

## Médiathèque Joseph Schaefer

### Jeux de société Jeunesse

#### ABC DRING



Avoir du vocabulaire, faire preuve de rapidité. Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique et gagne la lettre !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

R 410 ABC 1000426089

#### Bonne journée !



7 heures : le réveil sonne ! Debout les petits, sinon vous allez manquer plein de choses intéressantes. Dans le jeu, les enfants vivent toute une journée, du lever au coucher. Seul celui qui sera bon observateur et pourra bien se rappeler des motifs gagnera la partie. Et tout en jouant, on s'exerce aussi à lire l'heure...

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 à 15 min.

R 401 BON 1000429089

#### Calculodingo



15 jeux faciles, ludiques et rigolos pour travailler additions, soustractions, double et numération.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 409 CAL 1000423089

#### Crôa !



Crôa est un jeu rigolo et tactique dans lequel vous devez prendre le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 406 CRO 1000425089

## Dobble



Repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Rapidité, observation, réflexes, enchaînez les mini-jeux dans une ambiance de folie.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R 401 DOB 1000416089

## Les Fantômes de minuit



Il est 22h et les petits fantômes hantent la vieille horloge. Il faut vite les faire rentrer avant que sonne minuit. Mais ils se cachent et s'amuse à avancer l'heure quand vous les perdez de vue. Un jeu de mémoire amusant où tout le monde coopère pour gagner contre le jeu.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R 408 FAN 1000408089

## Gagne ton papa : et le cube Houdini



Idéal pour acquérir les bases de la géométrie dans l'espace, ce jeu demande d'être le plus rapide à réaliser les défis imposés par les cartes. Joué seul, c'est un jeu d'adresse et de construction qui développe la logique et l'observation.

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 1 à 2

Durée : 5 min.

R 409 GAG 1000433089

## La guerre des moutons.



La guerre des moutons fait rage dans les pâturages ! Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Mais voilà la ruse: la couleur des joueurs est secrète au départ...

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

R 406 GUE 1000419089

### Halli Galli : le jeu de la sonnette.



Une grande macédoine de fruit avec bananes, fraises, citrons et pruneaux. Chaque joueur change à son tour ce mélange, mais attention : dès qu'il y a 5 fruits identiques visibles sur la table, on doit sonner... Et le plus rapide gagne les cartes posées!

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 min.

R 407 HAL 1000414089

### Le Labyrinthe magique



Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisi un magicien et glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Ambiance garantie.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 à 30 min.

R 403 LAB 1000434089

### Ma journée



Deux jeux sur le thème de « Ma journée », qui apprennent aux enfants les périodes successives de la journée : un jeu de mémoire sur les couleurs et une première course jouée avec un dé.

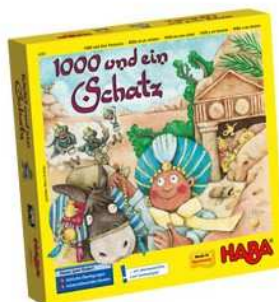
Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 2

Durée : 5 à 10 min.

R 401 MAJ 1000427089

### Mille et un trésors



Mille et Un Trésors est un jeu de collecte stratégique sur le thème du conte des Mille et Une Nuits. Aidez Ali Baba et ses amis à récupérer le plus possible de trésors avant que le chef des 40 voleurs ne soit de retour dans la grotte !

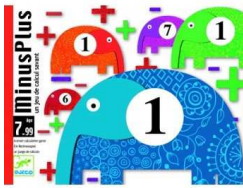
Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 MIL 1000410089

## Minus Plus



Plus ou moins ? Les calculs sont simples mais il faut trouver rapidement la meilleure formule pour se débarrasser du plus de cartes possibles !

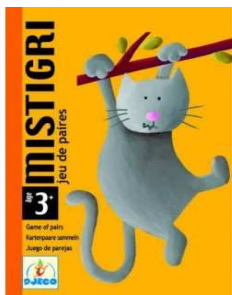
Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 409 MIN 1000428089

## Mistigri : jeu de paires



Associer des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat : pour gagner c'est aussi simple que ça !

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 401 MIS 1000421089

## Mon premier lynx



Un jeu captivant pour les tout-petits ou chaque joueur essaie de repérer, parmi les différentes silhouettes, les images tirées au hasard

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 15 min.

R 401 MON 1000431089

## Le petit prince



Chaque joueur tente de réaliser la plus belle des planètes, d'y accueillir renards, moutons, éléphants ou roses. À chaque tour de jeu, on pioche autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Le premier joueur en choisit une puis désigne le joueur suivant, qui prend une des tuiles restantes, et ainsi de suite.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 25 min.

R 406 PET 1000522089



## Pickomino



Dans la basse cour, c'est la chasse aux vers ! Mais attention il va falloir prendre des risques... Si vous aimez le Yam alors vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité, et rebondissements en tous genres. Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à, mettre de côté puis faites le pari de relancer ou pas.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 7

Durée : 30 min.

R 406 PIC 1000413089

## Les Pingouins patineurs



Jeu de logique divertissant pour toute la famille qui vous familiarisera avec la manipulation des pentaminos. 60 défis à réaliser de facile à difficile !

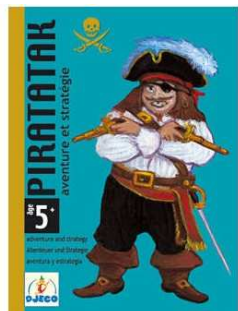
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

R 406 PIN 1000435089

## Piratatak



Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder.

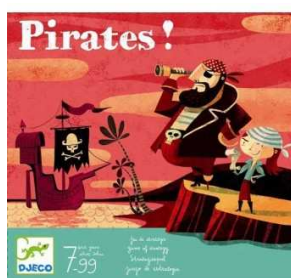
Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 406 PIR 1000420089

## Pirates !



Dans ce jeu de stratégie, les "joueurs pirates" posent des éléments un par un sur le plateau. Dès que l'un d'entre eux réussit à aligner les 3 éléments présents sur une de ses cartes aux trésors, il remporte ce trésor. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de pierres précieuses.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 406 PIR 1000415089

## Quixo Mini



5 cubes sont prisonniers d'un plateau. Chacun à son tour saisit un cube puis le replace selon le principe du pousse-pousse. Le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 QUI 1000432089

## Qwirkle



Imprononçable mais inoubliable ! Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun. Un jeu familial très sympathique autant pour les enfants que pour les joueurs plus réguliers !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R 406 QWI 1000411089

## Tam Tam chrono



Tam Tam Chrono est un jeu d'orthographe qui remue les méninges ! Ce jeu de cartes permet de créer des représentations mentales stables de mots irréguliers (particularités orthographiques) et de mots présentant des sons complexes, de favoriser la compréhension du mot et de renforcer les capacités visuo-attentionnelles.

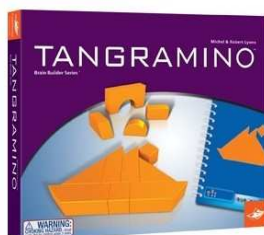
Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 3

Durée : 10 min.

R 401 TAM 1000520089

## Tangramino



Les joueurs doivent reproduire des images 2D en utilisant des Geoblocks. Que ce soit un simple chat ou une maison, jusqu'à des formes très complexes, vous devez trouver un moyen de regrouper ensemble tous les Geoblocks afin de réaliser le dessin demandé.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 5 min.

A 302 TAN 1000430089

## Timeline



Placez correctement toutes vos cartes d'évènements, de découvertes ou d'inventions sur la ligne du temps. Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R 408 TIM 1000417089

## Le verger



Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange ! Un jeu de coopération simple où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre le corbeau.

Age : de 3 à 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 10 à 15 min.

R 407 VER 1000424089

## Vocadingo



4 extra-terrestres débarquent pour étudier notre langue. Au programme : 200 mots avec pour chacun sa définition, son anagramme et sa devinette. Donnez les bonnes réponses et gagnez un maximum de cartes mots. Un jeu rigolo pour enrichir le vocabulaire du CP au CM1.

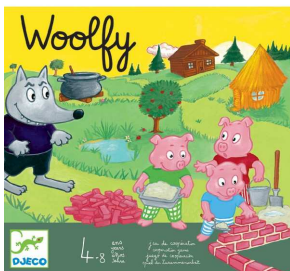
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

R 410 VOC 1000422089

## Woolfy



Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite. Un jeu idéal pour les petits qui s'allient pour gagner contre le loup.

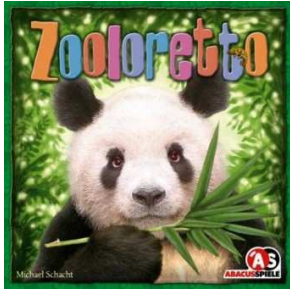
Age : de 4 à 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 406 WOO 1000418089

## Zooloretto



Chaque joueur possède un zoo, et marque d'autant plus de points qu'il attire de visiteurs. Des animaux sauvages et exotiques, petits et grands, et tout particulièrement les bébés, sont les attractions vedettes de votre zoo. Prenez garde pourtant à bien organiser votre parc, laissant à chacun toute la place dont il a besoin pour vivre confortablement. Des animaux entassés, mal nourris, vous feront perdre des visiteurs.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 min à 1h

R 406 ZOO     1000412089