur a sept objectifs. Contenu de la boîte 88 cartes objectifs - 48 Légions - 23 jetons mobilisations - 12 récompenses - 1 sac en tissu - 1 bloc.

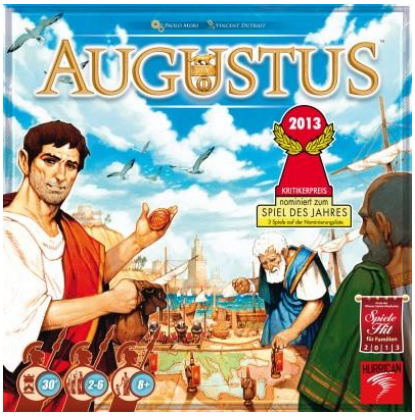
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Hurrican
Auteur:	Paolo Mori



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **119**

Loony Quest

Commentaires sur le jeu

Sur la planète d' Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise un championnat afin d'offrir son trône au plus grand aventurier du royaume. Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP pour remporter la couronne !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **125**

Quoridor

Commentaires sur le jeu

Quorridor est un jeu en bois qui se joue à 2 ou 4 joueurs. Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle ou se trouve le pion adverse en début de partie) Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement. Si un pion se déplace sur la case d'un autre pion, il est simplement placé derrière, si cela est possible (il le saute). Les murs servent à obliger l'adversaire à faire des détours, mais il est interdit de le bloquer totalement. Chaque joueur doit toujours bénéficier d'un chemin vers la ligne à atteindre pour gagner. Les règles sont similaires à 2 ou 4 joueurs, seul le nombre de murs par joueur varie

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **126**

Rush Hour

Commentaires sur le jeu

Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue qui forment un Grand Embouteillage ? Avec un peu beaucoup de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faut aussi que la voiture... En bref, cela créer un méli-mélo de possibilités assez énorme : en sachant qu'il existe toujours une solution !

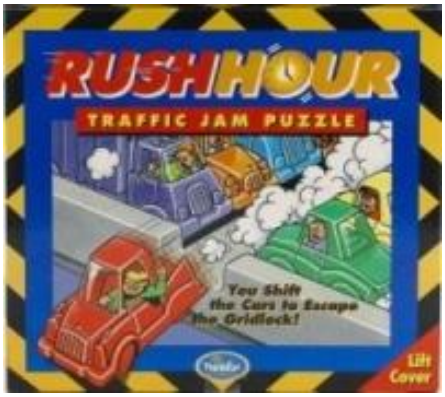
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Binary Arts
Auteur:	Nob Yoshigahara



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **128**

KLASK

Commentaires sur le jeu

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau. L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle. Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire ! Attention à ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **140**

PLANET RAIDER

Commentaires sur le jeu

Chaque joueur dispose d'une équipe de 3 Planet Raiders qui vont se battre dans l'espace pour constituer l'équipage d'un vaisseau en faisant prisonnier des Planet Raiders adverses et en récupérant des aliens disséminés sur les planètes

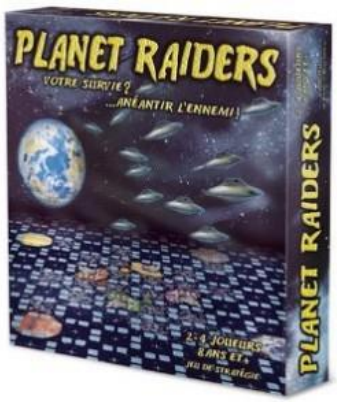
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	++
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **145**

NOE

Commentaires sur le jeu

Y'a du rififi autour de la Grande Arche! Soyez malin et audacieux pour embarquer vos animaux et Noé saura vous remercier.

Noé est un jeu de cartes basé sur un système de défausse malin et amusant.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Bombyx
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **148**

SABOTEUR : LES MINEURS CONTRE-ATTAQUENT

Commentaires sur le jeu

Chacun joue soit le rôle de chercheur d'or, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs !

Les deux groupes s'affrontent donc sans vraiment savoir qui fait quoi. Lorsqu'arrive le partage de l'or, chacun révèle son rôle: si les chercheurs d'or sont arrivés au trésor, ils gagnent des pépites et les saboteurs ne gagnent rien ; mais si les prospecteurs sont bredouilles, les saboteurs raflent le butin !

Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **149**

PANDEMIE - LE REMEDE

Commentaires sur le jeu

Une nouvelle pandémie menace le monde et évidemment on compte sur vous pour sauver l'espèce humaine. L'affaire s'annonce compliquée car plusieurs souches virales éclosent de manière inexpliquée sur tous les continents. A vous de lancer les dés...

La pandémie bleue.

La mécanique générale ressemble beaucoup à celle de Pandémie sauf que les cartes Ville sont substituées par les dés. C'est un jeu de coopération dans lequel il faut trouver les quatre remèdes requis sinon le monde est condamné. A son tour, le joueur lance les dés Action, lesquels permettent de se déplacer (en avion, en bateau), de traiter un dé Maladie sur le continent où son pion se situe, de récolter un échantillon (utile pour

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **150**

LEMMING MAFIA

Commentaires sur le jeu

Ce jeux est un course de Lemmings sur un circuit d'une trentaine de cases. 6 lemmings de couleurs différentes participent à cette course. A son tour chaque joueur choisit de faire avancer un lemming parmi les deux qu'il vient de tirer aux dès.
Suivant la case où le lemming arrive, plusieurs effets sont possibles: avancer de une à six cases supplémentaires en lançant un dès ; couler du béton sur les pieds du lemming

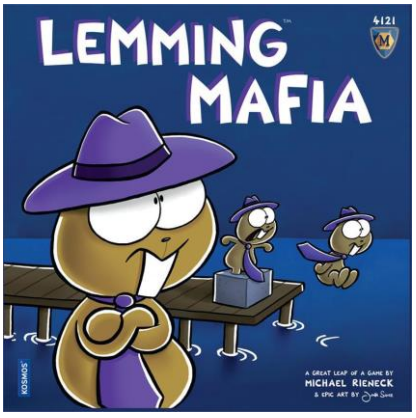
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **152**

DIAMANT

Commentaires sur le jeu

Chacun veut ramener de l'expédition les plus beaux rubis et diamants. Les joueurs explorent l'une après l'autre les cinq grottes, et chacun s'efforce d'en sortir à temps avec le plus de richesses possible. Le vainqueur sera le joueur ayant, à l'issue de la partie, le plus de pierres précieuses dans son coffre.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **154**

MEMOIRE 44

Commentaires sur le jeu

Menez votre camp de figurines à la victoire dans ce jeu de stratégie et d'affrontement saisissant !

Mémoire 44 vous invite à découvrir une quinzaine de batailles célèbres de la Seconde Guerre Mondiale. Prenez le commandement de vos troupes et réécrivez les pages de l'Histoire de ces jours décisifs de 1944 !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **159**

BUBLEE POP

Commentaires sur le jeu

Bubblee Pop est un jeu coloré dans un monde peuplé de Bubblees, petites créatures rondes qui vivent dans des bulles. Vous devrez les aligner par trois pour en faire atterrir le plus possible sur votre planète tout en profitant de leurs pouvoirs. Mais votre adversaire a le même objectif !

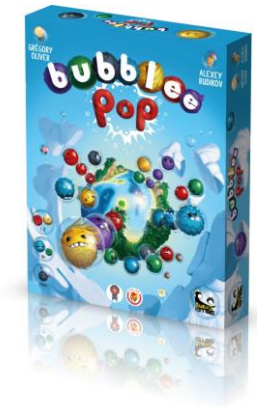
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Blackrock éditions
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **167**

KESKIFE

Commentaires sur le jeu

Attention: petite boîte mais gros délire! Au top départ, tous les joueurs doivent mimer la même action. L'astuce, c'est que l'un d'entre eux ne connaît pas l'action à réaliser et tente de singer ses adversaires sans se faire remarquer! De grands moments de fous rires en perspective.

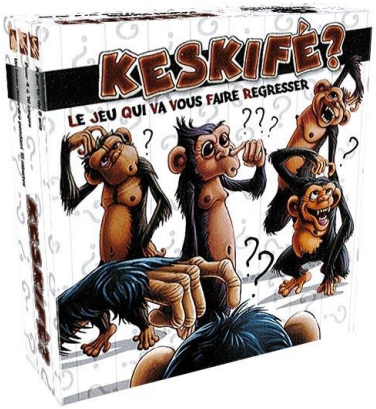
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 12
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Blackrock éditions
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **168**

COMMENT J'AI ADOPTE UN GNOU

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu, découvrez 120 thèmes pour inventer une histoire ! Comment j'ai bâti mon immense fortune ? Comment j'ai sauvé la planète sans que personne ne le sache ? Saurez-vous imaginer la plus incroyables des histoires à partir de ces thèmes imposés ? Appuyez-vous sur les dés pour construire votre récit. Du plus clair au plus foncé, ils vous aident à rebondir et à conclure en beauté.

Mais attention au dé noir car à tout moment les joueurs peuvent vous interrompre.

Comment j'ai adopté un Gnou est un jeu de pur délire entre adultes et un super outil d'expression pour les enfants.

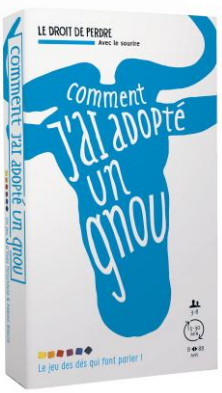
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	++
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **181**

WASABI

Commentaires sur le jeu

Wazabi peut se comparer à un "Uno" survitaminé. Ici, les joueurs cherchent à se débarrasser de leurs dés, en appliquant les effets induits par les lancer de dés et par le pouvoir de cartes spéciales.

C'est le typique "jeu de vacances", facile à transporter, distrayant le soir sur une terrasse ensoleillée (ou au coin du feu, pour les vacances hivernales), que on module la durée de jeu selon les envies.

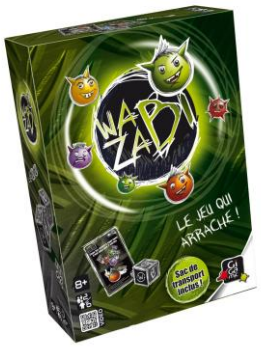
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Dés
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **190**

TIME'S UP ! de TROY

Commentaires sur le jeu

inventaire ok sept 2017

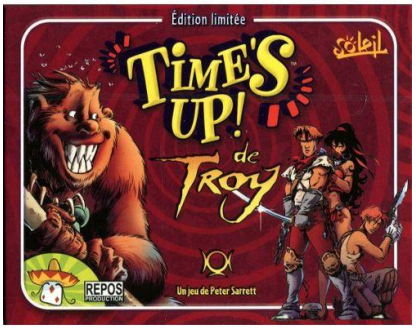
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 12
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 199

Tokyo train

Commentaires sur le jeu

Le jeu est composé de cartes et vous propose d'hurler en faisant des gestes en équipe. Un peu comme les placeurs dans le métro japonais. "Tokyo Train" est un "party game", un jeu convivial pour la déconne. La mécanique est basée sur le vieux principe de l'émetteur / récepteur.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **200**

KNIT Wit

Commentaires sur le jeu

Pour jouer à Knit Wit, les joueurs doivent d'abord bricoler les catégories de mots à trouver à l'aide de fils et de bobines qui regrouperont peut-être 2 ou 3 autres catégories, sinon plus! Ensuite, il faut trouver des réponses amusantes qui concordent avec autant de catégories que possible. Le plus de catégories vous comblez, le plus de points vous récoltez!

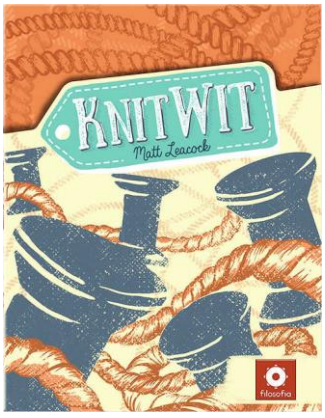
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 207

Schotten Totten

Commentaires sur le jeu

Agrandir votre village en repoussant la frontière de quelques pas? Voilà une idée qui semble plaire aussi à votre voisin mais il n'est pas question de le laisser faire!
Schotten Totten est un jeu de cartes dans lequel vous devez réaliser des combinaisons. Subtil et alliant bluff et finesse ce petit jeu propose des parties rapides, divertissantes et le thème, bien que léger, rend l'ensemble amusant et accrocheur.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 221

Patchwork

Commentaires sur le jeu

Dans Patchwork, chaque joueur doit fabriquer une jolie couverture en achetant des morceaux de tissu.

Au début du jeu, les morceaux de tissu sont placés en cercle autour de la piste de temps. À son tour, un joueur peut choisir l'un des trois morceaux de tissu situés après le pion en bois qu'il remplacera par ce pion.

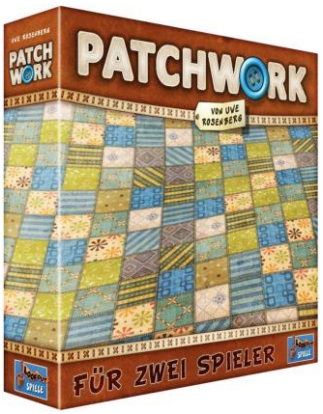
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Fun Forge
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 244

Le petit prince

Commentaires sur le jeu

Entre poésie et jeu tactique, Le Petit Prince est un jeu très malin et retord... pour toute la famille!

Le Petit Prince : Fabrique-moi une planète ! est un jeu de société original et malin avec des règles très simples mais une grande richesse de jeu. Rapide et très interactif, vous ne pourrez que succomber au charme de ce jeu magnifiquement illustré avec les aquarelles originales de l'auteur.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	25 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **249**

Mille Bornes

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2 - 8
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **250**

Docteur Panic

Commentaires sur le jeu

Vous êtes une équipe médicale de l'hôpital le plus réputé de la région. Votre but: sauver en équipe le patient arrivé sur le brancard avant que le temps ne soit écoulé! Pour cela, il va falloir réaliser une série d'actes médicaux qui auront été préparés avant la partie. Si tous les actes ont été réalisés avant l'arrêt cardiaque final de la bande son, alors c'est une victoire! Sinon, il faudra encore s'entraîner... Un jeu plein d'épreuves frénétiques!

ATTENTION necessite une application smartphone

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 259

histoire nocturne junior

Commentaires sur le jeu

50 histoires pour ceux qui ne craignent pas la nuit...

Ces histoires t'emmèneront dans un monde obscur où de sombres créatures surgissent de la nuit. Elles se conduisent de façon étrange et plusieurs d'entre elles ont de sérieux problèmes que tu devras résoudre.

Utilise ton sens de la déduction pour faire la lumière sur ces énigmes et percer les mystères de la nuit, même sans avoir recours à la magie...

Un jeu coopératif pour 2 à 20 enquêteurs courageux.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2+
Difficulté:	
Marque du jeu:	kikigagne
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 276

ULURU GEANT

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 222

Bang

Commentaires sur le jeu

C'est sur cet air macabre que les faces à face commencent, que planqués derrière des tonneaux, les hors-la-loi distillent quelques balles perdues, enfin pas pour tous… Leurs cibles étant le shérif et ses adjoints. Ces derniers, devant faire respecter l'insigne étoilé de la loi des hommes, doivent esquiver les bang ! de ces malfrats et du renégat qui ne connaissent, eux, que la loi des guns…

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 223

Stragégo

Commentaires sur le jeu

STRATEGO est considéré comme un grand classique des jeux de plateau avec déjà 40 ans de bons et loyaux services.
Le but de ce wargame qui n'en est pas un est de trouver le drapeau adverse en déplaçant ses unités sur un damier et en éliminant lors de duels les soldats qui se trouvent sur leur chemin.

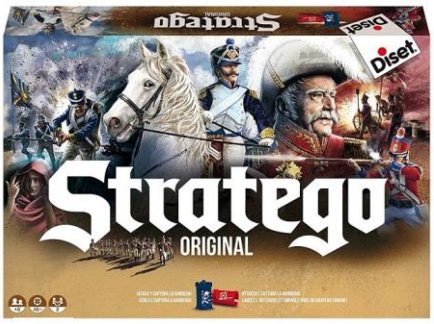
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 232

The Island

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu The Island, une bande d'aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceux feront le voyage en barque, alors que les infortunés devront partir à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins, requins et baleines qui peuplent les mers environnantes ! The Island est d'abord un jeu d'aventures où il faut avoir de l'humour. Ne craignez pas les coups de vos adversaires ! Ils sont inévitables.
Trouver une place sur une barque. Eviter requins et serpents de mer. Tenter la traversée à la nage. Il faudra être audacieux, tenter votre chance et n'avoir aucun scrupule.. gniark gniark !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	45+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **261**

SUSPECT

Commentaires sur le jeu

Suspect vous propose une course-poursuite où il faudra collecter des indices, puis être le premier à arrêter le coupable dans la ville. Le module sonore et ses effets (sirènes, bruits de travaux dans la ville) participe bien à l'ambiance.Tout le monde passera un bon moment à identifier petit à petit le portrait du personnage à chercher, et s'y rendre le plus vite possible. Comme les indications sonores sont entendues par tous les joueurs, il faut savoir passer à l'action (l'arrestation) au bon moment, sans forcément avoir tous les éléments en main. L'idéal est également de bien gérer ses déplacements dans la ville, pour tenter d'être toujours le plus prêt possible des différents suspects qui se dessinent.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 8 +

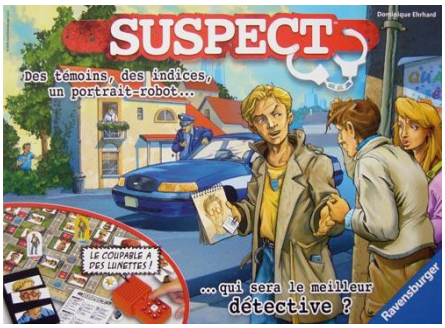
Durée de jeu prévue: 30 - 60 mn

Nombre de joueurs: 1-6

Difficulté: ++

Marque du jeu: Ravensburger

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **266**

cro-magnon RRRRR

Commentaires sur le jeu

Adoptez les attitudes loufoques de votre tribu et évoluez (ou pas !) au fil des ages. Dans une ambiance folle, redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots à vos coéquipiers et avancer dans cette aventure rocambolesque !
Cédez à l'instinct de primate qui sommeille en vous, cela vous ménera à la victoire ! Car seul l'hominidé qui aura tenu son rôle et joyeusement évolué jusqu'à l'homo sapiens remportera la partie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2+
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **280**

Cluedo

Commentaires sur le jeu

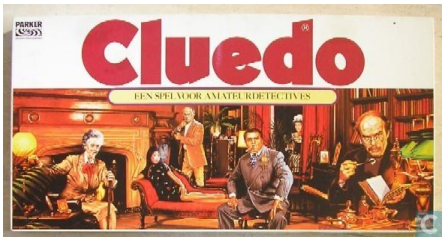
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Enigmes
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Miro
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 287

LES AVENTURIERS DU RAIL

Commentaires sur le jeu

Les Aventuriers du Rail vous invite à bord d'une aventure ferroviaire dans laquelle vous collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant différentes villes.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	
Marque du jeu:	Days of Wonder
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 289

LITTLE BIG FISH

Commentaires sur le jeu

Déplacer vos poissons d'une ou deux cases, faites grossir vos poissons en mangeant du plancton. Le premier joueur qui mange 5 poissons adverses gagne la partie

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Blackrock éditions
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **292**

WAKANDA

Commentaires sur le jeu

Toutes les cent lunes, les braves des différentes tribus se réunissent afin de sculpter les totems qui représenteront leur famille, leur force et leur courage. La tribu qui aura réalisé les totems de plus grande valeur remportera le concours...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 15+
Nombre de joueurs: 2
Difficulté:
Marque du jeu: blue orange
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **299**

MANHATTAN

Commentaires sur le jeu

Sur six villes, les joueurs construisent des étages de buildings dans le but de marquer des points. On joue autant de manches que de joueurs

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	act in games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **304**

LE ROI DES SEAUX

Commentaires sur le jeu

Les créatures de la série Pick a Dog / Pig se sont faufilées dans le zoo pour y faire des sottises et ont défié le lion et le renard à taper dans la pyramide de seaux soigneusement rangée par le gardien du zoo.

Dans le jeu Le Roi des Seaux, chaque joueur construit une pyramide de seaux et doit la protéger contre les animaux adversaires qui vont tenter de la renverser. Le joueur à qui il restera le plus de seaux sur sa pyramide remportera la partie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	JOLLY THINKER
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **306**

SANTORINI

Commentaires sur le jeu

Santorini est un pur jeu de stratégie très accessible, où vous incarnez un jeune Dieu grec (ou Déesse) en compétition pour apporter la meilleure aide aux citoyens de l'île dans la construction d' un beau village au milieu de la mer Egée

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	SPIN MASTER
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **319**

Monopoly nantes

Commentaires sur le jeu

jeux vintage...en francs.

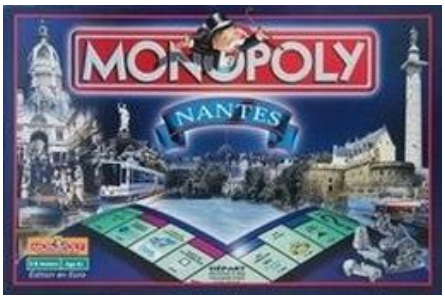
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2+
Difficulté:
Marque du jeu: Dujardin
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 323

SEVEN WONDER

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Stratégie

Age préconisé : 8 +

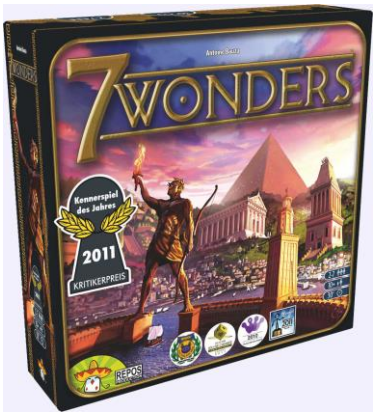
Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **330**

AZUL

Commentaires sur le jeu

Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

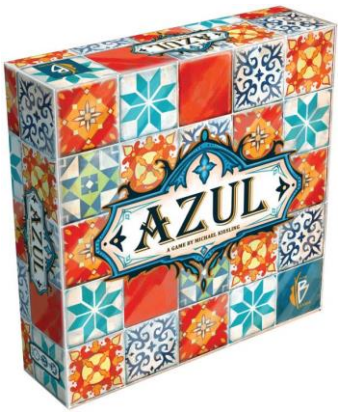
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 45 mn
Nombre de joueurs: 2 - 3
Difficulté:
Marque du jeu: Michael Kiesling
Auteur:



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 332

TOTEM

Commentaires sur le jeu

Imaginez que vos amis vous disent, à tour de rôle, ce qu'ils apprécient le plus en vous. C'est ce que permet ce jeu alors que vous assistez à la construction d'un totem reflétant le meilleur de votre personnalité.
Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une de vos forces, et d'une carte QUALITÉ que vous possédez. Ces deux cartes sont choisies et vous sont décrites par les autres joueurs.
Vous vivrez sans aucun doute un moment unique et énergisant. Vous comprendrez alors pourquoi tous s'accordent pour dire que : « Totem, c'est le jeu qui fait du bien! »

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Ambiance
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 3 - 8
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 334

RINGO

Commentaires sur le jeu

Quatre symboles identiques alignés et c'est gagné !

Cette condition de victoire est bien connue, mais Ringo donne un nouveau twist au concept. Le terrain de jeu se compose de huit anneaux : quatre rouges et quatre bleus. Lors d'un tour, le joueur actif place un disque de sa couleur dans n'importe quel anneau, puis déplace l'anneau à une position adjacente à un autre anneau. Celui qui crée en premier une rangée de quatre disques ou de quatre anneaux dans sa couleur gagne !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	8 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 346

viva il re

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 8 +
Durée de jeu prévue: 20 - 30 mn
Nombre de joueurs: 3 - 6
Difficulté:
Marque du jeu: Days of Wonder
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 076

Tobago

Commentaires sur le jeu

Sur l'île de tobago, les joueurs recherchent des trésors perdus en avançant des indices successifs qui permettent de les localiser. Tobago propose des mécanismes originaux, grâce auxquels vous navigiuerez en permanence entre coopération et compétition…

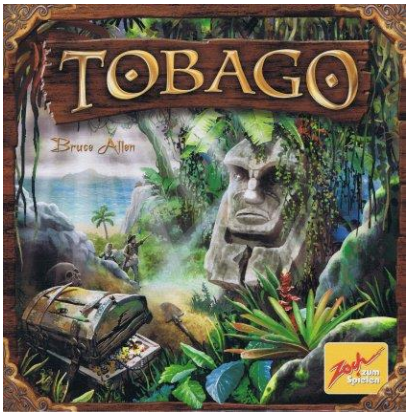
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	Bruce Allen



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **009**

Boursicocotte

Commentaires sur le jeu

La foire aux bestiaux vient de commencer. Les poches bien remplies, vous vous y rendez avec la ferme intention d'accroître votre cheptel. A vendre : des poules, des vaches et des cochons, qu'il faudra acquérir au meilleur prix. Sachez prendre des risques, bluffer et entortiller vos adversaires, tout en gardant un œil sur votre pécule. Constituez plusieurs familles d'animaux qui, une fois toutes les bêtes vendues, vous permettront de l'emporter…

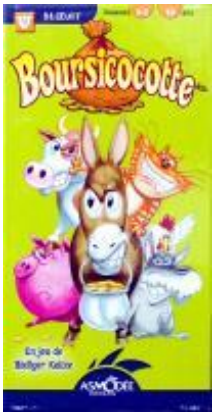
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	3 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Rüdiger Koltze



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **120**

Loups-garous de Thiercelieux

Commentaires sur le jeu

Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	8 - 18
Difficulté:	
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **115**

Carrom ou billard indien

Commentaires sur le jeu

Objectif : Faire enterr tous les palets de sa couleur (noir ou blanc) dans les trous, puis finir par le palet rouge. On place le percuteur (un palet plus grand que les autres coloré différement) sur une des lignes, qui sera son camp. On doit toujours lancer le percuteur de cette ligne là, sans en sortir. On donne une pichenette pour le lancer. Apprentissage : Ce jeu demande de la précision, c'est un jeu d'adresse. Il permet également d'apprendre la patience, car les premiers tirs ne seront pas toujours justes ! Plaisir ludique : On s'amuse beaucoup avec ce billard indien, car on retrouve toutes les sensations du billard traditionnel, mais on peut toucher le matériel, et le fait d'utiliser son corps (sa main) pour jouer est très agréable !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Surdimensionné
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Carrom Art
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **114**

Colt Express

Commentaires sur le jeu

Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération hebdomadaire de la Nice Valley Coal Company bien qu'elle ait été placée sous la tutelle du maréchal Samuel Ford ? Ces bandits seront capables de travailler ensemble, malgré le fait que seulement l'un d'entre eux sera plus riche que les autres ?

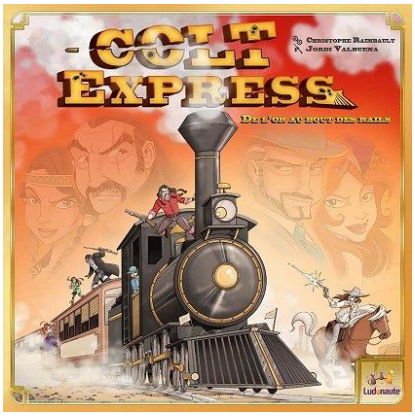
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ludonaute
Auteur:	Christophe Raimbault



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **103**

Catane

Commentaires sur le jeu

A peine arrivé sur l'île de Catane, vous devez construire des colonies afin d'obtenir les ressources de cette île. Avec ces ressources, et surtout grâce au commerce, vous pourrez vous développer et devenir plus puissant que vos concurrents. Extension possible pour 5 à 6 joueurs.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 - 90 mn
Nombre de joueurs:	3 - 4
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	Klaus Teuber

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **090**

Wizard

Commentaires sur le jeu

A l'époque, Wizard était joué avec des plaques en granit. Aujourd'hui c'est un jeu de carte, où chaque joueur doit annoncer le nombre exact de plis qu'il va remportées au cours de la manche. Pour chaque prémonition correctes le joueur obtient des points de victoire. À la fin de la partie, après plusieurs manches, c'est le joueur qui a le plus de point qui reporte la victoire.

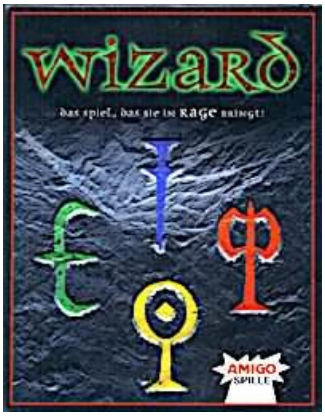
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 - 60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **151**

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Commentaires sur le jeu

TENTER DE FAIRE LE TOUR DU MONDE EN - DE 80 JOURS. IL FAUT REVENIR A LONDRES AVEC - DE 10£

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	YAHNDREV
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 022

Contrario 2

Commentaires sur le jeu

Trouvez une expression, un titre de film, de livre ou de chanson, un lieu... sur base d'une définition dont chaque mot est remplacé par un synonyme ou un contraire. Par exemple: "les auberges de l'âme" pour "les restos du cœur". Un jeu original, intelligent et drôle pour toute la famille

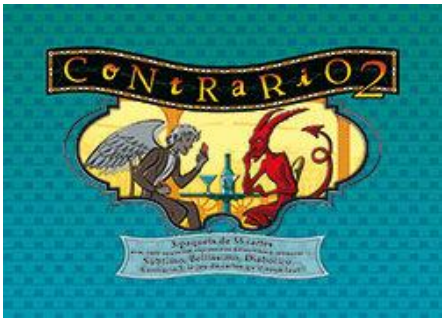
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Question-Réponse
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **158**

DUEL 7 WONDERS

Commentaires sur le jeu

Ici les joueurs ne draftent pas les cartes depuis leur main mais choisissent depuis une série de cartes installées en pyramide : les cartes de la base de la pyramide sont faces visibles, les autres sont faces cachées. A chaque nouvelle ère on réinstalle la pyramide et il y aura au cours de jeu de moins en moins de cartes visibles -donc disponibles- au début du round. En effet un joueur peut prendre une carte si elle n'est pas recouverte par une autre (donc on commence par prendre les cartes de la base de la pyramide).
Progrès scientifique

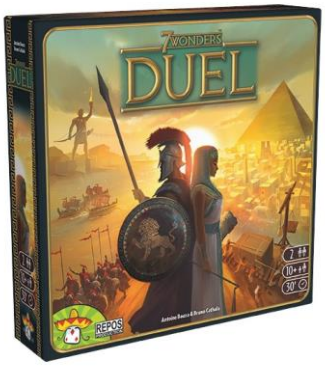
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 068

Splendor

Commentaires sur le jeu

Dans Splentor, vus dirigez une guilde de marchands de la Renaissance. Votre seule objectif : le prestige ! Vous choisissez des jetons qui permettent d'acheter des cartes. Toutes les cartes achetées deviennent des crédits pour vos achats ultérieurs. Certaines cartes rapportent des points. Dès qu'un joueur atteint quinze points, il a gagné.

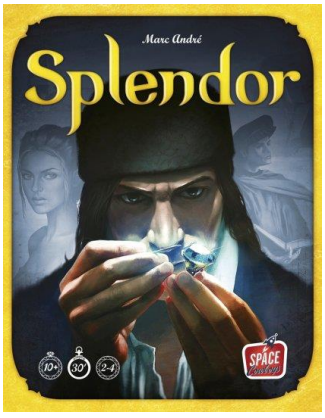
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Space Cowboys
Auteur:	Marc André



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 067

Small World

Commentaires sur le jeu

Conçu par Philippe Keyaerts dans la droite ligne du jeu Vinci, primé à plusieurs reprises, Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire. À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur de votre empire face aux ambitions de vos voisins... car le monde est tout petit !

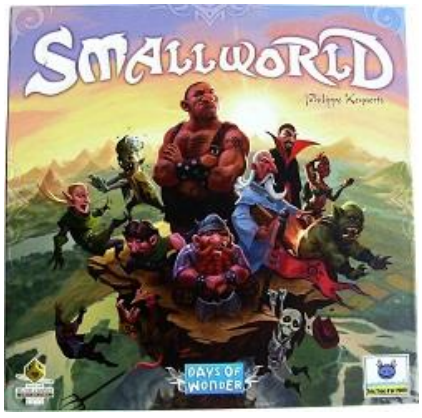
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	75 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 066

Skull

Commentaires sur le jeu

Les joueurs prennent chacun un paquet de 4 cartes rondes d'une même famille ainsi que l'un des tapis, placé face Skull visible. chaque paquet de carte contient 3 roses et un crâne. Tous les joueurs vont poser "simultanément" une de leur 4 carte sur leur tapis devant eux, face cachée. Le premier joueur observe les visages de tous, et place ainsi sa première carte en dernier (ben oui, c'est le premier). Il va alors décider s'il en rajoute une, ou s'il lance un défi.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Lui-même
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 038

Kiproko

Commentaires sur le jeu

Faîtes deviner un mot sans crayon, sans parler, avec des perles et des baguettes…

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Claude Weber

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 035

Kamisado

Commentaires sur le jeu

Vous avez des pièces de couleurs sur un plateau lui aussi coloré. La règle de base est la suivante : à son tour, le joueur déplace une de ses pièces, en ligne droite (horizontalement, verticalement ou en diagonale), du nombre de cases qu'il veut, tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle. Il ne peut déplacer que la pièce dont la couleur est celle de la case où la dernière pièce bougée s'est arrêtée.

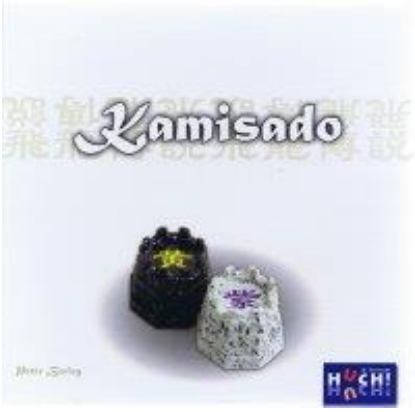
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Huch
Auteur:	Peter Burley



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **015**

Carambouille

Commentaires sur le jeu

Avec Carambouille, retrouvez l'ambiance animée et bon enfant des marchés du sud de la France !

Au début de la partie, le premier marchand lance les enchères. Tous les joueurs se mettent alors à annoncer en même temps les produits recherchés et ceux qu'ils sont prêts à céder en échange. Mais soudain, complètement arbitrairement, le premier marchand met fi n aux enchères (en général quand il a obtenu ce qu'il veut mais parfois aussi parce qu'il n'a pas été entendu...).

Les joueurs peuvent ensuite vendre certains produits et acheter des cartes Carambouille, qui leur apporteront différents avantages ou pénaliseront leurs adversaires. Les mains des joueurs sont complétées, et ça repart

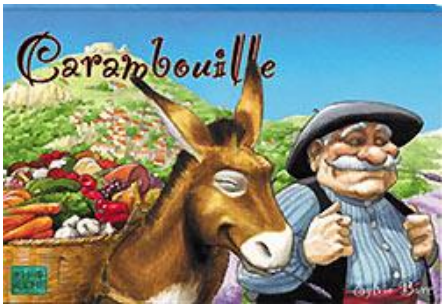
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Sylvie BARCH



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 012

Camelot

Commentaires sur le jeu

Oyez, oyez, gentils messieurs et belles dames. A la grande joute de Camelot vous êtes conviés, moult torgnoles il faudra prestement asséner. Et cinq tournois rafler afin qu'on vous acclame !

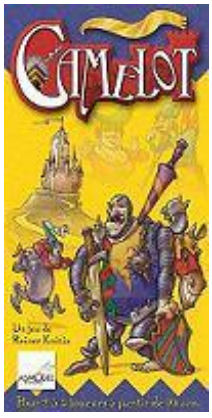
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Asmodée
Auteur:	Reiner Knizia



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 063

Carcassonne

Commentaires sur le jeu

Votre but et de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs. Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points. Mais attention, le nombre de partisans est limité.

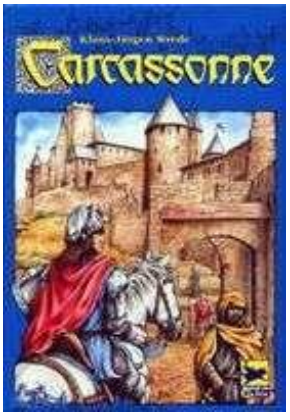
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **245**

Concept

Commentaires sur le jeu

Concept est un jeu d'ambiance. Faites deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant des icônes universelles !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45+
Nombre de joueurs:	4 - 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **184**

CHRONO MOTS

Commentaires sur le jeu

Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de carte Indice plus vous améliorez votre score.

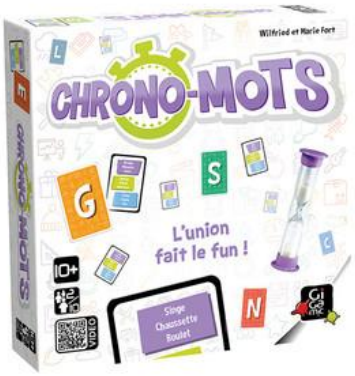
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **317**

Carcassonne2

Commentaires sur le jeu

Votre but et de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs. Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points. Mais attention, le nombre de partisans est limité.

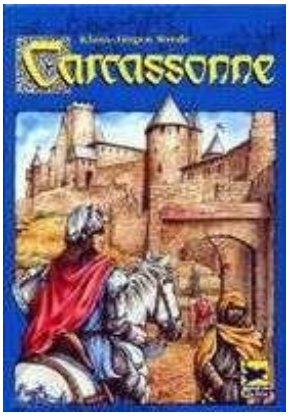
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **187**

GALERAPAGOS

Commentaires sur le jeu

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse

car un ouragan pointe à l'horizon...
A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau.
Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.
Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !!

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	3+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **296**

TIDES OF TIME

Commentaires sur le jeu

Tides of Time est un jeu de cartes pour 2 joueurs constitué de 18 cartes. Les joueurs tentent de bâtir de formidables civilisations en combinant un ensemble de cartes complémentaires dans leur Royaume… et en sabotant soigneusement les plans de leur adversaire. Au bout de 3 tours, chaque joueur disposera d'un empire mémorable… ou d'un pitoyable groupe de bâtiments dispersés.

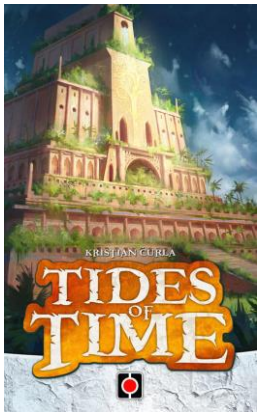
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	EDGE
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **254**

KAHUNA

Commentaires sur le jeu

Dans l'archipel paradisiaque de Kahuna, il y a un gentil sorcier blanc et un méchant sorcier noir…
Euh… Non ce n'est pas ça ! C'est le contraire !
Non plus d'ailleurs.
Bref, vous Blanc ou Noir vous allez vous affronter pour montrer à la « lopette » qui est en face de quel bois vous vous chauffez ! Kahuna c'est à moi !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Plateau
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Filosofia
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 273

onk onk

Commentaires sur le jeu

Au large du parallélépipède des Merbudes, des otaries déjantées amusées par la faune locale explosive, auraient inventé un curieux jeu de passe en rythme dangereux et détonnant.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	old chap
Auteur:	

© OldChap Editions
Illustration : Nicolas Fumanal. Visuels non définitifs

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **144**

Mysterium

Commentaires sur le jeu

Mysterium est un jeu d'enquête et de coopération original qui vous plonge dans l'ambiance mystérieuse d'un vieux manoir.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 7
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 247

Mascarade

Commentaires sur le jeu

Caché derrière un personnage, manipulez les autres joueurs et tentez d'amasser fortune à l'insu de vos adversaires.

Mascarade est un jeu de cartes, de bluff et de mémoire. Caché derrière un personnage, manipulez les autres joueurs et tentez d'amasser fortune à l'insu de vos adversaires

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 12
Difficulté:	
Marque du jeu:	Repos Prod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 333

CERBERE

Commentaires sur le jeu

Tentez de vous échapper des Enfers, avec Cerbère à vos trousses ! Coopérez pour progresser vers la barque qui vous fera traverser le Styx. Mais attention, les places sont limitées… Combien de temps coopérerez-vous pour échapper à Cerbère, et quand déciderez-vous de trahir le groupe pour vous assurer une place dans la barque ?

À votre tour, choisissez entre : vous avantager un peu au détriment du groupe, ou bien avantager le groupe mais en restant sur place. Si tout le monde privilégie l'entraide, il devient plus facile d'échapper à Cerbère. Mais souvent, il est trop tentant d'avancer seul et de laisser ses compagnons en pâture à la bête… Vous commencez la partie en coopérant, mais les places pour la victoire sont limitées. Et si Cerbère vous rattrape, il vous propose de gagner la partie en faisant échouer vos anciens compagnons !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45+
Nombre de joueurs:	3 - 7
Difficulté:	
Marque du jeu:	La boite de jeu
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **216**

Unlock ! 2

Commentaires sur le jeu

jeu de carte coopératif inspiré des escape game

se jour avec une application sur smartphone

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+++
Marque du jeu:	Space Cowboys
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **201**

SMS

Commentaires sur le jeu

CONSTRUCTION DE MOTS

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	4 - 9
Difficulté:	
Marque du jeu:	In ludo veritas
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **275**

ALUETTE jeu de cartes

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 4 - 12
Difficulté:
Marque du jeu: Grimaud
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **189**

TITEUF ZIZI SEXUEL

Commentaires sur le jeu

Avec un bête plateau sur lequel chaque joueur déplace son pion à tour de rôle, vous allez tomber sur des cases qui vous obligeront à piocher une carte dans telle ou telle catégorie. Ici il faudra mimer dans le temps imparti par un sablier, un objet, une situation ou un personnage, en s'aidant éventuellement d'objets présents dans la salle (mais sans émettre le moindre son). Là, il faut tout simplement répondre à une question, mais attention, mieux vaut connaître l'univers de Titeuf et ses nombreuses expressions (« Tchô », « C'est pô juste », « Lâche-moi le slip », « Espèce de zizi sexuel »…). Là encore, il faudra dessiner et faire deviner l'objet/personnage/situation à un partenaire. Les cartes 'tu-pâtes-à-modèles' sont plus originales, puisqu'il faut alors utiliser de la pate à modeler (fournie, mais en trop petite quantité) pour faire deviner un mot ou une expression. Enfin, les cartes 't'es pô cap !' proposent un défi à

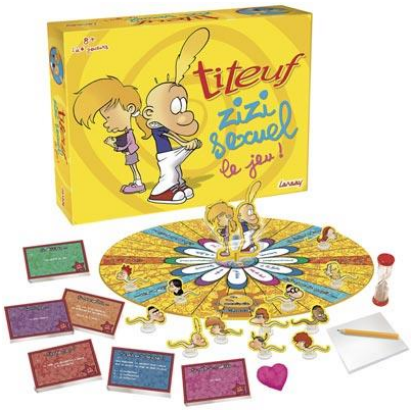
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Lansay
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **166**

SERVICE COMPRIS

Commentaires sur le jeu

Bienvenu dans la forêt de la « dent creuse », lieu de vie de moult créatures, où résonnent les bruits de digestion d' »Oscar Hamel » le géant. Ce grand benêt ne pense qu'à une chose : manger ! ! ! Et lorsque Oscar a faim, c'est vers vous qu'il se tourne

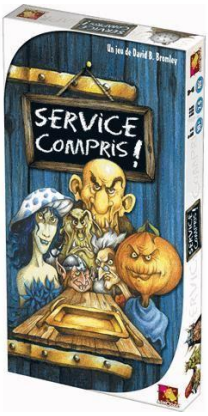
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 6
Difficulté:	++
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **165**

LES POILUS

Commentaires sur le jeu

2 ûoAt 1914 - Sur la grand-place du village, le groupe d'amis ésniparables contemple, ércnidule, l'ordre de Mobilisation énéGrale édracalpsur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue èrts éiuqnitante mais la étilaturbde l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre édie de l'enfer dans lequel ils vont être égnolps, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble quoi qu'il advienne. Malheureusement, la étilaérqu'ils vont affronter sera bien au- àledde leurs pires craintes.
Les poilus est un jeu coopératif qui se propose de parler des poilus de manière ludique.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Sweet November
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **162**

CANARDAGE

Commentaires sur le jeu

D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... À chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abris et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant !
Le petit plus savoureux ? Même si vous n'avez plus de canard en jeu, vous pouvez encore tirer sur vos adversaires. La vengeance est un plat qui se mange froid !
Simple et délirant, Canardage est le plus savoureux des conflits de canard !

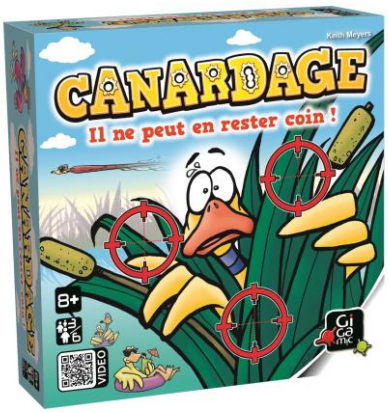
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	10 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **265**

ELIXIR

Commentaires sur le jeu

Le jeu d'ambiance et de stratégie Elixir d'Asmodée vous entraîne dans de longues et hilarantes parties entre amis ou en famille. Les sorts loufoques sont désopilants et vous obligent à faire preuve de souplesse et de stratégie.

Dans le jeu d 'ambiance Elixir, chaque joueur incarne un apprenti sorcier. Au début de la partie, chacun dispose de plusieurs cartes « sortilèges » et de plusieurs cartes « trouvailles ». Pour lancer des sorts et appliquer leurs effets, il faut récupérer les ingrédients inscrits sur la carte sortilège. Le premier joueur qui a lancé tous ses sorts gagne la partie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Développement
Age préconisé : 10 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 2+
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **225**

PICTIONARY

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Mattel
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 248

Give me five

Commentaires sur le jeu

Give Me 5 se joue par équipes. Vous devrez d'abord trouver un mot commençant par la lettre tirée et correspondant au thème imposé. Une fois que vous aurez une proposition, il faudra la faire deviner à votre partenaire en lui donnant un indice ! Ce dernier aura 5 secondes pour trouver la réponse. Par exemple : le thème du tour est « ça coule », la lettre imposée « T », et votre indice le mot « rapide ». GIVE ME 5....4...3...2...1... Votre partenaire et vous donnez en chœur la réponse « torrent ». C'est gagné !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	<= 15 mn
Nombre de joueurs:	4 - 9
Difficulté:	
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **186**

CRANIUM junior

Commentaires sur le jeu

15 activités mettront le talent des équipes à rude épreuve : mime, dessin, chanson, jeux de mots, modelage : chaque joueur trouvera forcément à révéler un de ses talents ! * Vous devez réussir chaque épreuve pour avancer et être le plus rapide pour remporter la partie

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	4 - 8
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **195**

CRANIUM

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Hasbro
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 019

DAM SYSTEM

Commentaires sur le jeu

Comme les Échecs occidentaux, les Dames internationales ont connu de nombreuses variantes. 'auteur de Dam System a eu l'idée d'intégrer au damier six rangées coulissantes : deux rangées dans chaque camp et les deux rangées du milieu. Ce qui fait que le damier ne fait plus 10 × 10 cases, mais comporte cent douze cases dont trente-six changent de place en permanence.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Stratégie
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 231

Code Names

Commentaires sur le jeu

Dans le jeu Codenames, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maître-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin

Codenames est un jeu d'associations d'idées fin et original. Les deux Maître-Espions connaissent l'identité des 25 informateurs sur la table mais leurs agents, eux, ne voient que leur Nom de Code.

Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous les informateurs. Pour cela, les Maître-Espions donnent un seul mot d'indice pouvant désiger plusieurs Noms de Code sur la table.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	15 - 20 mn
Nombre de joueurs:	2 - 8
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 278

JETLAG

Commentaires sur le jeu

jet Lag vous déroule une liste de questions à laquelle il faut répondre en décalé : réponse 1 pour question numéro 2, ce qui est censé provoqué des fous rires dans le public, genre « avec quoi se peigne-t-on...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Question-Réponse
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	Cocktail Games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **164**

MR JACK POCKET

Commentaires sur le jeu

Mr. Jack pocket est un jeu de déduction pour deux joueurs, asymétrique (un joueur incarne l'inspecteur, l'autre Mr Jack), où l'inspecteur doit identifier Mr Jack parmi les personnages dans les rues de Londres, selon une déduction basée sur la visibilité (le joueur Mr Jack doit dire s'il est visible par un inspecteur à la fin de chaque tour de jeu).

C'est un jeu de "gendarme et voleur". L'objectif du joueur Inspecteur est d'identifier Jack, l'objectif de Jack est d'atteindre la fin de la partie sans se faire identifier.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Affrontement
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	++
Marque du jeu:	Hurrican
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **006**

Bluffer

Commentaires sur le jeu

Une question est posée par le meneur : Quel animal possède 5 000 dents ? Dans Bluffer, peu importe la bonne réponse ! Avec talent et humour, chacun invente en secret une fausse réponse. Les fauses réponses et la vraie sont annoncées par le meneur :le dentivorus, le tamanoir, l'escargot, le loup de Tasmanie Où est la bonne réponse. Votez ! Résultat : ceux qui votent pour la réponse que vous avez inventée vous donne leurs points. Un jeu à la fois drôle et intelligent Bluffer est convivial, amusant et intelligent. Nul besoin d'être très cultivé, votre talent pour baratiner, bluffer, inventer sera seulement nécessaire pour tromper vos adversaires.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Bluff
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 - 45 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Gilles Monnet
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **170**

IMAGINE

Commentaires sur le jeu

Utiliser TOUTES les cartes transparentes que vous voulez et de TOUTES les façons que vous voulez pour faire deviner votre énigme.Disposez, Assemblez, Superposez et même FAITES BOUGER les cartes !!

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 12 +

Durée de jeu prévue: 30 mn

Nombre de joueurs: 3 - 8

Difficulté: ++

Marque du jeu: Cocktail Games

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **307**

DECRYPTO

Commentaires sur le jeu

Decrypto est un jeu de communication brouillée et de déduction où deux équipes s'affrontent.

ENCRYPTEZ !
Formulez des indices afin de transmettre des codes secrets à vos coéquipiers.

INTERCEPTEZ !
Soyez malins, décryptez les indices adverses et interceptez leurs code

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	communication
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 8
Difficulté:	
Marque du jeu:	SCORPION MASQUE
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 322

Petits meurtres et faits divers

Commentaires sur le jeu

But du jeu : L'inspecteur va au travers d'interrogatoires tenter de démasquer le coupable dans une affaire bien mystérieuse.
Distribution des rôles:
-un inspecteur
-un coupable
-des innocents
-un greffier qui veille au bon déroulement de l'enquête.
Comment ça marche ?
Chaque joueur reçoit un livret-agenda.
À chaque jour, une nouvelle affaire.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 12 +
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Asmodée
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **153**

SABORDAGE

Commentaires sur le jeu

L'Héritage de Barbe Noire
Le célèbre pirate Barbe Noire va bientôt rendre son dernier souffle. Il vous a fait demander pour vous confier son ultime secret : l'emplacement de son formidable trésor ! Oui, mais ce vieux filou vous a joué un dernier tour. Il l'a également révélé aux plus fameux pirates de toutes les mers. Désormais la course est lancée, mais avant d'atteindre le trésor, il vous faut un solide et rapide navire. Tout le monde a eu la même idée et la bataille s'engage déjà dans le port alors que les navires ne sont pas encore finis !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	12 +
Durée de jeu prévue:	30 mn
Nombre de joueurs:	2 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Iello
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **071**

Puzzle 12 cubes animaux couleur

Commentaires sur le jeu

puzzle

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **143**

domino jeu d'ombres

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **139**

PUZZLE DUO

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	logique
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **031**

Clown en bois

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	plan toy
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 089

Webby's kapplas

Commentaires sur le jeu

jeu de construction et d'adresse

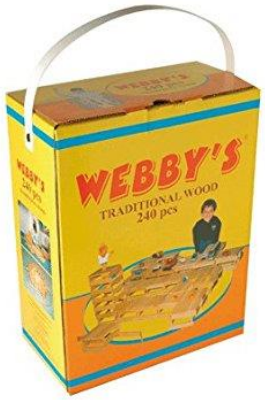
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	30 - 60 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 083

Manibul formes à tourner et à visser

Commentaires sur le jeu

Couleurs acidulées, formes rondes, triangulaires ou carrées, voici un exercice de manipulation très efficace pour les plus petits. Chaque forme trouve sa place sur son support, puis il faut la tourner jusqu'à ce qu'elle soit encastrée ou vissée. Vous serez étonnés des progrès des 2-4 ans.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	+
Marque du jeu:	oxybul
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 081

Little Balancing

Commentaires sur le jeu

Jeu d'équilibre très mignon pour les plus jeunes. On place la "mare" au centre de la table. Chaque joueur à son tour place un nénuphar ou un pilotis sur le plateau. Pilotis et nénuphars doivent toujours être surperposés sur un des quatre emplacements prévus. Les grenouilles sont posées en dernier sur le haut des "tours". Pour les plus jeunes, jeu à manipuler sans règle, pour le plaisir! le (L 29 cm), 12 pilotis en bois (L 3,6 cm), 12 cartes nénuphar en carton rigide épais (diam. 6 cm), 4 jolies grenouilles en caoutchouc, 14 jetons "gagné', règle et variante. Commentaires

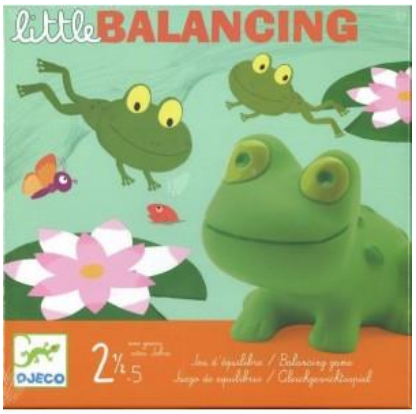
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **061**

Tortues I Wood

Commentaires sur le jeu

tortues rigolotes avec 12 pièces à encastrer, pour apprendre les formes, les couleurs et aider bébé à développer la coordination entre ses mains et ses yeux. Les 4 tortues peuvent se détacher ou s'attacher très facilement entre elles. Jouet en bois et pièces peintes à l'eau

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Construction
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 - 20 mn
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Janod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 078

Laçages doudous animaux

Commentaires sur le jeu

un jeu de dextérité

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 - 40 mn
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 013

Camion multi bolides

Commentaires sur le jeu

Votre enfant s'amuse à tirer son camion multi bolide de Janod et sa remorque pour transporter les 3 bolides après leur course. En jouant avec son camion multi bolide, votre enfant développe sa dextérité et son imagination.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	Nc
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Janod
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 077

Jeu du renard équilibriste

Commentaires sur le jeu

Un joli jeu en bois pour tester sa dextérité 2 modes de jeu : compétition ou collaboration

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Adresse
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 3
Difficulté:	+
Marque du jeu:	galopin des bois
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **085**

Mes tout premiers jeux

Commentaires sur le jeu

1 boîte avec 8 jeux de société adaptés aux tout-petits : loto, mémo, dominos, puzzles... Des jeux pour s'amuser tout seul ou jouer à plusieurs Des activités qui stimulent l'enfant, développent la mémoire, la logique, l'observation...

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15 - 45 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 313

abella l'abeille

Commentaires sur le jeu

Le jeu Abella l'Abeille apprend la reconnaissance et la désignation des couleurs. Il développe l'esprit d'équipe et fait partie de la gamme Premiers Jeux.

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

jeu de dé et de coopération

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Coopération
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 286

LITTLE COLLECT

Commentaires sur le jeu

Dans ce jeu de société, les jeunes joueurs doivent réunir petits pois et carottes pour attirer des lapins. Et pour gagner ? Il faut être le premier à réunir trois lapins, trois carottes et trois petits pois sur son plateau, pas de jaloux ! Mais attention le renard rode et fait perdre aux joueurs leur lapin. A little collect, la chance tourne vite et les lapins disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés ! Les parties courtes et les règles simples sont idéales pour familiariser les jeunes joueurs aux premiers jeux de société.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **324**

PLAYMOBIL 1-2-3

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:

Age préconisé : 2+

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1+

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 283

colorino

Commentaires sur le jeu

mon 1er jeu de couleur

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1+
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **282**

domino maxi

Commentaires sur le jeu

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1+
Difficulté:
Marque du jeu: Djeco
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 224

MALLE CUISINE

Commentaires sur le jeu

Ensemble grille pain+set petit déjeuner + set gateau d'anniversaire + set fruits et légumes + set de cuisine

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: symbolique
Age préconisé : 2+
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1+
Difficulté:
Marque du jeu: playtive
Auteur:

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 267

Circuit voiture

Commentaires sur le jeu

stimule la motricité et la coordination oeil/main

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	playtive
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 239

Rigol'camion

Commentaires sur le jeu

3 camions magnetiques en bois.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	Nc
Difficulté:	
Marque du jeu:	vilac
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **262**

Ferme puzzle bois 3D

Commentaires sur le jeu

stimule la créativité, la motricité fine et la pensée logique

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	playtive
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 230

Lapin & Magicien

Commentaires sur le jeu

Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile?

Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D.

Votre enfant pourra résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo.

Le jeu propose 60 défis des niveaux très facile à difficile.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	reflexe
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	15+
Nombre de joueurs:	1
Difficulté:	
Marque du jeu:	Smart games
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **191**

Mon premier jeu de parcours

Commentaires sur le jeu

Un jeu de société adapté aux petits pour apprendre à jouer avec des règles
Permet de se familiariser avec les couleurs

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Parcours
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	nature et découvertes
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 257

jeu de classement A la campagne

Commentaires sur le jeu

Quelle animal habite dans quelle étable ?

Les petits explorateurs le découvriront grâce à la forme des pièces en bois.

Deux plateaux de jeu différents apporteront diversité et beaucoup de plaisir à jouer. Et avec le jeu de dés supplémentaire, la connaissance des couleurs ou des formes sera encore plus approfondie.

Un amusant jeu de classement.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 256

mes premiers jeux reconnaissance tactile

Commentaires sur le jeu

De nombreuses activités portant sur des expériences tactiles. Les jolies pièces faciles à saisir invitent à jouer librement selon son imagination et stimulent de façon ludique la motricité fine.

Il s'agit d'un jeu sensoriel se pratiquant jusqu'à 2 personnes.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Motricité
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 2
Difficulté:	
Marque du jeu:	Haba
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 246

Little observation

Commentaires sur le jeu

Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide .

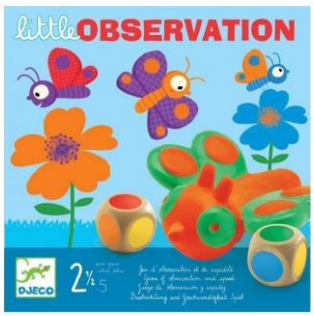
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10+
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 264

Little association 2

Commentaires sur le jeu

le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré, et la grenouille dans la mare. A tour de rôle, un joueur retourne une tuile représentant un détail qui apparait sur l'un des 3 univers. Les joueurs doivent alors attraper (le plus rapidement possible) l'animal qui correspond à ce lieu de vie.

Manque:

inventaire ok sept 2017

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **214**

Lynx - Mon premier

Commentaires sur le jeu

Le jeu qui aiguise la vue et les réflexes des plus petits

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Observation
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	20 mn +
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Educa
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 208

Loto 30 pièces "La Maison"

Commentaires sur le jeu

Un jeu d'association d'images et de langage.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	<= 15 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 047

Little association 1

Commentaires sur le jeu

le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré, et la grenouille dans la mare. A tour de rôle, un joueur retourne une tuile représentant un détail qui apparait sur l'un des 3 univers. Les joueurs doivent alors attraper (le plus rapidement possible) l'animal qui correspond à ce lieu de vie.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Eveil
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	10 mn
Nombre de joueurs:	2 - 4
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Djeco
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 237

Les contraires

Commentaires sur le jeu

Puzzle autocorrectif.
Développement du langage et du raisonnement.

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Développement
Age préconisé :	2+
Durée de jeu prévue:	
Nombre de joueurs:	1 - 4
Difficulté:	
Marque du jeu:	Ravensburger
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 202

FOCUS

Commentaires sur le jeu

Vous les fréquentez peut-être depuis toujours, mais connaissez-vous vraiment vos amis ? Et eux, quelle image ont-ils de vous ? 240 questions originales et amusantes vous invitent à le découvrir ! À chaque tour, un joueur est interrogé par ses amis qui tentent de découvrir au nom duquel d'entre eux il répond. Soyez le premier à deviner qui est la cible du tour pour gagner des points ! Surprises, révélations et surtout fous rires sont au rendez-vous de ce jeu d'ambiance et de communication hors du commun.

Vous pouvez également choisir pour cible des personnes qui ne sont pas présentes et même des personnalités ! À votre avis, Louis XVI préfèrerait écouter du rap ou du hard rock ?

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	3 - 18
Difficulté:	
Marque du jeu:	Gigamic
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: **185**

BURGER QUIZ

Commentaires sur le jeu

Retrouvez l'ambiance délirante du jeu TV complétement décalé !Deux équipes s'affrontent dans un face à face de questions humoristiques, fantaisistes voire loufoques !Plus de 3000 questions réponses !

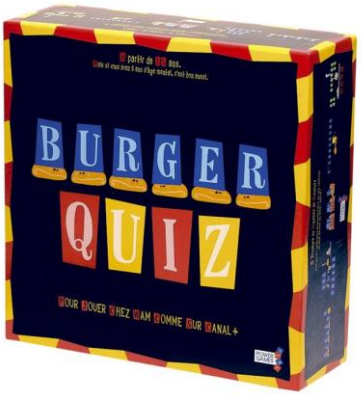
Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	60 mn
Nombre de joueurs:	2 - 10
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Lansay
Auteur:	



Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: 057

Taggle

Commentaires sur le jeu

Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et vos amis les rois de la répartie. Pour jouer, il suffit qu'une personne lise une carte "réflexion" (les cocottes)... et qu'un autre réponde du tac au tac avec une carte "réplique" (les haches) !

Manque:

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu:	Ambiance
Age préconisé :	16 +
Durée de jeu prévue:	20 - 30 mn
Nombre de joueurs:	1 - 5
Difficulté:	+
Marque du jeu:	Yves Hirschfeld
Auteur:	

Classification, mécanismes, thématiques

27 rue de Pornic 44710 PORT ST PERE
Tél: 02 40 31 53 18 Email: jeuprete@animaction.asso.fr