

### Little circuit : Jeu de parcours

Jeu sur les couleurs

De petits animaux se promènent le long d'un chemin de cases colorées. On lance le dé et on avance le petit animal sur la case correspondante. Un jeu pour apprendre les couleurs et les premières règles des jeux.

A partir de 2 ans et demi selon l'éditeur

De 2 à 4 joueurs



### Domino des bruits

Jeu de langage

Jeu d'association

Un jeu avec les onomatopées, permettant d'associer un son et une illustration. Quand l'enfant assemble deux images identiques il doit imiter le bruit de l'objet /instrument /animal. En lien avec le "Livre des bruits", album qui permet une entrée ludique dans les associations grapho-phonétiques.

Deux niveaux de jeu.

A partir de 3 ans selon l'éditeur.

De 2 à 4 joueurs



### Le verger

Jeu de coopération

Jeu sur les couleurs

Chaque enfant a son panier. Si le dé annonce une couleur, l'enfant devra cueillir le fruit de la couleur correspondante (pomme, prune, poire ou cerise). Si le dé annonce corbeau, on met une pièce du puzzle qui construit un corbeau. Pour que la partie soit gagnée, tous les fruits devront être ramassés avant le corbeau.

A partir de 3 ans selon l'éditeur.

De 2 à 4 joueurs



# La ronde du fermier

Jeu de coopération

Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la ferme. Chaque enfant a une brouette, et à l'aide d'un dé spécial, il doit amener la nourriture adéquate à l'animal avant la tombée de la nuit. Si le résultat de son dé ne lui permet pas d'apporter le bon aliment au bon animal, il peut en faire bénéficier un autre joueur pour le faire progresser.

A partir de 3 ans selon l'éditeur

De 2 à 4 joueurs



# Un jeu

Jeu sur les couleurs

Jeu d'observation

jeu de logique

Jeu conçu par l'illustrateur et peintre Hervé Tullet. Le jeu se compose de 50 dessins qu'il faut compléter avec des pastilles de couleur pour former des suites logiques, des combinaisons, des rythmes de couleur.

A partir de 3 ans

Se joue seul ou à plusieurs



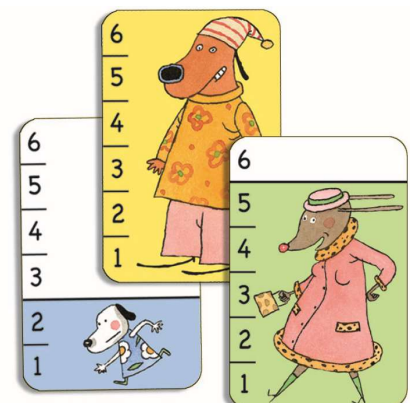
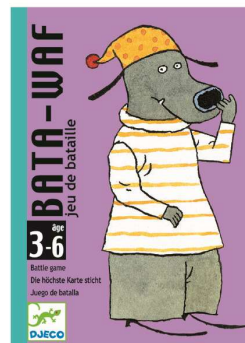
# Bata-waf

Jeu de comparaison de mesures

Jeu de bataille. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus grand remporte le pli. S'il n'y a pas un chien plus grand mais 2 chiens de même taille on fait 'Bata-Waf' (on cache 2 cartes puis on en retourne 2 autres pour déterminer le gagnant).

A partir de 3 ans selon l'éditeur

De 2 à 4 joueurs



## Inventeur de chemin

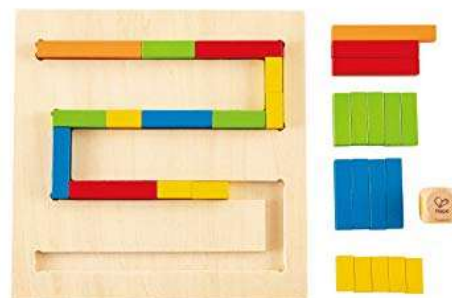
Jeu mathématiques (grandeurs et mesures)

Un jeu pour construire un chemin avec des bâtonnets de différentes tailles.

Deux niveaux de jeu

A partir de 4 ans selon l'éditeur

De 1 à 2 joueurs



## Camelot Jr

Jeu de logique

Jeu pour se repérer dans l'espace en 3D

Le chevalier doit retrouver sa princesse. A l'aide de tours, escalier et pont, l'enfant doit construire un chemin afin de permettre aux personnages de se retrouver. Mais attention, le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut donc pas sauter ou grimper.

48 défis, plusieurs niveaux de difficultés.

A partir de 4 ans selon l'éditeur.

Se joue seul.



## Oudordodo

Jeu de langage et de déduction

Dodo l'ourson dort dans une maison, mais laquelle ? Un joueur pose une question 'Dodo dort-il dans une maison où il y a un chat?' Le meneur répond par oui ou non. Le joueur retourne alors toutes les cartes qui correspondent aux maisons où Dodo ne peut pas être caché. On joue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur trouve Dodo. *Pour les plus jeunes on limite le nombre de cartes. Pour les plus grands, on ne retourne pas les cartes et il faut mémoriser les informations!*

A partir de 4 ans selon l'éditeur

De 2 à 6 joueurs



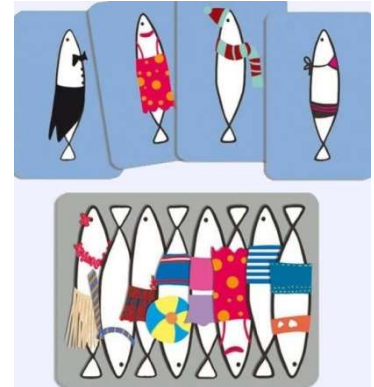
# Sardines

Jeu d'observation  
Jeu de mémoire

Chacun reçoit 5 cartes sardine et les pose sur la table sans les regarder. On découvre une carte "boîte à sardines". Tous les joueurs observent et mémorisent les 7 sardines de la carte. Puis on retourne la carte et les joueurs regardent leurs 5 cartes et posent devant eux les sardines qu'ils pensent avoir vues dans la boîte. Après vérification les bonnes cartes sont gagnées. On complète les jeux des joueurs avec la pioche puis on retourne une nouvelle carte "boîte à sardines".

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs



# Rush Hour Jr. : le jeu des embouteillages...

Jeu de logique.

Le camion de glaces est bloqué dans les embouteillages. L'enfant doit faire glisser les véhicules afin de pouvoir faire sortir le camion de glaces.

Plusieurs niveaux de difficultés.

A partir de 5 ans selon l'éditeur.

Se joue seul.



# Sakapuss

Jeu d'association  
Jeu de rapidité

Le but du jeu est d'avoir en main 4 cartes chat identiques, en évitant les puces. Pour cela chaque joueur passe à son voisin de gauche 1 carte; dès qu'un joueur a 4 cartes identiques en main, il tape sur la pile. Le dernier à le faire reçoit une pénalité

A partir de 6 ans

De 3 à 5 joueurs



# ABC Dring! : Jeu de langage

Jeu d'observation  
Jeu de rapidité  
Jeu de langue  
Jeu de vocabulaire

On étale 4 cartes "scène" sur la table et on tire une carte "lettre". Le premier joueur qui trouve un mot représenté dans une des cartes "scène" et qui commence par la lettre indiquée, appuie sur la sonnette et donne son mot. Si le mot est correct, il gagne la carte lettre. Durée du jeu : environ 10 mn.

A partir de 7 ans selon l'éditeur

2 à 6 joueurs.



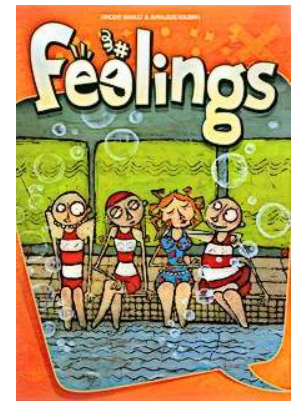
# Feelings

Jeu sur les émotions

Un jeu où chacun doit exprimer ou identifier les émotions. Il est utilisé comme outil ludique et comme objet de médiation pour aborder le domaine des affects ou des émotions.

A partir de 8 ans selon l'éditeur

De 3 à 8 joueurs



# Timeline

Jeu de défausse  
Jeu sur l'histoire

Les cartes représentent des faits marquants sur des thèmes variés (musique, événements, découvertes, inventions, etc.). On place une carte au centre de la table, face date visible, comme point de départ d'une suite chronologique. Chaque joueur à son tour place une de ses cartes dans la frise, à l'endroit qu'il pense exact. On retourne la carte et on vérifie la date. Si l'emplacement n'est pas bon, on retire la carte et le joueur en pioche une autre. Le premier qui a placé toutes ses cartes remporte la partie.

A partir de 8 ans selon l'éditeur

De 2 à 8 joueurs



## Pause photo prose

Jeu d'initiation à la lecture de l'image

32 photographies qu'il faudra faire deviner selon plusieurs techniques : en mime, en un seul mot, en décrivant la technique, en décrivant le contexte... En trois manches progressives, les participants découvrent et s'approprient les chemins de lecture des images d'aujourd'hui. Cet outil s'adresse à un public de tout âge, spécialiste ou néophyte. Aucune connaissance en photographie n'est requise.

A partir du collègue

Jusqu'à 36 joueurs



**D'autres nouveautés à venir dans l'année.  
Soyez curieux, venez les découvrir au CRD !**