

ABELLA L'ABEILLE

2 à 4 ans

On place les plaquettes sur la table faces fleurs visibles. Chaque joueur à son tour jette le dé. Puis il prend une plaquette fleur de la couleur indiquée et l'insère dans la ruche. Quand la plaquette ressort de la ruche elle est retournée, c'est magique ! Si la plaquette sort du côté miel, le joueur la pose sur le pot de miel. Sinon on la met de côté. *Si les joueurs remplissent le pot de miel, la partie est gagnée !*



MON PREMIER VERGER

2 à 4 ans

Mon premier verger est la version junior du classique d'HABA "Le verger". Les enfants tenteront de cueillir ensemble les fruits avant que Théo le corbeau n'atteigne le verger.



LA FÉE AUX FLEURS

2 à 4 ans

La fée aux fleurs se promène sur l'étang ou dans le pré et voilà que toutes les fleurs en bouton ouvrent leurs pétales. Le dé indique aux enfants sur quelles cases ils doivent empiler les tiges. Le but est de faire fleurir toutes les fleurs avant que la fée n'atteigne l'arrivée.



LA CHASSE AUX MONSTRES

3 à 8 ans

Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet et crier "Au placard le monstre !"

Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie !



LITTLE COOPERATION

3 à 5 ans

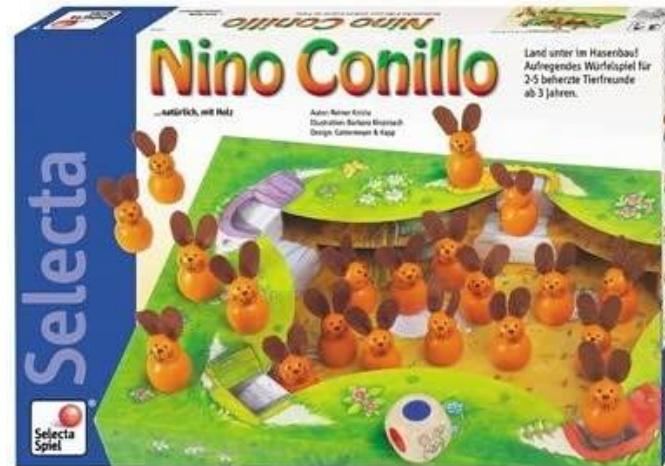
Tous les animaux sont à la pêche mais la banquise fond. Chaque joueur à son tour jette le dé. Quand il tombe sur la face pont, on fait avancer un animal sur le pont. Sur la face igloo on fait passer un animal du pont vers l'igloo. Sur la face glaçon, on enlève un pilier du pont. Si tous les animaux ont regagné l'igloo avant que le pont s'écroule, tous les joueurs ont gagné !



NINO CONILLO

3 à 5 ans

Veux-tu aider à mettre les lapins au sec ? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les petits lapins. Comme le terrier est intégré dans l'emballage du jeu, Nino Conillo t'accompagnera partout !



VOL AVEC NOUS PETIT HIBOU

4 à 7 ans

De nuit, les six petits hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Il leur faut cependant rentrer chez eux avant que le jour se lève !

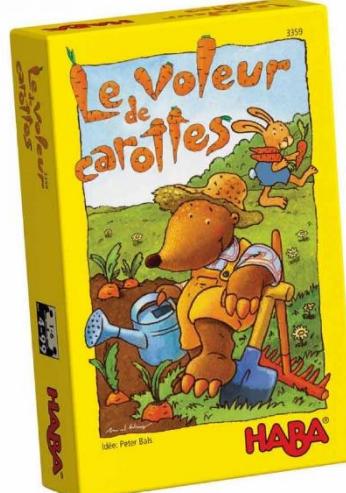
Le but du jeu est de réussir à ramener tous les hiboux au nid avant le lever du soleil, c'est-à-dire avant que le dernier marqueur de temps n'ait atteint la dernière case sous le soleil. Les joueurs doivent jouer les plaquettes de la bonne couleur pour aider les petits hiboux à retourner à leur nid.



LE VOLEUR DE CAROTTES

4 à 7 ans

Le lapin gourmand a une fois de plus décidé de rentrer dans notre potager et de manger nos belles carottes...Vite, récoltons tous ensemble quatre carottes avant que le lapin ne les aient mangées. Tous les joueurs doivent récolter ensemble 4 carottes avant le lapin.



LE VERGER

3 à 5 ans

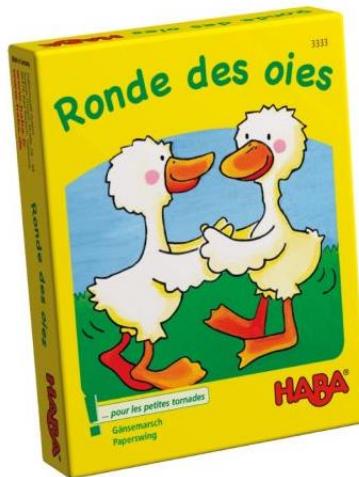
Avant de commencer la partie les joueurs déposent les fruits sur les arbres. Chaque joueur à son tour jette le dé. Si une couleur apparaît le joueur cueille un fruit de la couleur indiquée et le met dans son panier. Si le dé montre le corbeau, on place un morceau du puzzle du corbeau au centre du plateau. L'objectif est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Sinon c'est le corbeau qui mange les fruits qui restent dans les arbres !



LA RONDE DES OIES

3 à 6 ans

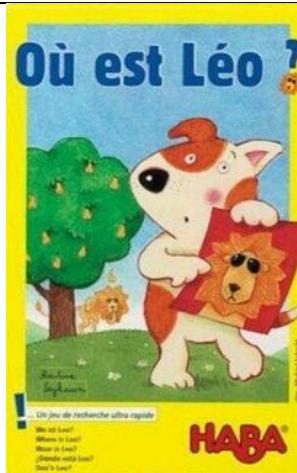
C'est l'heure des activités sportives du troupeau d'oies : Odette saute, plie les genoux et se dandine dans le pré. Et les enfants refont les mêmes mouvements.



OÙ EST LÉO ?

5 à 8 ans

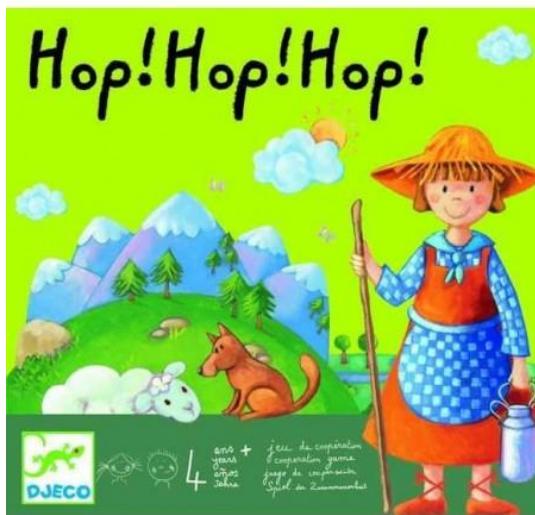
Jeu de déduction, d'observation et de rapidité. On pose toutes les cartes, sauf 4, en rond sur la table, faces découvertes. On pose le petit chien devant n'importe quelle carte. Cette carte montre un animal et un lieu. L'animal nous indique dans une bulle le lieu où il a vu Léo. S'il a vu Léo près du sapin, on recherche vite la carte avec un sapin. Sur la carte avec le sapin il y a une vache qui nous indique la baignoire. On joue ainsi jusqu'à ce que le lieu indiqué ne soit pas présent sur la table. C'est que l'on a trouvé la cachette de Léo.



HOP ! HOP ! HOP !

4 à 8 ans

Les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. Les différentes faces du dé permettent de faire avancer les personnages. Mais quand on tombe sur la face vent, on doit retirer un pilier du pont ! La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule. Si l'objectif est atteint, tous les joueurs ont gagné. En faisant preuve de stratégie dans l'ordre de déplacement des moutons, on gagne plus souvent.

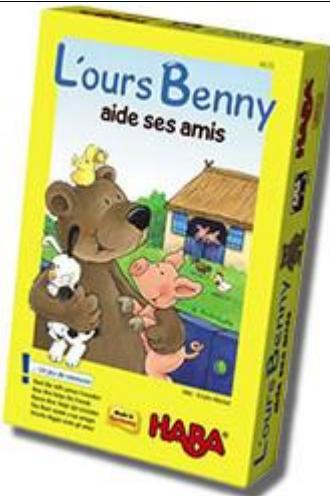


L'OURS BENNY AIDE SES AMIS

3 à 8 ans

Tous les petits des animaux jouent à cache-cache dans une atmosphère d'insouciance. Mais, les petits ne savent plus où se trouvent leur maman et leur papa !

Heureusement que Benny est là ! Avec une bonne mémoire, les enfants vont l'aider à retrouver les parents de tous les petits



PLAYA PLAYA

4 à 12 ans

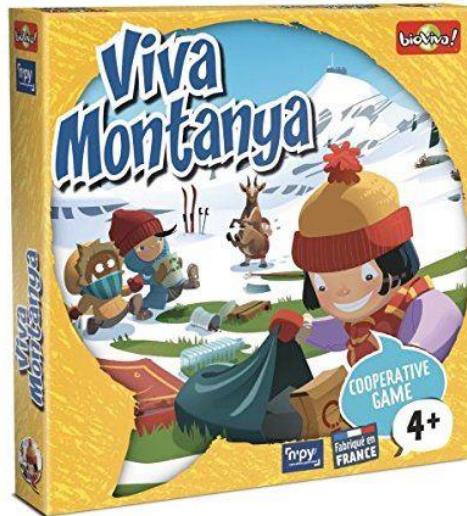
On place sur la table les plaques mer et dune et on intercale les plaquettes plages et animaux. On cache les animaux sous les tuiles déchets. Chaque joueur à son tour jette le dé. S'il montre un animal, il faut enlever une tuile sur l'animal correspondant, ce qui permet de mettre le déchet à la poubelle. Si le dé indique la mer, une planchette plage est retournée, la mer monte ! L'objectif est de récupérer les déchets sur la plage avant qu'ils ne soient recouverts par la mer. Dès que la mer recouvre un déchet, la partie est perdue.



VIVA MONTANYA

4 à 12 ans

De nombreux déchets ont été abandonnés sur le versant. Retrouvez les animaux cachés sous les détritus et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde ! Une manière ludique de comprendre et apprendre le respect de la montagne et le tri des déchets.



MR WOLF

Jeu coopératif où vous devez tous ensemble ramener les 8 animaux dans leur maisonnette attitrée.

Si tous les animaux indiqués sur chaque maisonnette sont bien à l'abri avant que Mr.Wolf n arrive dans le pré par le chemin de pierre, vous remportez la partie.



Ernest et Célestine

Ernest, le gros ours tendre et Célestine, la mignonne petite souris, sont devenus les meilleurs amis du monde, mais toute la ville semble décidée à les contrarier !

Dans ce jeu reprenant les merveilleux personnages de Gabrielle Vincent, vous devez aider les deux amis à se retrouver.

Tracez un symbole sur le dos de vos partenaires. S'ils le reconnaissent, les deux amis se rapprochent, mais en cas d'erreur, la police avance et pourrait arrêter l'ours amateur de confiseries !



Le bal masqué des coccinelles

Pour le grand bal masqué, les coccinelles préparent leurs plus beaux costumes.

Chacune a peint ses taches d'une même couleur. Mais comme c'est encore plus drôle si chaque coccinelle est couverte de différentes couleurs, elles s'échangent leurs tâches entre elles. Toutefois, elles n'acceptent d'échanger que si la couleur leur plaît, ce qui n'est pas toujours le cas.

Mais les coccinelles doivent faire vite, car les fourmis sont en chemin pour profiter en premier du délicieux buffet !



MMM !

Lancez les dés et placez-les habilement sur le plateau pour récupérer rapidement les provisions nécessaires !

Aidez-les à vider le cellier rapidement avant l'arrivée du chat noir de la maison !

