




Jeux de société pour entraîner la pensée logique

Nom du jeu	Illustration	Principe	Tranche d'âge	Prix indicatif
Bazar bizarre (Gigamic)		<p>5 objets : une bouteille verte, un fantôme blanc, un fauteuil rouge, un livre bleu et une souris grise.</p> <p>Des cartes consignes sur lesquelles figurent 2 objets.</p> <p>Il faut être le premier à attraper la bonne figurine en fonction des couleurs des objets de la carte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si la carte présente un objet de la bonne couleur (livre bleu), il faut vite l'attraper ; - si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur (fantôme rouge et souris verte), alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur (livre bleu)! <p>Il s'agit donc d'un jeu d'observation et de déduction.</p>	À partir de 5 ans	15€
Tête de pioche (Piatnik)		<p>Cartes consignes : 2 animaux barrés ou non</p> <p>Cartes de jeu : 4 animaux</p> <p>Le but de jeu est d'être le premier à s'être débarrassé de ses cartes.</p> <p>Un animal barré indique un animal qui ne doit pas apparaître sur les cartes jetées.</p> <p>Un animal non barré doit obligatoirement apparaître sur les jetées.</p> <p>Celui qui ne peut pas jouer pioche.</p> <p>Il s'agit donc d'un jeu d'observation et de déduction.</p>	À partir de 4 ans	9€
Pippo (Gigamic)		<p>Pippo est fermier. Il possède des 5 espèces d'animaux de 5 couleurs différentes (1 animal de chaque espèce et de chaque couleur).</p> <p>25 cartes animaux à étaler sur la table</p> <p>cartes consignes représentant 4 animaux de 4 couleurs différentes</p> <p>Pour gagner la carte consigne, il faut être le premier à trouver la carte représentant l'animal et la couleur qui ne sont pas représentés.</p>	À partir de 4 ans	9€