

# JE JOUE J'apprends !



GUIDE  
JEUX  
DE SOCIÉTÉ



oxybul  
éveil et jeux

[oxybul.com](http://oxybul.com)

## VOS ENFANTS ONT EN EUX DE MULTIPLES TALENTS

**Par le jeu, Oxybul, éveille et développe les talents de chaque enfant.**

Depuis plus de 30 ans, la communauté Oxybul s'engage à créer et dénicher des jeux ludiques et pédagogiques qui révèlent et développent chaque jour les incroyables talents de tous les enfants.

Et parce qu'on apprend toujours mieux en s'amusant, nos jeux sont avant tout simples et adaptés aux besoins essentiels des enfants, suivant leur âge et leur rythme.



## CRÉATION OXYBUL

**FAMILY**bul  
je joue avec les autres

Dans ce guide, découvrez les jeux de société Familybul pour vivre des moments de partage inoubliables !

**Créés par Oxybul éveil & jeux, les jeux Familybul, c'est :**

- Des règles simples, des parties courtes.
- Des règles évolutives, des multi-jeux pour jouer tous ensemble !
- Des jeux de coopération pour apprendre à gagner et à perdre ensemble !

## SOMMAIRE



**Premiers jeux de société**  
Pages 4-5  
**Jeux de coopération**  
Pages 6-7  
**Jeux d'adresse, d'équilibre**  
Pages 8-9  
**Jeux d'ambiance**  
Pages 10-13  
**Les incontournables**  
Pages 14-15



**Jeux de mémoire, adresse, ...**  
Pages 16-17  
**Jeux d'adresse, d'ambiance**  
Pages 18-21  
**Les incontournables**  
Pages 22-23  
**Jeux de casse-tête**  
Pages 24-25  
**Les incontournables**  
Pages 26-27

### PÉDAGOGIQUE

Des jeux co-crés avec des parents et des experts.

### ACCESSIBLE

Des jeux pour jouer tous les jours et à son rythme.

### DURABLE

Des jeux de qualité qui se transmettent au-delà des modes.

## OXYBUL ENGAGÉ POUR LA PLANÈTE

**100%** de nos créations en bois sont en peinture à base d'eau.

**100%** des emballages Familybul sont en carton recyclé.

DÈS 2 ANS



# QUE LA PARTIE COMMENCE !

Le goût pour le jeu de société chez le jeune enfant n'est pas inné : il se développe. Entre les besoins évidents du plaisir de jeu et de l'accessibilité, le choix du premier jeu est crucial. Alors, comment bien le choisir ?

Parce qu'il est un défi en soi, le jeu doit proposer des règles simples, des parties courtes et des pièces préhensibles. C'est un peu la règle d'or si l'on veut que le tout-petit adhère !

Antoine, le créateur du jeu nous en parle et en vidéo !



## Un mouton peut en cacher un autre !

Qui parviendra à faire sauter son animal au-dessus des moutons ? Ce jeu mêle hasard et imitation pour familiariser les enfants en douceur aux premières règles de jeux de société.

Saute-moutons  
331720

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE | DÈS 2 ANS | JEU DE COOPÉRATION



MARGAUX, LUDOTHÉCAIRE

« J'ai testé le Z'aniboom avec des enfants de 3 à 8 ans dans ma structure. C'est un jeu d'adresse/motricité fine, son matériel est simple et de qualité, ses règles sont adaptables en fonction des compétences de l'enfant. »

PAROLE D'EXPERT



## Un premier jeu d'adresse rocambolique !

Le but du jeu ? Empiler un maximum d'animaux... sans les faire tomber. Mais attention, tous les animaux n'ont pas la même forme, il faut donc bien réfléchir avant d'agir !

Z'aniboom  
328778

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE | 2-4 ANS | JEU D'ADRESSE ET D'ÉQUILIBRE

Création en bois  
**100%**  
peinture à base d'eau

PAROLE D'OXYBUL



## Un jeu qui cache bien ses jeux !

20 jeux autour de la ferme pour familiariser l'enfant aux grands classiques. Jeu de l'oie, petits chevaux, dominos, mémo, loto et bien d'autres, ils sont tous de la partie !

Mes premiers jeux de société  
Réf. 330610

15 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE | DÈS 2 ANS | PREMIER JEU DE SOCIÉTÉ



# ON GAGNE, ON PERD MAIS TOUS ENSEMBLE...

## Premiers défis en collectif

Mémoire, coopération et rapidité sont réunies dans ce jeu coloré qui invite les joueurs à trouver, faire grimper ou faire courir des petites bêtes.

Bug Express  
Réf. 0676967

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3-5 ANS | JEU DE COOPÉRATION



Les jeux de coopération ne permettent pas seulement de jouer à plusieurs, ils apprennent aussi aux plus petits à perdre ou à gagner... tous ensemble !

Coopération, partage et entraide sont les ingrédients qui animent les joueurs pour atteindre un objectif commun. Ce sont aussi ceux-là qui garantissent leur plaisir de jeu !



## Un thème fort et original

Pour retrouver son doudou avant le coucher du soleil, l'enfant doit parcourir les pièces de la maison avec logique, faire des choix et accepter une part de hasard !

Où est mon doudou ?

Réf. 303713

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE 2-4 ANS | JEU DE COOPÉRATION



+  
Une durée de partie adaptée  
à son temps de concentration

## Tous pour un, un pour tous

Dans ce jeu qui mêle coopération et hasard, les enfants se lancent dans une course contre la montre pour collecter les ronds de pollen avant que la nuit ne tombe.

BZZZ

Réf. 0684612

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### ANTOINE, CRÉATEUR DU JEU BZZZ

« J'ai tout de suite pensé à un jeu coopératif car c'est sur ce mode que les abeilles fonctionnent. La frise chronologique permet aux enfants de se familiariser avec la notion du temps qui passe. »

Découvrez  
la vidéo



PAROLE D'EXPERT



# PATATRAS ET RIRES EN CASCADE !

La partie continue avec la découverte des jeux d'adresse qui font appel à de nouvelles aptitudes : la dextérité et la logique.

A chaque geste, le suspense grandit et leurs talents aussi !

Création en bois  
**100%**  
peinture à  
base d'eau

PAROLE D'OXYBUL



## Sa dextérité au sommet

Si monter sa tour est facile, enlever un bloc de couleur pour le reposer au sommet est déjà plus compliqué !

Colorblock / Réf. 329998

**15** MIN **1-4** JOUEURS **ÂGE** | JEU D'ADRESSE  
DÈS 3 ANS | ET D'ÉQUILIBRE

## Rigolade en cascade

Avec ou sans pince, les enfants cueillent les fruits pour les déposer dans leur panier. Lorsqu'une bille tombe de l'arbre ou s'échappe de la pince, c'est fou rire assuré !

Colorpick / Réf. 329624

**10** MIN **1-4** JOUEURS **ÂGE** | JEU D'ADRESSE  
DÈS 3 ANS | ET D'ÉQUILIBRE



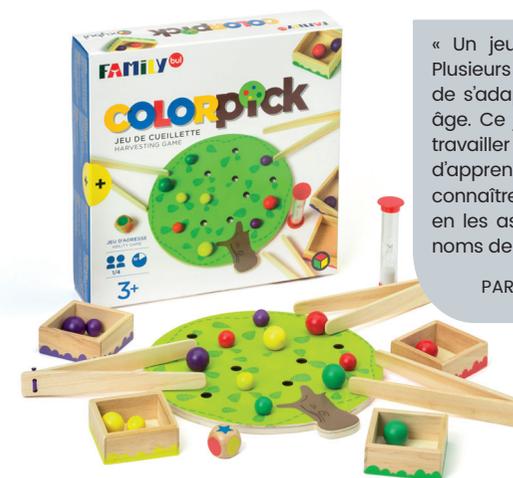
**+**  
Idéal pour apprendre les notions  
d'équilibre de proportion

## À une brique de la victoire !

Le but est simple : retirer une par une le maximum de briques de ce mur sans que la poule ne tombe. Un jeu d'adresse en bois à jouer seul ou à plusieurs.

Cocoti  
Réf. 319702

**10** MIN **1-2** JOUEURS **ÂGE** | JEU D'ADRESSE  
DÈS 3 ANS | ET D'ÉQUILIBRE



« Un jeu très ludique. Plusieurs règles afin de s'adapter à chaque âge. Ce jeu permet de travailler la dextérité, d'apprendre et de reconnaître les couleurs en les associant à des noms de fruits. »

PAROLE DE PARENT

DÈS 3 ANS



# DES PERSONNAGES HAUT EN COULEUR !

Personnages de contes ou animaux rigolos, c'est en s'identifiant à ces figures et à leurs univers rassurants que l'enfant apprend et nourrit son plaisir de jeu !



## Un équilibre fragile

Adresse et réflexion seront nécessaires pour garder cet arbre en équilibre... jusqu'à ce qu'il bascule et provoque un fou rire général !

L'arbre d'équilibre Badaboom  
Réf. 322898



10 MIN | 1-6 JOUEURS | ÂGE | JEU D'ADRESSE ET D'ÉQUILIBRE

## La fureur du dragon !

Dans ce jeu coopératif, les joueurs doivent faire traverser leur trésor de l'autre côté sans que le dragon ne fasse tomber leur chevalier pour récupérer leur pépite.  
Dragon mission  
Réf. 0682761

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE | JEU DE COOPÉRATION



SAM, 7 ANS  
@PLUME2VIE



« Avec mon frère, on a beaucoup aimé ce jeu. Tout le monde gagne ou tout le monde perd, et comme ça, il n'y a jamais de jaloux ! »

PAROLE D'ENFANT

## Sois le premier à découvrir l'alien !

24 aliens sont dans le spatioport pour voyager vers leur planète d'accueil. Vite, il faut les retrouver et les attraper avant qu'ils n'arrivent sur Terre !

Aliens 24 Réf. 0661124

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE | JEU D'AMBIANCE ET DE RAPIDITÉ



Un jeu d'ambiance et de rapidité évolutif !



DÈS 3 ANS

# ET SI ... LE JEU S'ADAPTAIT À L'ENFANT

Avec des jeux aux règles et à la difficulté adaptées aux joueurs, les parties sont rythmées par la joie de jouer ensemble et les rires de tous !



## Prêt pour un tour du monde ?

Du Japon à l'Amérique du Sud, toute la famille fait des associations entre 5 plateaux illustrés et 150 cartes de mots correspondants. Qui sera le plus rapide ?

Explor'world  
Réf. 0660870 / 18,99 €

10 MIN | 2-5 JOUEURS | ÂGE 3-6 ANS | JEU D'OBSERVATION ET DE MÉMOIRE

## A l'abordage !

Après avoir positionné leurs navires sur la grille, les joueurs essaient de trouver la position des bateaux adverses pour les faire couler. Pas de quartier !

Jeu de bataille navale Piratalo  
Réf. 0686706

15 MIN | 2 JOUEURS | ÂGE 5 À 10 ANS | JEU DE STRATÉGIE



+ un jeu évolutif avec 3 niveaux de jeu !

## Sois plus rapide que tes amis !

Les joueurs doivent retrouver une tuile en s'aidant du symbole de la carte. Mais tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus rapide !

Pikipiks  
Réf. 0660867

20 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3 À 8 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET D'OBSERVATION

## Petits formats, grands moments de partage !

À glisser dans le sac, ces petits jeux de cartes font perdurer le plaisir de jeu, n'importe où, n'importe quand en seulement 15 minutes !



Il faut réunir le plus de paires possibles et éviter le Mistigri !

Jeu de cartes Chapristi  
Réf. 336422

2-4 JOUEURS | ÂGE DÈS 3 ANS | PREMIER JEU DE SOCIÉTÉ



Le célèbre jeu d'action ou vérité revisité avec des gages...

T'es pas cap !  
Réf. 335540

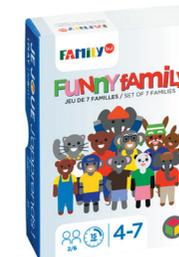
2-5 JOUEURS | ÂGE DÈS 6 ANS | JEU D'AMBIANCE



Un jeu de cartes pas si classique avec 4 règles de jeux à découvrir !

Jeu de cartes classique 54  
Réf. 0668881

2-4 JOUEURS | ÂGE 5-10 ANS | PREMIER JEU DE SOCIÉTÉ



Grâce aux graphismes, inutile de savoir lire pour jouer une partie !

Jeu de 7 familles Funny Family  
Réf. 0661130

2-6 JOUEURS | ÂGE 4-7 ANS | PREMIER JEU DE SOCIÉTÉ

Encore plus de références sur oxybul.com

# LES INCONTOURNABLES NOTRE SÉLECTION



**CHARLOTTE, CHEF DE PRODUITS**

« Ma sélection de jeux répond à quatre exigences : qualité, accessibilité, durabilité et diversité. Il y en a pour tous les goûts et tous les âges car ce qui prime, c'est le plaisir de jouer ensemble ! »

PAROLE D'EXPERT



### Le Loto des Sons



Les enfants s'initient à différents bruits et sons et perfectionnent ainsi écoute et concentration. Qui sera le premier à retrouver le jeton illustrant ce son ?

Réf. 339951

20 MIN | 1-5 JOUEURS | ÂGE 4-10 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET D'OBSERVATION



### Loto des odeurs



L'odorat est un sens que l'on peut développer à l'aide de ce jeu. A jouer en devinettes avec les plus jeunes ou en loto avec les plus grands !

Réf. 04313

20 MIN | 1-5 JOUEURS | ÂGE 4-10 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET D'OBSERVATION



### Mémotager



Dans ce memory au milieu du potager, les joueurs tentent de cueillir les légumes par paire. Trompé ? On replante et c'est reparti pour une récolte !

Réf. 337100

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE 3-8 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET OBSERVATION



### Happy Chicken

À chaque bâton retiré du poulailler, les poussins peuvent tomber puis glisser par un toboggan qui va amuser les enfants. Qui en trouvera le plus ? Attention aux poules qui rôdent !

Réf. 339786

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3-8 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### PinPon !



Pour sauver la maison des flammes, les joueurs unissent leur force. Chaque lancer de dé fait avancer le camion de pompier... ou progresser le feu dans la maison !

Réf. 0684250

15 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3-10 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### Licornes dans les nuages



L'orage arrive, vite les licornes doivent rejoindre le soleil ! Lancers de dés féériques et premières règles simples sont au programme de ce jeu de collecte.

Réf. 317494

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3-5 ANS | JEU DE PARCOURS

DÈS 4 ANS

# DES DÉFIS DE TOUTES FORMES !

Quelques couleurs et formes, un peu de chance et de rapidité : voilà les ingrédients des jeux qui stimulent le sens de l'observation, la mémoire et l'adresse de votre enfant !



## 3, 2, 1... Fruitez !

24 jetons fruits sont répartis sur la table. A chaque tour, une carte recette est dévoilée et indique aux joueurs les fruits à collecter le plus vite à l'aide de la ventouse.

Fruity Party  
Réf. 0660875

15 MIN | 2-5 JOUEURS | ÂGE 3-8 ANS | JEU DE RAPIDITÉ

## Qui a une mémoire d'éléphant ?

Ce jeu de mémoire en 3D invite les joueurs à retrouver les animaux présents sur leur carte... dans les cachettes des autres joueurs ! Mince, qui avait l'éléphant déjà ?

Jungle animo / Réf. 0676973

20 MIN | 3-4 JOUEURS | ÂGE 5-8 ANS | JEU DE MÉMOIRE



+ Pour apprendre le nom des animaux dans 4 langues

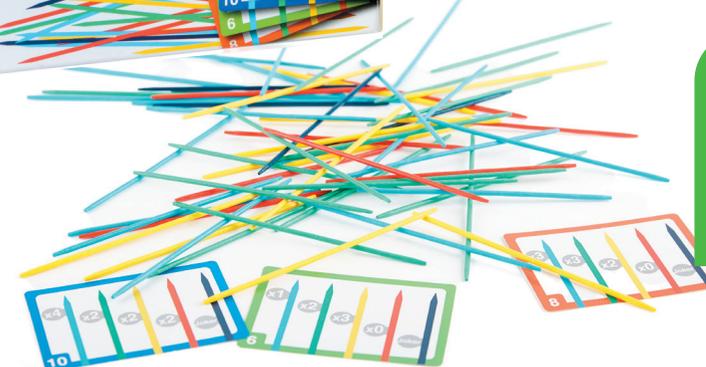


## Ces sticks vont t'en faire voir de toutes les couleurs !

Les cartes couleurs se mêlent à l'intemporel mikado pour indiquer à chaque joueur le nombre de baguettes de chaque couleur à récupérer. Un peu de chance et beaucoup d'adresse sont nécessaires pour... tirer sa baguette du jeu !

Mission Mikado / Réf. 0684608

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE DÈS 5 ANS | JEU D'ADRESSE



Création en bois  
**100%**  
peinture à base d'eau

PAROLE D'OXYBUL

DÈS 5 ANS



## RÉFLEXE ET RAPIDITÉ EXIGÉS !

On peut relever des défis seul  
ou à plusieurs !  
Alors, qui aura le bon geste au  
bon moment pour mener sa  
bille à bon port ?  
Les paris sont ouverts !

**+**  
Pliable et léger pour  
l'emporter partout !



### Quel est ton meilleur score ?

Il a tout d'un grand : écran  
lumineux, effet sonore à  
chaque coup gagné, compteur  
automatique... sauf la taille :  
il se pose sur une table pour  
jouer facilement !

Flipper des étoiles  
Réf. 308410

10 MIN | 1 JOUEUR | 5 À 12 ANS | ÂGE | JEU D'ADRESSE

## TOURNEZ MÉNINGES !

Apprendre en jouant, sans même  
y penser, c'est possible !  
Voici un jeu pour enrichir  
son vocabulaire,  
développer sa logique  
et son sens de déduction...  
en s'amusant !



**+**  
Des défis variés  
pour tous les talents !



### Défis en folie !

Mime, dessin, gage, quiz,  
jeu d'observation et duel...  
au total 300 défis sont  
à relever. La promesse  
de parties endiablées  
qui se suivent mais ne se  
ressemblent pas !

Le grand jeu des défis  
Réf. 317210

30 MIN | 2-10 JOUEURS | ÂGE | DES 7 ANS | JEU D'AMBIANCE

# JEUX D'AMBIANCE ET RIRES !



## La gymnastique des cadres !

Si précision et rapidité sont les meilleurs atouts pour reproduire à l'identique les motifs des cartes à l'aide des cadres en bois, ce jeu garantit surtout d'incroyables fous rires lorsque l'un des joueurs appuie sur la sonnette !

Colorforms Express / Réf. 333803

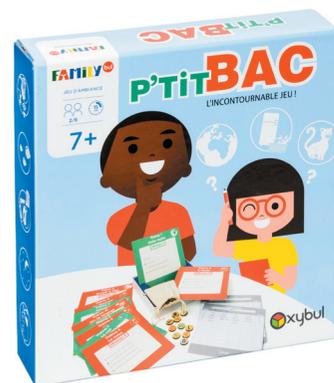
20 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE | DÈS 6 ANS | JEU D'AMBIANCE

## Un coffret multi-jeux sur le thème des contes !

Cartes, dominos, jeu des 7 familles, de parcours, de dames, de l'oie et petits chevaux : ils sont tous réunis, avec en toile de fond l'univers tendre et familier des contes.

Coffret de jeux des contes  
Réf. 312979

20 MIN | 1-13 JOUEURS | ÂGE | 3 À 9 ANS | GRAND JEU CLASSIQUE



## Chacun à son mot à dire !

Une carte thème et une lettre sont tirées... c'est parti ! Il faut être le premier à écrire les mots pour chaque thème et crier "SCORE". De nombreux fous rires en perspective.

P'tit bac  
Réf. 0660876

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE | DÈS 7 ANS | JEU DE LANGAGE

+  
un jeu évolutif avec  
2 niveaux de jeu croissant



## Le temps presse !

Un dessin s'est glissé dans le bandeau de chaque joueur ! Chacun son tour, un joueur pose des questions aux autres pour deviner le dessin avant la fin du temps imparti !

Kelmo  
Réf. 0684989

15 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE | DÈS 5 ANS | JEU D'AMBIANCE



+  
un jeu évolutif avec des  
règles de niveau croissant

## Dessiner, c'est pas (forcément) gagné !

En face à face ou en équipe, les joueurs mettent à l'épreuve leur coup de crayon et leur instinct à deviner des dessins. Il faut ruser pour atteindre la case arrivée en premier !

Dessine et devine  
Réf. 335658

20 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE | 4 À 10 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET D'OBSERVATION



# LES INCONTOURNABLES NOTRE SÉLECTION



## CHARLOTTE, CHEF DE PRODUITS

« Plus que de simples fournisseurs, les marques de jeux de société que nous avons sélectionnées sont des partenaires historiques d'Oxybul. Pourquoi ? Parce qu'elles partagent nos valeurs et ont fait le choix, comme nous, de mettre l'accent sur l'accessibilité et le ludo-pédagogique. »

PAROLE D'EXPERT



### PicNic

Dans ce jeu simple et coloré, les joueurs déplacent un lapin et un renard reliés par un fil pour collecter des jetons. Mais attention à ne pas croiser le fil des autres ou à se retrouver sur la même tuile ! Réf. 0684251

15 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 4-10 ANS | JEU D'AMBIANCE



### Surprises dans le potager

A chacun son lapin pour faire la course aux légumes ! Stratégie et mémoire sont nécessaires pour faire coulisser la feuille manquante et révéler le légume caché.

Réf. 0684676

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE DES 4 ANS | JEU DE MÉMOIRE



### La maison des souris

Les souris ont chipé des objets pour décorer leur mini-maison. Les joueurs indiscrets doivent repérer un maximum d'objets par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne !

Réf. 339800

20 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE 4-8 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### Le prince de Motordu



L'enfant lance le dé pour savoir s'il va jouer au jeu des initiales, des rimes, des syllabes ou des max de mots. Un jeu pour développer son vocabulaire en s'amusant. Réf. 318210

20 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE DES 6 ANS | JEU DE LANGAGE



### Kezao

"Avec du bleu mais sans jaune" : à chaque manche les 2 dés dictent la règle. Les joueurs s'activent pour poser une carte qui respecte la combinaison. Une erreur ? Direction la pioche ! Réf. 0696005

20 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE DES 6 ANS | JEU D'AMBIANCE



### Le jeu de la princesse coquette

Les cartes de la garde-robe de la princesse sont réparties sur la table. À chaque tour, une carte désigne l'un des 18 objets. Rapidité et mémoire seront nécessaires ! Réf. 333953

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE DES 4 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET D'OBSERVATION



### Le mistigrouille de cornebidouille

Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos cartes en deux coups de cuillère à pot... et ne soyez pas le dernier à finir avec Mistigrouille ! Réf. 326648

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE 5-10 ANS | JEU D'AMBIANCE



### Énigmes à tous les étages

Editeur : Bayard Jeunesse  
Un livre-jeu au concept unique : de grandes doubles-pages à plier qui se transforment à chaque enquête pour le plaisir du lecteur. Réf. 0687098



### Gagne ton papa !

En duel, l'enfant doit être le plus rapide à remplir son espace avec les pièces imposées. En solo, il forme un maximum de figures parmi les combinaisons possibles.  
Réf. 328832

15 MIN | 1-2 JOUEURS | ÂGE DÈS 3 ANS | JEU DE CASSE-TÊTE



### Il était une fois notre terre

Avec 500 questions sur 4 thèmes autour de la planète et de sa protection, les joueurs vont devenir incollables sur l'environnement. Quelle fierté de remplir son carnet d'études !  
Réf. 0683548

45 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE DÈS 6 ANS | JEU ÉDUCATIF



### Il était une fois la vie

Pour éviter que le virus ne s'infilte sur le plateau, les enfants répondent à des questions sur 5 thèmes qui leur font découvrir le corps humain.  
Réf. 331202

45 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE DÈS 6 ANS | JEU ÉDUCATIF



### Monstres sous le lit

Pour relever les 60 défis évolutifs de ce casse-tête, il faut faire preuve de logique et placer les meubles de la chambre d'enfant pour recouvrir les monstres désignés.  
Réf. 0675953

10 MIN | 1 JOUEUR | ÂGE DÈS 6 ANS | JEU DE CASSE-TÊTE



### Cubissimo

Avec 7 pièces en bois et 30 cartes défis, ce jeu invite votre enfant à reconstituer un cube parfait avec des positions imposées. De quoi mettre le cerveau en ébullition !  
Réf. 333574

15 MIN | 1 JOUEUR | ÂGE DÈS 7 ANS | JEU DE CASSE-TÊTE



### Logic case

Des énigmes à résoudre sous forme de cartes et un stylet en bois pour jouer en autonomie et vérifier lui-même s'il a trouvé la solution.  
Réf. 0684285

10 MIN | 1 JOUEUR | ÂGE DÈS 5 ANS | JEU DE CASSE-TÊTE



### Perplexus Beast

Pour faire progresser la bille dans le labyrinthe 3D, il faut faire preuve d'habileté. 100 obstacles mettent à l'épreuve la patience de ceux qui oseront défier ce célèbre casse-tête !  
Réf. 0661207

30 MIN | 1 JOUEUR | ÂGE DÈS 8 ANS | JEU DE CASSE-TÊTE



### Lynx 400 images

Ce jeu porte bien son nom : il faut vraiment un œil perçant pour trouver l'objet pioché parmi les 400 images du plateau !  
Réf. 318202

15 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE DÈS 6 ANS | GRAND JEU CLASSIQUE



# LES INCONTOURNABLES NOTRE SÉLECTION



**CHARLOTTE, CHEF DE PRODUITS**

« Mon rôle de sélectionneur de jeux répond à quatre exigences : qualité, accessibilité, durabilité et diversité. Il y en a pour tous les goûts et tous les âges car ce qui prime, c'est le plaisir de jouer ensemble »

PAROLE D'EXPERT



### Les petites souris

Votre enfant lance le dé et aide les 4 petites souris à regagner leur lit avant que le chat ne mange les 5 poissons !  
Réf. 328923

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### Outékaché

Dans ce jeu, il faut être le premier à retrouver le dessin de la carte piochée. Attention aux pièges et aux cartes qui se ressemblent !  
Réf. 328922

10 MIN | 2-6 JOUEURS | ÂGE 3-6 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET OBSERVATION



### Little action

Pour construire une pyramide d'animaux, lancer l'un d'eux dans la boîte ou jouer aux quilles, ces animaux sont toujours au cœur des manipulations !  
Réf. 325226

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET OBSERVATION



### Apprentis cuistots

Ces 3 jeux autour de la cuisine entraînent les enfants à reconnaître les ingrédients, deviner celui que les autres préfèrent et mémoriser une recette.  
Réf. 0696353

5 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE MÉMOIRE ET OBSERVATION



### Le verger

Les joueurs devront s'entraîner pour récolter les fruits dans leurs paniers avant que le corbeau ne les mange !  
Réf. 503570

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE 3-6 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### Mon premier verger

Dans la version simplifiée, les joueurs manipulent les grosses pièces et apprennent à reconnaître les couleurs pour s'initier aux jeux de société.  
Réf. 158419

10 MIN | 1-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE COOPÉRATION



### Jeu de cartes Little Match

Ce 1<sup>er</sup> jeu de défausse invite les joueurs à associer les animaux de même couleur ou espèce. Qui sera le 1<sup>er</sup> à poser toutes ses cartes ?  
Réf. 339773

5 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE CARTES



### Jeu de cartes Bata-waf

Les joueurs retournent en même temps leur 1<sup>ère</sup> carte de leur paquet : celui qui pose le chien le plus gros remporte le pli.  
Réf. 505926

10 MIN | 2-4 JOUEURS | ÂGE 3-7 ANS | JEU DE CARTES



### Jeu de cartes Little Mime

Ce 1<sup>er</sup> jeu de mimes aux règles simples invite les joueurs à imiter le cri des animaux pour qu'ils retrouvent leur maman.  
Réf. 339775

5 MIN | 2-5 JOUEURS | ÂGE 2-5 ANS | JEU DE CARTES

# UNE CRÉATION & UN DESIGN



« La règle du jeu est très simple, tout le monde a envie d'être le premier à finir son coco des îles. Il y a également une deuxième variante de jeux. »

PAROLE DE PARENT



## Coco des îles

Qui sera le premier à habiller son coco en entier ? C'est le dé qui décide ! Sur chaque face, un habit différent pour habiller son coco. Suspense, lorsqu'on tombe sur la croix, on saute son tour !

Réf. 0661173



RETROUVEZ AUSSI OXYBUL sur **idkids.com**  
avec 200 marques engagées pour l'enfant et la planète !



Photo non contractuelles. Photos : R. Reveau, J. Buseyne - Imprimeur : Pérिमédias. Prix valables jusqu'au 31/05/2022 dans la limite des stocks disponibles. Après cette date, les prix pratiqués en magasin et/ou sur Internet font foi. Prix valables sauf erreurs typographiques et hors création et/ou modification de taxes ou contributions, notamment environnementales, telle la contribution aux coûts d'élimination des éléments d'ameublement (prévus à l'article R543-247 du code de l'environnement). OKAIDI SAS, au capital social de 6 483 008,00 euros, immatriculée au RCS de Lille Métropole sous le n°398 110 445, ayant son siège social au 162 boulevard de Fourmies à ROUBAIX (59100).



LE TRI  
+ FACILE



BAC  
DE TRI