

# 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

### Les aventurier du rail



Nous sommes le 2 octobre 1900 - 28 ans plus tôt exactement, l'excentrique Londonien Phileas Fogg pariait la somme de 20.000 £ qu'il bouclerait le tour du monde en 80 jours. Pari gagné. Aujourd'hui à l'aube d'un siècle nouveau, il est temps de se lancer un nouveau défi. L'enjeu : 1 million de dollars ! L'objectif : traverser par le rail le plus de villes possibles des Etats-Unis d'Amérique, en tout juste 7 jours ! Que l'aventure commence.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 30 à 60 min.

R 406 AVE 1002108089

### 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.

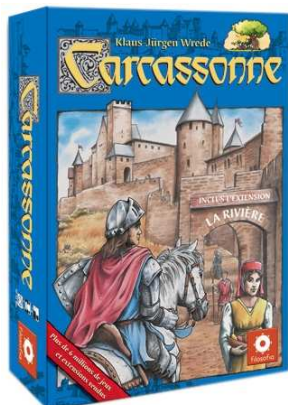
Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 409 CAL 1000423089

## Carcassonne



Carcassonne n'est pas seulement le nom d'une ville du sud de la France, elle symbolise, encore aujourd'hui, la lutte des hérétiques contre la politique de l'Eglise au Moyen Âge. Les joueurs créent le paysage en introduisant des cartes dans le jeu et essaient de faire fortune. Ils décident comment ils veulent transformer le paysage en donnant à leurs partisans le rôle de voleurs, moines, chevaliers et paysans; Mais attention, l'heureux vainqueur sera celui qui aura le mieux su organiser ses partisans en utilisant la meilleure tactique ...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 40 min.

R 406 CAR 1002188089

## Chaudron magique



Les habitants de la FORÊT ENCHANTÉE réclament aux SORCIÈRES leur lot de POTIONS magiques. Aussitôt les Sorcières font chauffer leur chaudron et regroupent leurs ingrédients magiques. Quelle sorcière sera la première à réaliser toutes les potions commandées ?

Age : 5 à 10 ans

Nb de joueurs : 3 à 5

Durée : 30 min.

R 402 CHA 1001552089

## 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

## Dixit



Un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis. Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 30 min.

R 406 DIX 1002102089

## 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

## Droite ou gauche ?



Jeu pour apprendre à s'orienter. Il y a 7 cartes placées en cercle. Chaque carte montre un policier de face ou de dos. A leur tour les joueurs devront exécuter trois actions différentes - parfois à gauche et parfois à droite.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 10 min.

R 401 DRO 1002206089

## Duplik



L'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs s'échangent leurs œuvres. Plus leurs croquis comportent de critères mentionnés sur la carte d'illustration, plus les participants remportent de points

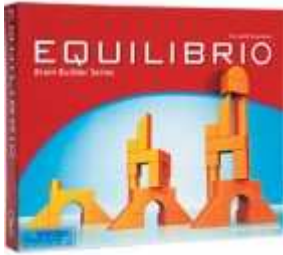
Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 3 et +

Durée : 45 min.

S 302 DUP 1002205089

## Equilibrio



Les joueurs ont besoin de dextérité, d'ingéniosité et de persévérance pour réussir à construire d'étonnantes structures verticales. Au programme, 60 structures à bâtir ! Peut être joué seul ou en groupe de façon créative.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 et +

Durée : 15 min.

R 301 EQU 1002187089

## 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

## Le goûter des monstres



Dans la cuisine des monstres, tout est sens dessus dessous. On mélange, prépare de la pâte, pèse et goûte. Au comble de la confusion, le paquet de boules en sucre se renverse dans le récipient. Qui pourra aider les monstres pâtisseries à réussir quand même la décoration des tartes ? Comme tous les joueurs cherchent en même temps avec leur spatule en bois, ce n'est pas facile de « pêcher » la bonne boule.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 401 GOU 1002192089

## 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 : 3 et +

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

## Hanabi



Dans ce jeu de société coopératif, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers! Personne ne voit son propre jeu... Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations reçues.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R 406 HAN 1002103089

## Hop ! Hop ! Hop !



Pour jouer tous ensemble contre le vent. La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ? Un superbe jeu coopératif !

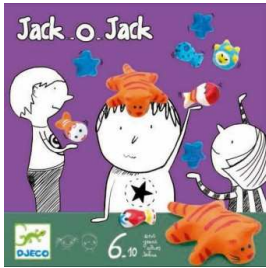
Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 min.

R 407 HOP 1001549089

## Jack o jack



Le jeu des osselets revisité : à chaque carte tirée correspond une action à effectuer plus folle que la précédente ! Qui réussira à lancer un poisson en l'air puis à le rattraper sans faire tomber le chat posé sur sa tête ?

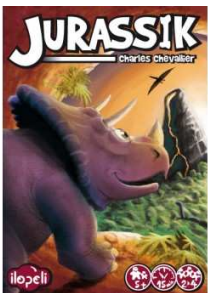
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

R 404 JAC 1002189089

## Jurassik



Jeu de libération de cartes, de prise de risque et de collection de dinosaure. Chacun leur tour, les joueurs prendront une carte de leur choix de la zone de fouille, agrandissant ainsi leur collection, mais libérant dans le même temps d'autres cartes pour leurs concurrents. Les choix les plus judicieux et des prises de risque mesurées vous permettront de devenir le plus célèbre des paléontologues.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 JUR 1001550089

## 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

## Lutin Pantoufle



Oh là là, le lutin Pantoufle est revenu ! Quand il est dans la maison, plus aucune chaussure n'est à sa place et elles sont dispersées partout dans la chambre. Il ne reste plus qu'à les ranger. Mais il faut faire vite sinon Pantoufle recommence à tout mélanger. Qui rangera en premier quatre paires de chaussures sur son étagère ?

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 min.

R 401 LUT 100218589

## 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

## Le manoir des sorcières



Des apprentis sorciers espiègles s'amuse à faire la course... sur un balai bien sûr ! Dans ce jeu de course ensorcelant, les joueurs progressent sur le plateau à l'aide de pions aimantés mais d'un côté seulement ! Le pion du joueur avance selon le résultat du dé spécial...

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 à 20 min.

R 403 MAN 1001571089

## 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

## Minivilles



Dans Minivilles, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il y a quatre établissements majeurs que nous appellerons « Monument », le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie. Pendant la partie les joueurs construisent des cartes établissements et les posent devant eux sur la table. Les joueurs n'ont jamais de cartes en main.

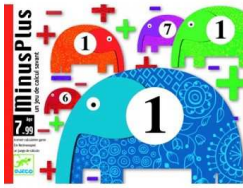
Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

R 406 MIN 1001570089

## 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 !

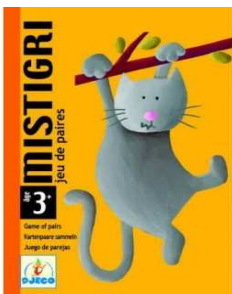
Age : à partir de 7 ans

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

## Offboard



Une version plus simple et plus familiale d'Abalone, pour toute la famille ! Le principe est le même : sortir des billes de l'adversaire du plateau.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2

Durée : 30 min.

R 406 OFF 1002101089



## L'ours savant apprend à compter



"Un, deux, trois: l'ours savant compte avec moi!" Dans quatre jeux différents, l'ours savant initie les enfants aux chiffres de 1 à 10 et leur apprend à faire des premiers exercices de calcul. Le lacet "boulier" de l'ours savant et les dés à symboles ou chiffres leur seront une aide utile.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 min.

R 401 OUR 1002186089

## 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 !

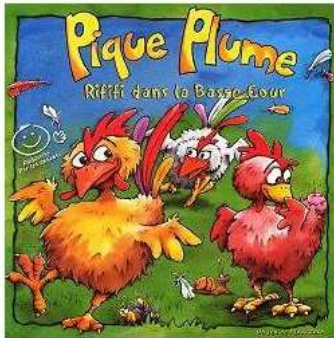
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

R 406 PIN 1000435089

## Pique Plume



Votre poule n'a qu'une plume, et vous en voulez plus. Pour cela, il va vous falloir plumer vos adversaires pendant cette course-poursuite hilarante ou l'excitation et les rires ne devront surtout pas vous déconcentrer. Attention une minute d'inattention et vous pourriez bien finir à poil !

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 20 min.

R 401 PIQ 1001547089

## 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

## Pitit kem's



Rassembler les paires de chiens et leur maître, puis faire un signe discret à son partenaire afin qu'il annonce le "Kem's".

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 4 à 6

Durée : 20 min.

R 406 PIR 1000415089

## Prince et Dragon



Placez les 9 pièces pour relier par des chemins les figures, qui doivent s'atteindre, mais pas entre celles qui ne doivent pas se rencontrer. 48 défis.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

R 406 PRI 1001544089

## 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.

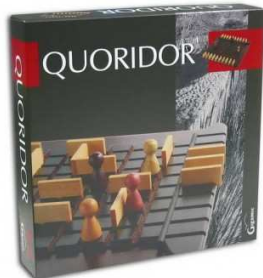
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 QUI 1000432089

## Quoridor



Quoridor est un must des jeux de réflexion et a pourtant des règles d'une incroyable simplicité : traverser le plateau en contournant les labyrinthes qui se créent. Il offre stratégie et anticipation pour 2 joueurs et garantit les fous rire à 4...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 QUO 1002112089

## 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

## Rodéo sur glace



Au pays de la glace éternelle, le courageux Paul le pingouin est grimpé sur un iceberg et tente de garder l'équilibre lors d'un rodéo sur cette mer de glace. Venez l'aider ! Assemblez un iceberg en superposant des plaques de glace sur plusieurs niveaux.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 404 ROD 1002110089

## Sakapuss



Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 10 min.

R 401 SAK 1002105089

## Sardines



Jeu d'observation et de mémoire. Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 401 SAR 1002207089

## Sauvez le grand livre des contes



Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ? Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château. Il va maintenant falloir recomposer le livre. Mais comment ? Vous connaissez certainement chacun un conte ou l'autre... Mais il faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ai fini sa promenade

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 406 SAU 1002191089

## Serpentina



Faites le serpent le plus long. Les couleurs des serpents sont toutes mélangées. Qui peut nous aider à les assembler ? Associer les cartes selon leurs couleurs, ce n'est pas si difficile ? Le gagnant sera le joueur qui possèdera, à la fin de la partie, le plus grand nombre de cartes.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 5

Durée : 15 min.

R 401 SER 1001548089

## Sherlock



Jeu de mémoire et de déduction coopératif dans l'univers de Sherlock Holmes. Deux règles existent : compétitive ou coopérative. Ce jeu de mémoire et de déduction conviendra aussi bien aux enfants qu'à leur parents qui se complèteront chacun sur leur point faible. Il peut se jouer seul.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 5

Durée : 15 min.

R 411 SHE 1002106089

## 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.

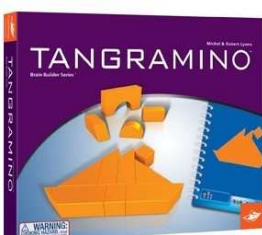
Age : à partir de 8 ans

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.

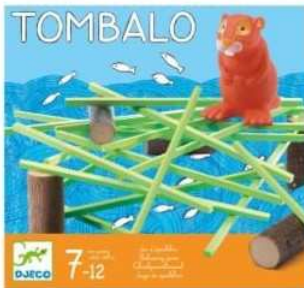
Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 min.

R 408 TIM 1000417089

## Tombalo



Jeu d'équilibre : un barrage naturel se construit dans la forêt. A vous de poser délicatement les rondins et baguettes de bois les uns sur les autres sans tout faire tomber...Attention le castor rôde et ne vous facilitera certainement pas la tâche !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min.

R 404 TOM 1002190089

## Une cuillère pour Martin



Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants par quelle bouillie ils vont commencer à donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

Age : à partir de 1 ans

Nb de joueurs : 1 à 3

Durée : 5 min.

R 404 CUI 1002107089

## 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.

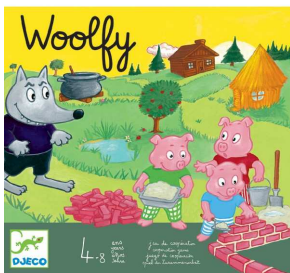
Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 20 min.

R 410 VOC 1000422089

## Woofy



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.

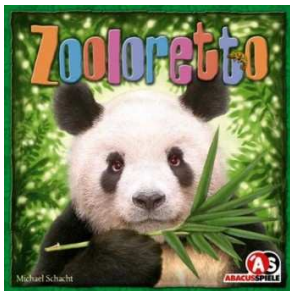
Age : de 4 à 8 ans

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