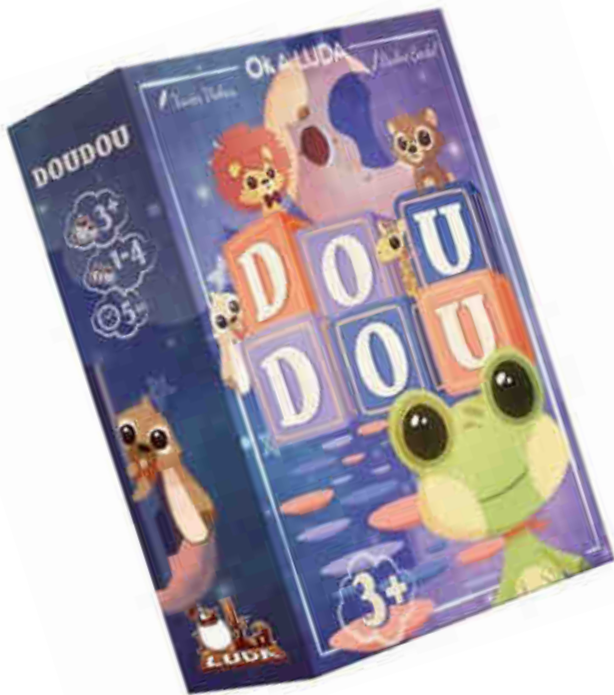


Mallette Jeux

2 / 5 ans

(2)



Contenu de la mallette : 6561090067

11 jeux :

- **Où est-ce que j'habite** (N° 6560550067)
- **A la ferme** (N° 6560560067)
- **3 little pigs** (N° 6560540067)
- **La loco des couleurs** (N° 6560570067)
- **Doudou** (N° 6560510067)
- **Pyramide d'animaux** (N° 6560590067)
- **Puzzle géant** (N° 6560600067)
- **Blanche - Neige** (N° 6560610067)
- **Le roi sommeil** (N° 6560620067)
- **Le chat assassin à la chasse** (N° 6203390067)
- **The avengers - Puzzle 3D** (N° 6561240067)

Au retour de la sélection vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci.

OU EST-CE QUE J'HABITE



Jeu d'assemblage

- De 1 à plusieurs joueurs.
- Dès 2 ans.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : L'image cachée sur le cadre représente le lieu où habite l'animal.



SR41

- 1 joueur.
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 10 à 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Un jeu électronique autour de l'univers de la ferme : le fermier sur son tracteur, les mamans et les bébés animaux, la basse-cour, mais aussi le jardin, le potager, le verger, les champs et les prés... Une autocorrection permet à l'enfant de comprendre seul.

But du jeu : Relie la question et la réponse avec la pointe du stylo. Si le stylo s'allume, bravo ! La réponse est bonne.

3 LITTLE PIGS



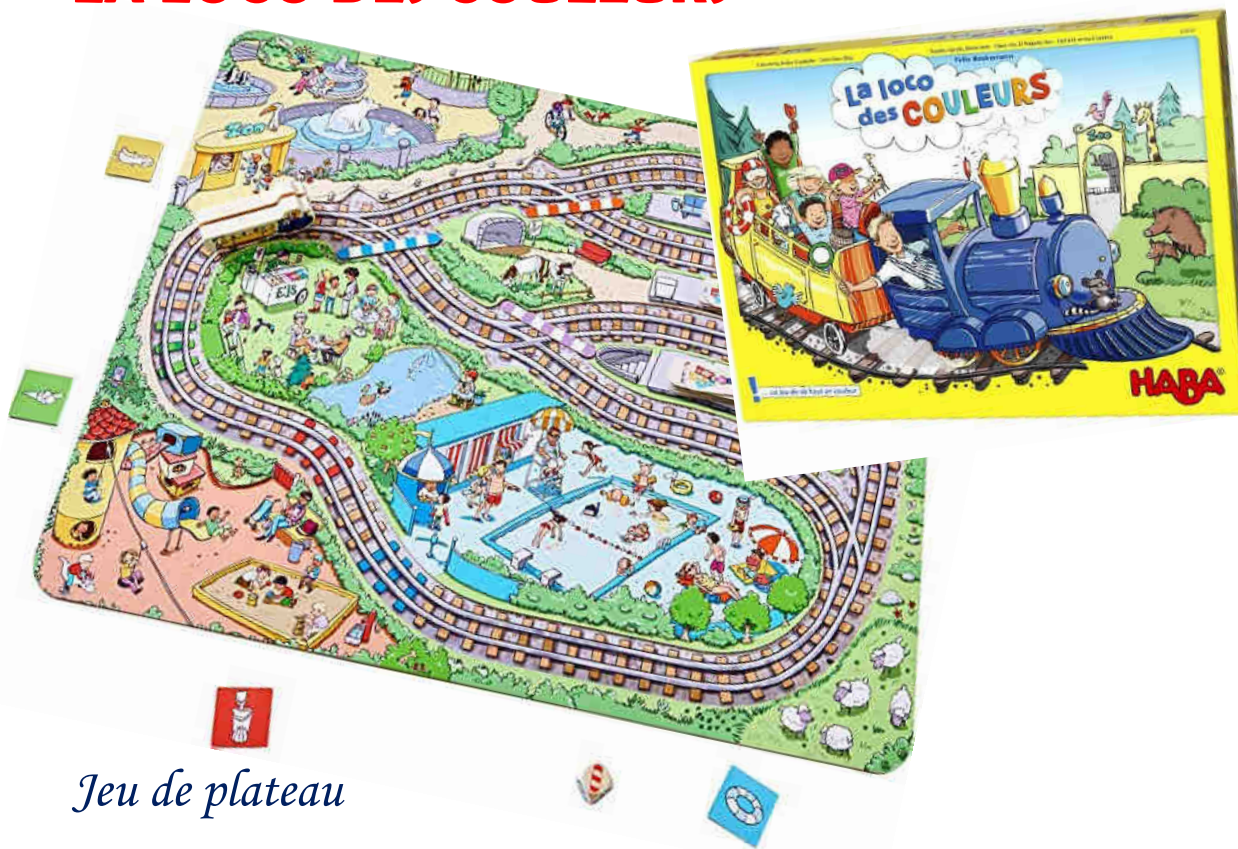
Jeu coopératif

- 1 à 4 joueurs.
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 10mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Après avoir installé le plateau de jeu, disposé la maison et les pièces Fleur face caché, chacun des joueurs prend un pion Cochon en bois et le positionne dans leur case de départ. Le Loup est lui aussi placé sur sa zone de départ, derrière la maison.

But du jeu : Les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant le loup.

LA LOCO DES COULEURS



Jeu de plateau

- 2 à 4 joueurs.
- Dès 3 ans.
- Durée de la partie : 5 à 10mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : L avec un plateau XXL! a loco des couleurs entre en gare est un jeu avec un plateau XXL! De nombreux passagers se pressent sur les quatre quais. Les joueurs ont maintenant besoin d'un peu de chance et d'une bonne vue d'ensemble pour régler les aiguillages.

But du jeu : Qui pourra amener le plus grand nombre de passagers à son propre arrêt sera le gagnant.

DOUDOU



Jeu de déduction coopératif

- 1 à 4 joueurs.
- Dès 3 ans.
- Durée de la partie : 5mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Un jeu d'enquête coopératif pour enfants! Faîtes les choix les plus judicieux pour résoudre l'énigme et retrouvez les Doudou avant d'aller au lit.

But du jeu : Arriverez-vous à retrouver le petit farceur ?

PYRAMIDE D'ANIMAUX



Jeu d'empilement

- 2 à 4 joueurs.
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 15 à 30mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Les animaux de la ferme sont en pleine démonstration artistique : qui pourra poser la poule sur le mouton ? Et le chien pourrait-il venir se percher pardessus ?

But du jeu : Réussir la plus grande pyramide d'animaux

90 centimètre

LE BATEAU PIRATE

Puzzle Géant

(36 pièces)



- De 1 à plusieurs joueurs.
- Dès 4 ans.
- Mise en place : 1 endroit adaptée (90 cm de hauteur).

Description : Le bateau des pirates a des illustrations fantastiques. Il n'a ni coins, ni bordures et il peut être réalisé au sol ou sur table.

BLANCHE-NEIGE



Jeu de logique

- 1 joueur.
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 10 à 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Blanche-Neige propose aux jeunes enfants de développer leur esprit logique et d'apprendre à utiliser des pictogrammes. Ceux-ci serviront d'indices pour retrouver le bon emplacement de chacun dans les différentes pièces de la maison où à l'extérieur. Lorsque les sept nains et la méchante reine seront en place, le seul espace encore libre sera celui de Blanche-Neige. Comment trouver la bonne place pour chacun des personnages ? Ouvrez porte et fenêtres pour vérifier vos déductions.

But du jeu : découvrir où se cache Blanche-Neige.

LE ROI SOMMEIL



Jeu d'observation et de mémoire.

- 2 à 5 joueurs.
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 30mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Chaque membre de la famille n'arrête pas de descendre du lit pour mettre un nouveau pyjama, puis remonte dans le lit et recommence encore une fois. Mais dès que le fantôme apparaît tout le monde file se cacher sous la couette. Qui se souvient du lit dans lequel se trouve le Roi habillé en bleu ?

But du jeu : Il s'agit pour chacun de retrouver ce personnage ou cette couleur.

LE CHAT ASSASSIN A LA CHASSE



Jeu de stratégie

- A partir de 2 joueurs.
- Dès 5 ans.
- Durée de la partie : 45mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Duffy, le célèbre chat assassin, nous entraîne dans une partie de chasse endiablée ! Lancez les dés, additionnez les résultats obtenus et oyez le premier à reconstituer sa scène de chasse. Il faudra être malin, savoir s'arrêter à temps et déjouer les pièges. Un jeu de dés, plein de stratégie, d'humour et de rebondissements !

But du jeu : Etre le premier à reconstituer la saynète du « Chat » composé de 4 cartes numérotés de 1 à 4.

THE AVENGERS

Puzzle



- A partir de 1 joueurs.
- Dès 6 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée

Description : Assemblez le puzzle et regardez vos personnages préférés en 3D grâce aux lunettes spéciales incluses dans le pack