






Voici une petite sélection de nos jeux destinés aux enfants dès 4 ans. Nous les avons classés selon différentes catégories.



## Jeux coopératifs



Jeux dans lesquels tout le monde s'associe pour gagner ou perdre.

<p><b>Attrape Monstres</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 1 à 4 joueurs</li> <li>- coopération, appréhension des formes et des couleurs</li> <li>- 28 CHF</li> </ul>	<p>Un jeu de cartes où chacun devra coordonner ses mouvements pour attraper tous les monstres ! Un pour tous, tous pour la tour ! Attrape-Monstres reprend le principe du jeu de « tower defense », mais pour les plus petits ! Il s'agit d'un jeu familial coopératif : les joueurs doivent coordonner leurs cartes et appréhender les mouvements des monstres. Permet aux jeunes enfants d'appréhender les formes et les couleurs.</p>
<p><b>Monsieur Carrousel</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 15 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 1 à 6 joueurs</li> <li>- mémoire, coopération</li> <li>- 43 CHF</li> </ul>	<p>L'heure est venue d'embarquer sur le manège pour un voyage mémorable qui viendra chatouiller votre mémoire... ainsi que votre chance ! Monsieur Carrousel vous accueille au coeur de la Fête Foraine pour un jeu coopératif où vous allez devoir faire monter tous les enfants sur le manège avant que la pluie ne tombe et que Monsieur Carrousel ne ferme son attraction. Les enfants seront placés à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges ils sont installés : Monsieur Carrousel le demandera au cours de la partie ! Si tu réponds correctement, le soleil brillera mais si tu te trompes, ça fera tomber la pluie ! Tout au long de la partie, tu tourneras le manège ! Si tu réussis à installer tous les enfants sur le manège avant que les gouttes de pluie soient tombées : c'est gagné !</p>
<p><b>Le monstre des couleurs</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 5 joueurs</li> <li>- coopération, appréhension des émotions</li> <li>- 40 CHF</li> </ul>	<p>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</p>

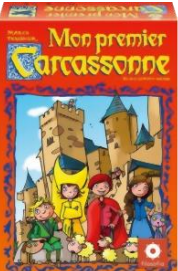
		<p>quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme). Les joueurs peuvent perdre le jeu si le monstre devient trop confus et ils retournent trop de jarres d'émotions mélangées, ou gagner le jeu quand les émotions sont toutes placées dans leurs pots respectifs.</p>
--	--	---

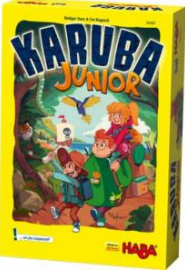

## Jeux compétitifs

<p><b>Attrape Rêves</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 15 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 4 joueurs</li> <li>- observation, estimation des formes</li> <li>- 26 CHF</li> </ul>	<p>Attrape Rêves est un jeu pour les enfants dès 4 ans, qui leur permet de développer le sens de l'observation et l'estimation des formes, tout en repoussant de méchants cauchemars ! Rien de tel qu'un doudou pour se reconforter et transformer les mauvais rêves en une jolie histoire ! À son tour, chaque joueur choisit une carte Doudou qui recouvre complètement la carte Cauchemar située au centre de la table. Si le cauchemar est totalement recouvert par le doudou choisi, les joueurs remportent de jolis jetons Rêve qu'ils installent autour de leur nuage douillet. Les enfants imaginent et racontent leurs rêves au fur et à mesure qu'ils gagnent des jetons Rêve.</p> <p>La première ou le premier à remporter 12 jetons Rêve gagne la partie.</p> <p>Vous trouverez dans cette boîte deux petites variantes dont une coopérative à partir de 3 ans.</p>
<p><b>Le Rallye des vers de terre</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 20 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- jets de dé, pari</li> <li>- 45 CHF</li> </ul>	<p>À vos vers, prêts ? Rampez ! Participez à une surprenante course souterraine ! Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course !</p>

<p><b>Pique Plume</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 4 joueurs</li> <li>- mémoire, course</li> <li>- 47 CHF</li> </ul>	<p>Pique plume est un jeu où les enfants doivent faire appel à leur mémoire pour avancer sur le plateau. Chaque joueur représente un coq ou une poule. Le principe est simple : les volatiles ont une plume en leur possession et doivent faire le tour du plateau afin de rattraper leurs adversaires. 24 cases illustrées en forme d'œuf constituent un rond. Au centre, 12 tuiles hexagonales sont disposées face cachée rappelant les motifs des cases. Les petits joueurs passent de case en case et progressent sur le parcours en essayant de retrouver de mémoire les bons dessins associés. Si le joueur associe le dessin de la case qu'il a devant lui avec la bonne tuile, il peut avancer. Tant qu'il a juste, il garde la main. Progressant ainsi sur le plateau, l'écart avec son adversaire de devant va se réduire. S'il lui passe devant, ce joueur pourra alors lui piquer toutes ses plumes. Dans le cas où un joueur est totalement déplumé, celui-ci reste en jeu et peut alors tenter de rattraper son adversaire et le plumer à son tour. Cette course effrénée prend fin lorsqu'un coq ou une poule possède les quatre plumes.</p>
<p><b>Roulapik</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 1 à 4 joueurs</li> <li>- dextérité, compétition ou coopération</li> <li>- 34 CHF</li> </ul>	<p>Choisissez judicieusement le meilleur chemin, faites preuve de dextérité et d'un peu de chance pour aider votre hérisson à rentrer chez lui au plus vite. Faites-le rouler et tentez de récupérer des friandises dans la forêt telles que des champignons, des feuilles et des pommes. 2 modes de jeu : coopératif ou compétitif. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !</p>

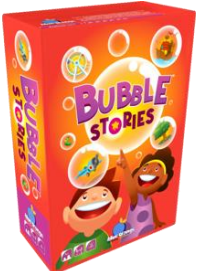

## Jeux de stratégie : grands classiques adultes qui ont été déclinés en version enfants

<p><b>Mon premier Carcassonne</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 10 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 4 joueurs</li> <li>- placement de tuiles, premières stratégies</li> <li>- 38 CHF</li> </ul>	<p>Comme dans le jeu original, les enfants étalent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, les enfants peuvent tout de suite en commencer une nouvelle.</p>
---	---	--

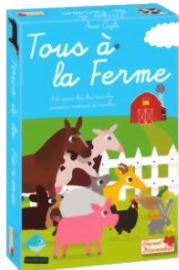
<p><b>Karuba Junior</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 10 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 1 à 4 joueurs</li> <li>- placement de tuiles, vision dans l'espace, coopération</li> <li>- 32 CHF</li> </ul>	<p>Ensemble, les joueurs partent à l'aventure et cherchent les trois trésors cachés dans la jungle sur l'île de Karuba !</p> <p>Parviendront-ils à poser les tuiles " sentier " pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île ?</p> <p>Il leur faudra coopérer efficacement et faire attention aux tigres qui bloquent le passage. Avec un peu de chance et des esprits vifs, ils seront plus rapides que les pirates !</p>
<p><b>Concept Kids</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 10 joueurs</li> <li>- communication, apprentissage des animaux</li> <li>- 36 CHF</li> </ul>	<p>« Concept Kids : Animaux » est une version coopérative du jeu « Concept » adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire.</p> <p>Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble !</p> <p>Concept Kids : Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.</p>

## Petits jeux

Jeux moins chers à emporter partout car ils contiennent peu de matériel.

<p><b>Bubble Stories</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 30 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 1 à 2 joueurs</li> <li>- jeu de cartes narratif</li> <li>- 14 CHF</li> </ul>	<p>Trois aventures dont tu es le héros !</p> <p>Bubble Stories, c'est mon premier jeu narratif solo sans texte.</p> <p>Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcours et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !</p>
<p><b>Clac Clac</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée : 10 min</li> <li>- dès 4 ans</li> <li>- 2 à 6 joueurs</li> <li>- observation, rapidité</li> <li>- 34 CHF</li> </ul>	<p>Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes.</p> <p>A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés : "Clac ! Clac !" et s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main ! Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités... Puis on entame un nouveau tour.</p> <p>Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur. Ayez l'oeil vif, l'esprit clair et la main habile !</p>

### Tous à la ferme



- durée : 20 min
- dès 4 ans
- 2 à 4 joueurs
- Mémoire, observation, logique
- 15 CHF

A vous de faire rentrer, à la queue leu-leu, du plus petit au plus grand, lapin, canard, poule, chèvre, mouton, cochon, vache et cheval.  
Néo, le chien de garde, rentrera pour sa part en dernier, surveillant les autres animaux.  
Pour rentrer les animaux dans l'ordre, les joueurs devront se souvenir où ils se trouvent parmi les 45 cartes prairies posées sur la table de jeu.  
Le jeu propose de jouer avec plus ou moins de cartes prairies et plus ou moins de cartes animaux pour faire varier le niveau de difficulté.  
Tous à la ferme est donc un jeu de mémoire, de logique et de reconnaissance des animaux de la ferme.

