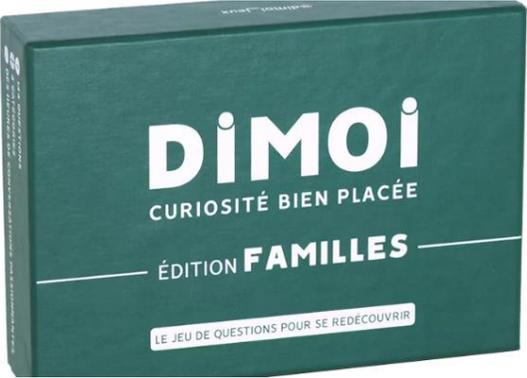
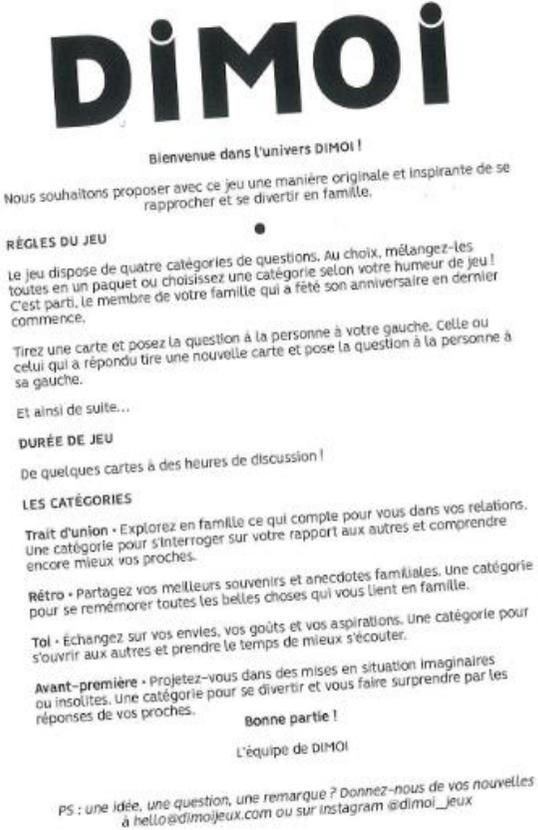


Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">Jeu de questions pour se découvrir</p> 	<p><i>Une règle du jeu</i></p> <p><i>Ensemble : 36 cartes</i></p> <p><i>Unique : 36 cartes</i></p> <p><i>Fantastique : 36 cartes</i></p> <p><i>Bambou : 36 cartes</i></p>	<p>Age : plus de 6 ans</p> <p>Nb de Joueurs : à partir de 2 personnes</p> <p>Durée du jeu : 30 à 90 min</p>	<h1 style="text-align: center;">DiMOI</h1> <p style="text-align: center;">Nous souhaitons avec cette édition vous proposer une manière ludique et positive de communiquer avec vos enfants sur des sujets variés et originaux.</p> <p style="text-align: center;">•</p> <p>RÈGLES DU JEU</p> <p>Le jeu dispose de quatre catégories de questions. Au choix, mélangez-les toutes en un paquet ou choisissez une catégorie selon votre humeur de jeu et celle de vos enfants ! C'est parti ! Les parents tirent les cartes une à une et posent les questions aux enfants. Si plusieurs enfants jouent en même temps, vous pouvez au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirer une carte et tous les enfants répondent à la même question chacun leur tour. • Tirer une nouvelle carte au fur et à mesure pour chaque enfant. <p>Pour profiter au mieux de l'expérience DIMOI, invitez vos enfants à vous donner plus de détails pour faire surgir leurs plus belles réponses et créer des moments d'échanges uniques.</p> <p>Les questions ont été conçues pour les enfants mais vous pouvez également y répondre s'ils vous le demandent ou pour partager vos propres expériences avec eux !</p> <p>DURÉE DE JEU</p> <p>De quelques cartes à des heures de discussion !</p> <p>LES CATÉGORIES</p> <p>Ensemble • Explorez avec vos enfants leur rapport aux autres. Une catégorie pour mieux comprendre leurs besoins en matière de communication, d'affection et d'accompagnement.</p> <p>Fantastique • Échangez autour de situations imaginaires ou amusantes. Poussez leur imagination et prenez plaisir à découvrir de nouvelles facettes de leur personnalité avec des questions drôles et originales !</p> <p>Unique • Montrez à vos enfants toutes les belles choses qui les rendent uniques. Posez-leur des questions concrètes sur leur quotidien, leurs goûts, leurs passions et leurs plus beaux souvenirs.</p> <p>Bambou • Créez des conversations plus profondes avec des questions qui suscitent chez eux une prise de recul positive. Des questions qui vous permettront de voir évoluer leurs aspirations, leurs doutes, leurs rêves... Et d'échanger avec eux sur des sujets tels que la confiance en soi, la gestion des émotions ou les valeurs.</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<p>Jeu de questions pour se découvrir</p> 	<p><i>Une règle du jeu</i></p> <p><i>Trait d'union : 36 cartes</i></p> <p><i>Rétro : 36 cartes</i></p> <p><i>Avant-première : 36 cartes</i></p> <p><i>Toi : 36 cartes</i></p>	<p>Age : plus de 11 ans</p> <p>Nb de Joueurs : à partir de 2 personnes</p> <p>Durée du jeu : 30 à 90 min</p>	 <p>REGLES DU JEU</p> <p>Le jeu dispose de quatre catégories de questions. Au choix, mélangez-les toutes en un paquet ou choisissez une catégorie selon votre humeur de jeu ! C'est parti, le membre de votre famille qui a fêté son anniversaire en dernier commence.</p> <p>Tirez une carte et posez la question à la personne à votre gauche. Celle ou celui qui a répondu tire une nouvelle carte et pose la question à la personne à sa gauche.</p> <p>Et ainsi de suite...</p> <p>DURÉE DE JEU</p> <p>De quelques cartes à des heures de discussion !</p> <p>LES CATÉGORIES</p> <p>Trait d'union • Explorez en famille ce qui compte pour vous dans vos relations. Une catégorie pour s'interroger sur votre rapport aux autres et comprendre encore mieux vos proches.</p> <p>Rétro • Partagez vos meilleurs souvenirs et anecdotes familiales. Une catégorie pour se remémorer toutes les belles choses qui vous lient en famille.</p> <p>Toi • Échangez sur vos envies, vos goûts et vos aspirations. Une catégorie pour s'ouvrir aux autres et prendre le temps de mieux s'écouter.</p> <p>Avant-première • Projetez-vous dans des mises en situation imaginaires ou insolites. Une catégorie pour se divertir et vous faire surprendre par les réponses de vos proches.</p> <p style="text-align: right;">Bonne partie ! L'équipe de DIMOI</p> <p><small>PS : une idée, une question, une remarque ? Donnez-nous de vos nouvelles à hello@dimoijeux.com ou sur Instagram @dimoi_jeux</small></p>

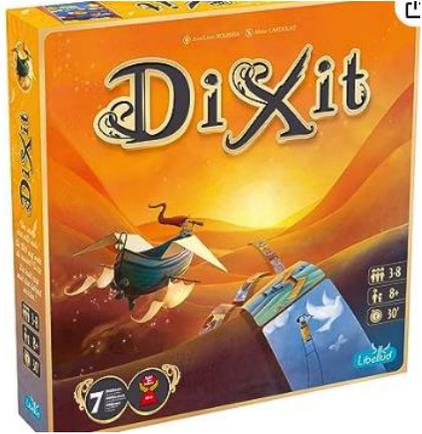
Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">Loto des émotions</p>  	<p>Une règle du jeu</p> <p>6 planches de jeu recto verso</p> <p>16 cartes émotions recto verso</p> <p>Un gabarit pour insérer les planches de jeu</p> <p>Un guide d'accompagnement</p>	<p>Age : 1½ an à 4 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 2 joueurs</p> <p>Durée du jeu : 5 min mini</p>	<p>Loto des émotions est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 4 ans à reconnaître et à nommer des émotions. Il leur apprend aussi que tout le monde vit des émotions, que celles-ci ont différentes causes et qu'une même situation peut générer plusieurs émotions.</p> <p>Approche centrée sur l'interaction parent-enfant : Placote vise à favoriser le développement de l'enfant en sollicitant la participation active du parent.</p> <p>Les jeux Placote garantissent des moments amusants en famille.</p>

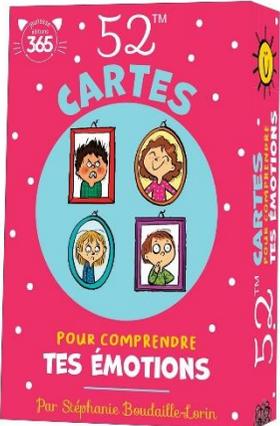
Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">La petite boîte qui fait du lien</p> 	<p style="text-align: center;"><i>Une règle du jeu</i></p> <p style="text-align: center;">60 cartes</p>	<p style="text-align: center;">Age : de 7 à 117 ans</p>	<p>2 Minutes DE Bonheur en Famille ! Jeu Famille - des Cartes pour communiquer en Famille en s'amusant ! Idée Jeu de Voyage</p> 
<p style="text-align: center;">La petite boîte qui fait du lien</p> 	<p style="text-align: center;"><i>Une règle du jeu</i></p> <p style="text-align: center;">60 cartes</p>	<p style="text-align: center;">Age : de 7 à 117 ans</p>	<p>2 Minutes DE Bonheur Ensemble ! Jeu de Questions intergénérationnel Cartes illimitées ! pour Famille, Entreprise, Amis...</p> 

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
 	<p>Une règle du jeu</p> <p>1 plateau de jeu composé de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 piste de score - 8 emplacements de carte - 1 aide de jeu (rappel du décompte des points) <p>84 cartes Dixit</p> <p>8 molettes de vote</p> <p>8 pions lapin en bois</p>	<p>Age : Adultes</p> <p>Nb de Joueurs : 8</p>	<div data-bbox="1413 405 2136 735"> <h3>Principe du jeu</h3> <p>À chaque tour, un joueur différent joue le rôle de "conteur". Il marque des points (🐰) en faisant deviner sa carte parmi celles des autres joueurs 🐰🐰, grâce à un indice qu'il leur donne. Mais cet indice doit être subtil, car si tous trouvent sa carte, le conteur ne marque aucun 🐰 ! Tous les autres joueurs marquent des 🐰 en retrouvant la carte du conteur, mais aussi en attirant les votes des autres joueurs grâce à un choix de carte judicieux.</p> <p>La partie s'arrête lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent 30 🐰. Le joueur qui a le plus de 🐰 est alors déclaré vainqueur.</p> </div> <div data-bbox="1413 767 2136 1337"> <h3>Comment jouer ?</h3> <p>Le premier joueur ayant trouvé un indice pour constituer une énigme devient le conteur 🐰 pour le premier tour.</p> <p>🔍 Constituer l'énigme Le conteur examine les 6 cartes qu'il a en main. Il en sélectionne une qui l'inspire (sans la révéler) à partir de laquelle il énonce un indice à voix haute (un mot ou une phrase, voir "Conseil au conteur" page ci-contre). Chaque autre joueur sélectionne ensuite, parmi les 6 cartes qu'il a en main, celle qui lui semble illustrer au mieux l'indice énoncé par le conteur. Puis chacun donne secrètement la carte qu'il a choisie au conteur, qui mélange toutes les cartes recueillies avec la sienne.</p> <p>🔍 Résoudre l'énigme Le conteur dispose aléatoirement et face visible les cartes autour du plateau de jeu, aux emplacements numérotés prévus (les numéros des emplacements doivent rester visibles). Exemple : à 6 joueurs, il place les 6 cartes aux emplacements allant de 1 jusqu'à 6.</p> <p>Le but pour les autres joueurs est de retrouver la carte du conteur. Chaque joueur (excepté le conteur) prend sa molette de vote, et tourne secrètement la roue afin d'afficher le numéro de la carte qu'il pense être celle du conteur. Il n'est pas possible de voter pour sa propre carte. Lorsque tout le monde a voté, les joueurs révèlent simultanément leurs molettes et les posent sur les cartes qu'elles designent.</p> <p>On procède ensuite au décompte. Pour cela, le conteur révèle quelle est sa carte, et compte le nombre de votes qu'elle a reçus :</p> <div data-bbox="1413 1043 2136 1171"> <ul style="list-style-type: none"> Si tous les joueurs ont voté pour la carte du conteur ou si aucun joueur n'a voté pour la carte du conteur : Le conteur ne marque pas de point. 🐰 Les autres joueurs marquent chacun 2 🐰. Si certains joueurs ont voté pour la carte du conteur, mais pas tous : Le conteur marque 3 🐰. Les joueurs qui ont voté pour la carte du conteur marquent aussi 3 🐰. Les autres n'en marquent pas. 🐰 En plus, dans tous les cas, chaque joueur 🐰 (excepté le conteur) marque 1 🐰 bonus pour chaque vote reçu sur sa propre carte. </div> <p>Les joueurs avancent leur pion lapin sur la piste de score d'autant de cases qu'ils ont marqué de 🐰.</p> <p>🔍 Fin du tour Toutes les cartes utilisées lors du tour sont placées en pile face visible à l'écart du jeu pour constituer la défausse. Chaque joueur pioche une carte pour en avoir à nouveau 6 en main. S'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour en distribuer une à tous les joueurs, les cartes restantes et la défausse sont mélangées pour former la nouvelle pioche.</p> <p>Le joueur à gauche du conteur devient le nouveau conteur pour le tour suivant.</p> <p>Fin de partie : si à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 30 🐰 sur la piste de score, la partie prend fin immédiatement. Le joueur qui a le plus de 🐰 est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.</p> </div>

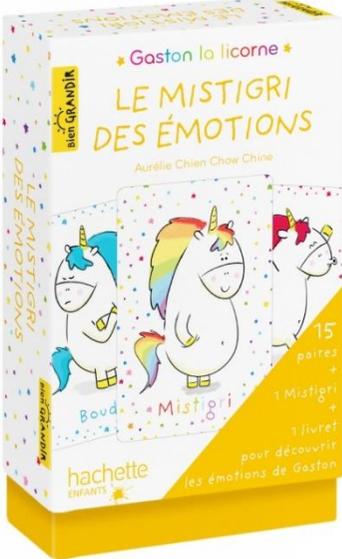
Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
 <p>Par Stéphanie Boudaille-Lorin</p>	<p>52 cartes</p>	<p>Age : Tout âge</p>	<p>Grâce à ces cartes, les enfants apprennent à comprendre et gérer leurs émotions afin de mieux vivre avec !</p> <p>La colère, la tristesse, la peur, la joie, le rire, la fierté... Grâce à ces cartes, les enfants apprennent à identifier, comprendre et gérer leurs émotions afin de les accueillir et de mieux vivre avec. Grâce aux conseils qui y sont proposés (choisir un confident de poche, sourire lorsqu'on est heureux, pardonner, appréhender une peur pas à pas, etc.), les enfants apprennent à ne pas se laisser submerger par ce qu'ils ressentent et à prendre la vie du bon côté.</p> <p>Un petit format ludique et pratique, pour que l'enfant puisse l'emporter partout avec lui !</p>
 <p>Par Séverine Gault et Bénédicte Fabert</p>	<p>52 cartes</p>	<p>Age : Dès le plus jeune âge</p>	<p>52 cartes pour apprendre à signer et communiquer avec son tout-petit !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manger, boire, dormir... Autant de besoins simples qu'il est pourtant compliqué d'interpréter avant que votre tout-petit ne sache parler. La langue des signes est donc une solution efficace ! - Ces 52 cartes donnent les clés nécessaires pour tisser un vrai lien de complicité avec bébé et exprimer au travers de gestes simples les grands thèmes du quotidien (émotions, famille, alimentation, hygiène, etc.). - Le petit plus : les 52 cartes ont été réalisées en partenariat avec l'association spécialisée Bébé fais-moi Signe – cette dernière réalise des formations pour les enfants et parents afin d'enseigner la langue des signes française (LSF) adaptée aux tout-petits.

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
	<p>2 tableaux magnétiques avec des visages à compléter</p> <p>10 cartes pour aider l'enfant à composer les visages et parler de ses émotions</p> <p>10 aimants petits chats pour analyser ses émotions</p> <p>10 aimants émotions (surpris, en colère, effrayé, amoureux, joyeux dégoûté, serein, triste, fier, confiant)</p> <p>20 aimants visages pour représenter ses émotions</p> <p>20 aimants yeux et nez</p> <p>20 aimants bouche</p>	<p>Age : 3 ans et plus</p>	<p>« Bien connaître les émotions et les nommer permet de mieux comprendre ce que l'on ressent. C'est un apprentissage essentiel pour bien grandir et le faire en jouant, c'est toujours plus amusant ! »</p> <p>Un coffret qui invite l'enfant à recomposer, sur les tableaux aimantés, différentes émotions. Grâce à ses 80 aimants et ses deux planches magnétiques à scratcher, l'enfant développe sa motricité fine et apprend à reconnaître et nommer les émotions. Il est aidé par de petites cartes qui lui donnent les exemples au recto et les explications d'une pédopsychiatre à l'attention des parents au verso.</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
	<p>1 livret comprendre les émotions de Gaston</p> <p>30 cartes émotions</p> <p>1 mistigri</p>	<p>Age : à partir de 3 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 2 à 6 joueurs</p>	<p style="text-align: center;"><u>Règles du jeu</u></p> <p>Mélange puis distribue l'intégralité des cartes du jeu. Un des joueurs aura une carte de plus que les autres, c'est normal.</p> <p>Chaque joueur dépose devant lui les paires d'émotions de Gaston qu'il a déjà dans son jeu.</p> <p>Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à leur tour, les joueurs piochent une carte chez leur voisin de gauche.</p> <p>Quand un joueur pioche une carte et qu'elle forme une paire avec une autre de son jeu, il peut déposer la paire devant lui.</p> <p>Lorsque toutes les paires des émotions sont formées, le joueur qui a le Mistigri Gaston en main gagne.</p> <p>Alternative : une autre façon de jouer est, au contraire, d'essayer de ne pas conserver le Mistigri Gaston dans sa main, comme dans un Mistigri classique.</p> <p>Et les autres alors ? Avec Gaston, on est toujours gagnant ! Même si tu n'as pas gagné la partie, tu as passé un bon moment ! Est-ce que ce n'est pas ça le plus important ?</p> <p>À tout moment, tu peux feuilleter ce livret pour comprendre ce que Gaston ressent en fonction de la couleur de sa crinière. Et toi, quelles émotions ressens-tu lorsque tu joues au Mistigri ?</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div style="text-align: center;">  <p>Un jeu de mémoire et de concentration incontournable pour s'amuser en famille ou entre amis !</p> </div>	<p>1 règle du jeu</p> <p>48 cartes (2x24 paires)</p>	<p>Age : 3-6 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 2 joueurs et plus</p>	<p>Le mémo d'Archibald est un jeu de concentration, d'observation et de mémoire mettant à l'honneur Archibald, ses activités favorites et celles et ceux qu'il aime. Une version inédite du très connu memory, pour s'amuser à reconstituer des paires d'images en découvrant les passions d'Archibald.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">RÈGLE DU JEU</p> <p style="text-align: center;">2 joueurs et plus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mélanger toutes les cartes, puis les étaler face cachée. • Le premier joueur retourne deux cartes. Si elles sont identiques, il les garde et rejoue. Il continue tant qu'il trouve des paires. Si les images sont différentes, il les repose face cachée et c'est au tour du joueur suivant. • Celui qui a le plus de paires a gagné ! </div>
<div style="text-align: center;">  <p>Un jeu d'observation incontournable pour apprendre les noms des animaux en s'amusant !</p> </div>	<p>1 règle du jeu</p> <p>6 planches</p> <p>36 cartes</p>	<p>Age : A partir de 3 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 1 à 6 joueurs</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">RÈGLE DU JEU</p> <p style="text-align: center;">1 à 6 joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur prend une planche. • Mélanger les cartes correspondant aux planches sélectionnées, puis les disposer en pile, face cachée. • Le premier joueur pioche une carte. Sans la montrer aux autres, il regarde si l'image de la carte figure sur sa planche. Si c'est le cas, il la pose dessus, face visible, et rejoue. Sinon, il la montre aux autres joueurs. Si l'un d'eux la reconnaît sur sa planche, il la pose dessus et joue à son tour. • Le premier qui a complété sa planche a gagné ! <p>Variantes : on peut aussi jouer avec plusieurs planches par joueur, ou bien tout seul, en s'amusant à retrouver les cartes de sa planche.</p> </div> <p>Le Loto d'Archibald est un jeu de concentration et d'observation sur le thème des animaux. Une version inédite du très connu jeu du loto, pour s'amuser à observer, à reconnaître et à nommer les animaux présents dans la série, en famille ou entre amis.</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="241 368 611 639" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="629 424 779 783">Ce jeu adapté au plus petit deviendra vite un rituel au moment du coucher : un oreiller, un drap et un doudou à trouver, des bisous à recevoir et... Bonne nuit !</p>	<p data-bbox="801 392 987 424">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="801 472 927 504">30 cartes</p> <p data-bbox="801 552 1003 584">1 carte oreiller</p> <p data-bbox="801 632 1048 663">1 carte couverture</p> <p data-bbox="801 711 999 743">2 personnages</p>	<p data-bbox="1155 392 1357 424">Age : Dès 3 ans</p> <p data-bbox="1155 472 1386 504">Nb de joueurs : 2</p> <p data-bbox="1155 552 1402 584">Temps : 10-15 min</p>	<div data-bbox="1496 379 2157 1289" data-label="Complex-Block"> <p data-bbox="1507 395 1547 427">FR</p> <h3 data-bbox="1720 424 1944 472" style="text-align: center;">Bisous•Dodo</h3> <p data-bbox="1547 483 1653 504">Dès 3 ans</p> <p data-bbox="1547 523 1800 544">2 joueurs (1 joueur, 1 meneur)</p> <p data-bbox="1547 563 1839 611">Contenu : 32 cartes, 2 personnages, 1 matelas</p> <p data-bbox="1547 627 2067 675">But du jeu : Collecter le plus de cartes possible avant d'avoir réuni les 3 cartes "draps", "oreiller", et "doudou".</p> <p data-bbox="1547 691 2123 794">Règle du jeu : Le joueur sort tout le contenu de la boîte, et remet dans le fond de la boîte l'un des 2 personnages (au choix) sur le matelas, côté "éveillé" (yeux ouverts). On écarte du jeu l'autre personnage. Le meneur du jeu mélange bien les cartes et donne la pile au joueur, faces cachées.</p> <p data-bbox="1576 798 1933 818">Le joueur les retourne une par une, devant lui.</p> <p data-bbox="1576 821 2123 917">Les cartes qu'il retourne sont autant de bisous, petites chansons et autres chatouilles qu'il recevra plus tard. Attention !, chaque fois qu'il retourne une carte "soleil", il doit supprimer 1, 2, ou 3 cartes (selon le nombre de soleils sur la carte) de son tas constitué. Les cartes "soleil" et les cartes supprimées sont aussitôt écartées du jeu.</p> <p data-bbox="1576 920 2123 984">Lorsqu'il retourne la carte "oreiller", le joueur la place sous la tête du personnage dans son lit. La carte "draps" doit être placée sur les jambes, et la carte "doudou" auprès de lui sous ou sur le drap.</p> <p data-bbox="1576 987 2123 1107">Dès que ces 3 cartes sont réunies, la partie s'arrête. Le joueur donne au meneur toutes ses cartes gagnées. Le meneur les retourne une à une et prodigue les bisous, les chatouilles, chante les chansons en fonction des cartes obtenues (voir carte "index"). Lorsque la pile des cartes gagnées est épuisée, on retourne l'enfant dans son lit (côté "endormi"), et on lui souhaite bonne nuit avant d'aller se coucher !</p> <div data-bbox="1576 1123 2123 1273" data-label="Image"> </div> </div>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="210 336 622 703" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="192 767 645 1023">Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchainent et se déchainent à un rythme délirant. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné.</p>	<p data-bbox="674 344 853 376">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="674 424 792 456">72 cartes</p>	<p data-bbox="920 344 1122 376">Age : Dès 5 ans</p> <p data-bbox="920 424 1294 456">Nb de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p data-bbox="920 544 1122 576">Temps : 10 min</p>	<div data-bbox="1361 328 1749 935" data-label="Complex-Block"> <p style="text-align: center;">SpidMonsters</p> <p>Dès 5 ans</p> <p>De 2 à 4 joueurs</p> <p>Contenu : 72 cartes</p>  <p>But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.</p> <p>Règle du jeu : le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. Les joueurs gardent en main leur paquet de cartes faces cachées, et posent devant eux, faces découvertes, les 3 premières cartes de leur pile. Puis le donneur pose une carte au centre, face découverte. Aussitôt, le plus rapidement possible et simultanément, tous les joueurs tentent de placer leurs cartes découvertes au centre.</p> <p>Pour pouvoir poser 1 carte, il faut que celle-ci présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit le même motif de fond - soit la même couleur de planète - soit le même monstre que la carte précédemment posée. </div> <div data-bbox="1765 775 2141 1334" data-label="Complex-Block"> <p>Chacun des joueurs a le droit d'avoir toujours 3 cartes devant lui. Ainsi, à chaque fois qu'il en dépose 1 au centre, il peut en reprendre 1 dans son paquet de cartes et la poser devant lui. Au moment où ils placent leur carte au centre sur la pile, les joueurs doivent énoncer ce qu'ils associent à la carte directement posée en dessous.</p> <p>Exemple 1 : Motif ! Exemple 2 : Planète !</p>  <p>Exemple 3 : Monstre !</p>  <p>Il peut arriver qu'aucun des joueurs ne puisse placer aucune de ses 3 cartes. Dans ce cas, après vérification de toutes les cartes retournées, tous les joueurs retournent une carte supplémentaire de leur paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit débloqué. Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.</p> </div>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="248 328 568 770" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="188 810 645 1121">Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main. Attention ! Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille.</p>	<p data-bbox="667 339 853 371">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="667 416 792 448">45 cartes</p>	<p data-bbox="913 339 1120 371">Age : Dés 5 ans</p> <p data-bbox="913 416 1294 448">Nb de joueurs : 3 à 5 joueurs</p> <p data-bbox="913 496 1120 528">Temps : 20 min</p>	<div data-bbox="1352 300 1800 970" data-label="Complex-Block"> <h2 style="text-align: center; color: orange;">GORILLA</h2> <ul style="list-style-type: none">  5-99 ans  3-5 joueurs  45 cartes (40 cartes "animaux", 1 carte joker, 4 cartes "gorilles")  But du jeu : Ne plus avoir de cartes en main.  Préparation du jeu : Le donneur distribue 6 cartes à chaque joueur, le reste des cartes constitue la pioche. <p>Règle du jeu : Le plus jeune joueur pose une carte "animal" au centre de la table. (ex : Tigre + Bus Rouge). Puis c'est au joueur suivant de poser une carte "animal" de la même couleur (ex : crocodile + Bus Rouge) ou une carte du même animal avec une autre couleur de Bus (ex : Tigre + Bus Bleu). S'il ne peut pas jouer, il pioche. Puis c'est au joueur suivant de jouer selon les mêmes règles. S'il ne peut pas jouer, il pioche.</p> <p>P.S. : Une bonne pioche se joue immédiatement.</p> <p>Les cartes spéciales :</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <p>1 carte Joker : cette carte se pose à tout moment lors de son tour de jeu (mais elle ne peut pas être posée au dernier tour). Le joueur suivant pose alors une carte "animal" de la couleur de Bus de son choix ou une carte "gorille".</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <p>4 cartes "panthère" : tous les autres joueurs piochent 1 carte. On peut poser une autre carte panthère sur une carte panthère.</p> </div> </div> </div> <div data-bbox="1756 778 2168 1396" data-label="Complex-Block"> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>4 cartes "singe" : le joueur suivant saute son tour (lorsque le joueur "A" pose cette carte, le joueur "B" ne joue pas ; c'est au tour du joueur "C").</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>4 cartes "éléphant" : le déroulement du jeu change de sens. Lorsqu'un joueur "B" pose cette carte, c'est au joueur précédent ("A") de jouer à nouveau.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <p>4 Cartes "gorille" : ces cartes se posent sur une carte "animal" de la couleur de Bus correspondante ou sur la carte Joker (exemple : une carte "gorille + Bus Jaune" peut se poser sur une carte "Zèbre + Bus jaune"). Dès que cette carte est posée, tous les autres joueurs doivent taper sur le gorille. Le dernier joueur à taper, pioche 3 cartes de pénalité et redémarre avec une carte "animal" de son choix (il ne peut pas jouer une carte "gorille" ni la carte "Joker").</p> </div> <p>PS : quand il n'y a plus de pioche, toutes les cartes du pot sont mélangées et retournées pour constituer une nouvelle pioche.</p> <p>Fin de la partie : Quand un des joueurs n'a plus qu'une carte en main, il doit dire "gorilla" et la partie continue. S'il oublie de le dire, les autres joueurs doivent le lui faire remarquer ; il pioche une carte de pénalité et la partie continue. Si personne ne l'a remarqué, alors tant mieux pour lui. Le gagnant est le premier joueur qui ne possède plus de carte en main.</p> </div>

Attention ! Danger d'étouffement.

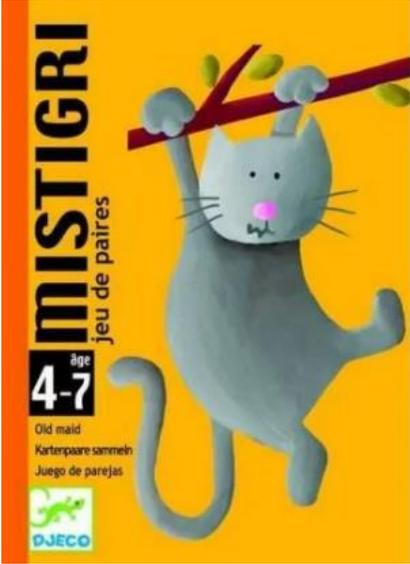
Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="197 379 618 703" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="188 762 645 1038">Jeu d'observation et de rapidité Pour gagner il faut être vif et rester concentré ! Le but du jeu est de trouver le plus rapidement possible un animal qui se trouve sur l'une des cartes que vous avez entre les mains. Une fois que vous avez repéré votre animal, vous devez vite poser votre carte sur la table.</p> <ul data-bbox="232 1043 645 1134" style="list-style-type: none"> • De nombreux animaux • Jeu familial d'observation et de rapidité <p data-bbox="188 1139 645 1385">Le premier qui trouve sur la grande carte méli-mélo un animal de son jeu abat sa carte aussi vite que possible ! Ce jeu de société va permettre aux enfants mais aussi aux grands de travailler ou d'entretenir leur vue, leur rapidité mais aussi leurs réflexes. Un jeu en famille sans modération.</p>	<p data-bbox="667 373 853 408">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="667 453 792 488">72 cartes</p>	<p data-bbox="1068 373 1267 408">Age : Dès 5 ans</p> <p data-bbox="1068 448 1413 483">Nb de joueurs : 2 à 6 joueurs</p> <p data-bbox="1068 564 1352 600">Temps : 10 min environ</p>	<div data-bbox="1480 389 2141 1267" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1494 480 1621 504">5-99 ans</p> <p data-bbox="1494 512 1682 536">De 3 à 6 joueurs</p> <p data-bbox="1494 544 2040 584">Contenu : 12 grandes cartes "méli-mélo", 60 cartes "animaux", un index des animaux au dos de la règle du jeu</p> <p data-bbox="1494 592 2047 616">But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes</p> <p data-bbox="1494 624 2101 687">Règle du jeu : Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer 8 cartes "animaux" à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.</p> <p data-bbox="1494 695 2092 751">Le paquet des cartes "méli-mélo" est placé au milieu des joueurs, face cachée. Le premier joueur retourne la première carte "méli-mélo". Il la pose face découverte au milieu des joueurs.</p> <p data-bbox="1494 759 2085 807">Chaque joueur observe attentivement son jeu et la carte "méli-mélo". Les joueurs doivent trouver très vite une carte de leur jeu où figure un des animaux vu sur la carte "méli-mélo".</p> <p data-bbox="1494 815 2101 887">Le plus rapide gagne si la carte jouée représente en effet un animal figurant sur la carte "méli-mélo". Le joueur se débarrasse alors de sa carte. Sinon, il reprend sa carte et il est pénalisé en piochant 2 cartes supplémentaires. Les autres joueurs reprennent leurs cartes.</p> <p data-bbox="1494 895 2101 951">On retourne chacun son tour une autre carte "méli-mélo", et ainsi de suite. À la fin du paquet de cartes "méli-mélo", on le retourne et on recommence.</p> <p data-bbox="1494 959 2101 1015">Variante, pour les plus calmes : Un joueur retourne la première carte "méli-mélo" et il la pose au milieu de tous les joueurs. Il compte à voix haute jusqu'à cinq.</p> <p data-bbox="1494 1023 2085 1094">Pendant ce temps, les joueurs doivent observer attentivement la scène et les détails qui la constituent. Ensuite la carte "méli-mélo" est retournée. Chaque joueur doit alors poser devant lui toutes les cartes où figurent des animaux vus sur la carte "méli-mélo".</p> <p data-bbox="1494 1102 2078 1158">La carte "méli-mélo" est encore une fois retournée pour vérification. Les joueurs qui ont mis de mauvaises cartes les reprennent, et en piochent une supplémentaire.</p> <p data-bbox="1494 1166 2063 1198">Les bonnes cartes ne seront pas réintégrées dans les jeux et seront mises de côté.</p> <p data-bbox="1494 1206 2101 1238">Le gagnant est celui qui a le moins de cartes en main, quand toutes les cartes "méli-mélo" ont été jouées.</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="253 363 589 823" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="188 884 663 1029">7 familles fantastiques de 4 personnages. Un jeu à la portée des plus petits...</p>	<p data-bbox="685 400 871 432">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="685 480 810 512">28 cartes</p>	<p data-bbox="916 400 1144 432">Age : Dès 4-7 ans</p> <p data-bbox="916 475 1263 507">Nb de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p data-bbox="916 592 1104 624">Temps : 10 min</p>	<div data-bbox="1330 363 1767 1050" data-label="Complex-Block"> <p style="text-align: center;">MINI FAMILY</p> <p>🕒 Dès 4 ans</p> <p>👥 De 2 à 4 joueurs</p> <p>📦 Contenu : 28 cartes, 7 familles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - famille Crapaud 🐸 - famille Sorciers 🧙 - famille Royale 👑 - famille Fantômes 👻 - famille Troubadour 🎸 - famille Chevaliers 🛡️ - famille Fée 🧚 <p>👤 But du jeu : Réunir le plus grand nombre de familles.</p> <p>📖 Règle du jeu : Dans ce jeu, une famille est constituée de 4 personnages (le père, la mère, le fils, la fille). Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> </div> <div data-bbox="1767 863 2166 1396" data-label="Text"> <p>Les joueurs regroupent leurs cartes par famille. S'ils peuvent dès le début réunir une famille, ils la posent devant eux.</p> <p>Le premier joueur demande au joueur de son choix une carte d'une famille.</p> <p>nb : il doit avoir au moins une carte de cette famille.</p> <p>S'il obtient cette carte, il peut redemander une autre carte au joueur de son choix, et ainsi de suite.</p> <p>S'il ne l'obtient pas, il pioche, et c'est au joueur suivant de demander une carte au joueur de son choix.</p> <p>La partie se termine quand toutes les cartes ont été utilisées et les familles reconstituées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de familles complètes.</p> </div>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
 <p>Associer des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat : pour gagner, c'est aussi simple que ça !</p>	<p>1 règle du jeu</p> <p>33 cartes</p>	<p>Age : Dès 4-7 ans</p> <p>Nb de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p>Temps : 10 min</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center;">MISTIGRI</p> <p>👤 Dès 4 ans</p> <hr/> <p>👥 De 2 à 4 joueurs</p> <hr/> <p>📦 Contenu : 33 cartes 32 cartes à associer > et un mistigri ></p> <hr/> <p>👤 But du jeu : Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main.</p> <hr/> <p>🗑️ Règle du jeu : Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le jeu peut alors commencer.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #f0f0f0; margin-top: 10px;"> <p>Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant (celui qui vient de donner une carte) de piocher dans le jeu de son propre voisin de gauche. Et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri !! Alors gare à ne pas la garder dans son jeu...</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> </div>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<div data-bbox="253 363 616 874" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="190 914 663 1114">C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si 2 chiens sont de la même taille, attention ! il y a "Bata-Waf" !</p>	<p data-bbox="685 400 871 432">1 règle du jeu</p> <p data-bbox="685 480 810 512">36 cartes</p>	<p data-bbox="916 400 1144 432">Age : Dès 3-6 ans</p> <p data-bbox="916 475 1263 507">Nb de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p data-bbox="916 592 1104 624">Temps : 10 min</p>	<div data-bbox="1480 363 1966 1361" data-label="Complex-Block"> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1496 373 1899 421">👤 Dès 3 ans <li data-bbox="1496 427 1899 475">♠️ A partir de 2 joueurs <li data-bbox="1496 481 1899 529">📦 Contenu : 36 cartes <li data-bbox="1496 536 1899 689">👉 But du jeu : Récupérer toutes les cartes du jeu. Ce jeu de bataille a été conçu pour les tout-petits. <li data-bbox="1496 695 1899 1008">📖 Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes, qu'il pose devant lui face cachée. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus gros remporte le pli. Parfois il arrivera que les joueurs retournent deux cartes avec des chiens de même taille. Dans ce cas, ils doivent dire «Bata-waf». Ils mettent chacun au-dessus de leur carte une autre carte, face cachée cette fois-ci. Puis encore une autre carte face découverte. Celui qui a mis la dernière carte avec le chien le plus gros remporte toutes les cartes du pli. Les enfants qui ne savent pas compter peuvent aisément repérer qui remporte le pli, en comparant les tailles des chiens. </div>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">Puzzle duo Maman & bébé</p> 	<p>12 puzzles duo (24 pièces)</p>	<p>Age : 2 ans et plus</p>	<p>Assembler les puzzles selon la même association d'idée : associer une maman et son petit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle autocorrectif • Enrichir son vocabulaire • Un carton solide pour jouer à volonté • Une boîte avec anse pour l'emporter partout où l'on veut • De jolies illustrations pour imaginer et raconter des histoires • Découvre le monde animalier • Développe sa dextérité et son vocabulaire • Un moment de partage et de complicité avec votre enfant • Son premier puzzle
<p style="text-align: center;">Puzzle trio la journée</p> 	<p>8 puzzles (24 pièces)</p>	<p>Age : 2 ans et plus</p>	<p>Puzzles 3 pièces : l'enfant retrouve les éléments de l'image centrale dans les petits images et les assemble</p> <p>Puzzle Trio - La journée Un jeu éducatif avec le plaisir de s'amuser, il faut trouver les objets correspondant aux différents moments de la journée...</p>

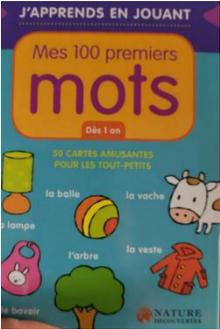
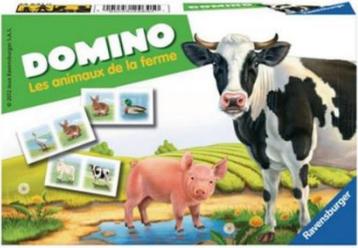
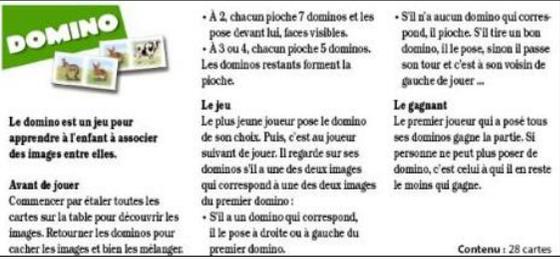
Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age/Nb de Joueurs /Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">Loto la maison</p> 	<p>5 planches : représentant 6 objets de la maison regroupés par pièce (salon, jardin, chambre, salle de bain, cuisine)</p> <p>30 pièces : représentant un objet</p>	<p>Age : Dès 2 ans</p>	<p>Le loto sur les objets de la maison est un loto classique composé de 5 planches et de 30 pièces représentant des objets du quotidien.</p> <p>Les pièces seront posées face cachée au centre et les enfants choisiront tour à tour une pièce au hasard. Si le dessin correspond à l'une des images de sa planche, il la pose dessus, sinon il la remet au centre face cachée.</p> <p>Ce jeu permet de développer le sens de l'observation, la mémoire et le langage des enfants.</p>
<p style="text-align: center;">Magnetic's enfants déguisés</p> 	<p>24 magnets en bois pour s'amuser à créer des personnages magnétiques.</p> 	<p>Age : Dès 2 ans</p>	<p>Chaque personnage se compose de 3 pièces de bois pour les jambes, le corps et la tête.</p> <p>Votre enfant s'amusera à réaliser les différents personnages comme une princesse, un pirate, une indienne, un chevalier, une sirène... puis s'amusera à les mélanger entre eux.</p> <p>Une activité ludique et éducative autour de ce jouet en bois.</p> <p>Des magnets à placer sur le frigo ou sur le tableau magnétique. Pour développer son sens de l'observation et sa coordination tout en s'amusant !</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age/Nb de Joueurs /Durée du jeu	Descriptif
<p style="text-align: center;">Loto de la ferme</p> 	<p>5 planches : : le poulailler, l'étable, le potager, les champs...</p> <p>30 jetons : <i>représentant un élément de la ferme</i></p>	<p>Age : Dès 2 ans</p>	<p>Un jeu pour se familiariser avec le vocabulaire de la ferme et les couleurs des cartes permettent d'associer facilement les pièces.</p> <p>Un grand loto pour découvrir la vie à la ferme et les animaux à travers les 5 planches du jeu Le premier qui a complété sa planche a gagné !</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ OBSERVATION ✓ ASSOCIATION ✓ LANGAGE
<p style="text-align: center;">Les animaux à toucher</p>  	<p>12 grandes cartes dont 6 avec une matière à toucher.</p>	<p>Age : Dès 12 mois</p>	<p>Une activité motrice de mémoire et d'association.</p> <p>Un jeu à partager avec les parents, qui sollicite l'attention conjointe.</p> <p>Des expériences sensorielles pour faire découvrir à bébé son environnement. Le petit explorateur pourra toucher, caresser, manipuler. Un jeu à partager avec les parents.</p>

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
	<p>1 règle du jeu</p> <p>50 cartes</p>	<p>Age : Dès 1 ans</p>	
	<p>1 règle du jeu</p> <p>16 cartes</p>	<p>Age : Dès 18 mois</p> <p>Nb de Joueurs : 2 à 4 joueurs</p>	
	<p>28 cartes</p>	<p>Age : A partir de 3 ans</p>	

Jeux et Activités

Nature	Contenu	Age / Nb de Joueurs / Durée du jeu	Descriptif
	<p>1 règle du jeu</p> <p>1 dès</p> <p>4 plateaux</p> <p>20 cartes</p>	<p>Age : Dès 3 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 1 à 4 joueurs</p> <p>Durée : 15 min</p>	<p>Immersion imminente à la ferme ! Le but du jeu est de trouver tous ensemble des éléments sur les plateaux pour gagner 10 cartes. On choisit le côté blanc ou vert du plateau et on joue avec le côté des cartes de la même couleur. Le plus jeune joueur lance le dé puis il pioche une carte et la montre aux autres joueurs. C'est l'élément qu'ils doivent retrouver sur le plateau, autant de fois que le chiffre indiqué par le dé. La carte est gagnée si le nombre d'élément à trouver est atteint. Sinon, la carte est perdue. Une variante rapido est possible : il faut gagner le maximum de cartes sur une durée de 5 minutes. Il est aussi possible de jouer en solo ! La boîte contient 1 plateau de jeu recto-verso en quatre parties, 20 cartes recto-verso, 1 dé en bois et les règles du jeu en 7 langues. Une partie "classique" dure environ 15 minutes.</p>
	<p>2 grands décors (12 cartes recto-verso)</p> <p>60 cartes personnages à trouver</p>	<p>Age : Dès 3 ans</p> <p>Nb de Joueurs : 1 à 6 joueurs</p>	<p>Un jeu rigolo aux règles simples pour s'amuser en famille, avec 2 décors à assembler différemment à chaque partie et 60 cartes personnages. Règles du jeu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assemblez le décor de votre choix. 2. Prenez 10 cartes Personnages au hasard et ajoutez la carte « Super cochon ». 3. Mélangez les cartes et placez-les autour du décor, face cachée. 4. À tour de rôle, chaque joueur retourne la carte de son choix. 5. Le plus rapide à trouver le personnage remporte la carte. 6. Le jeu se termine quand tous les personnages ont été trouvés. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie ! <p>Chaque personnage vaut 1 point sauf ce coquin de cochon, qui s'est déguisé. Il offre 3 points au joueur le plus rapide à le démasquer à condition de crier : « Super cochon ! ». Si le joueur oublie de crier « Super cochon ! », il ne remporte qu'1 point.</p>

Jeux et Activités