

Médiathèque Joseph Schaefer

Jeux de société Jeunesse

Nouveautés - août 2016

Anti-virus



Utiliser votre matière grise afin de vous débarrasser du virus de couleur rouge !
Anti-virus est un jeu de logique dans lequel il vous faudra sortir la pièce rouge (le virus) du plateau de jeu.
60 challenges vous attendent pour ce casse-tête original où les pièces se déplacent en diagonale seule ou en groupe !

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 1

A406 ANT

1005732 089

Bric à briques



Gardez bien les pieds sur terre si vous voulez avoir la tête dans les nuages. Et surtout ne perdez pas l'équilibre ! Edifiez la façade du bâtiment à l'aide des briques en bois et assurez-vous que vos bâtisseurs soient toujours présents sur le bâtiment afin de superviser l'avancée des travaux.
Participe au développement de la perception spatiale de l'enfant et de sa motricité fine.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1

Durée : 30 min.

A406 BRI

1005817 089

Chromino



Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés.
Chaque Chromino fait 3 carrés de long, chacun de ces carrés pouvant être d'une couleur différente. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 8

Durée : 30 min.

A401 CHR

1005800 089

Couleurs et formes avec petit ourson



En se plongeant dans le monde tendrement illustré du petit ourson, les enfants apprennent à connaître les différentes couleurs et formes de manière ludique. Deux jeux coopératifs à jouer suivant des règles viennent conforter cet apprentissage. En posant les pièces de puzzle, les enfants exerceront leur motricité fine et leur observation.

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A401 COU

1005803 089

Fête des lutins



C'est la fête de l'été dans la forêt des lutins ! Pour les animaux de la forêt, rien de plus formidable, car les lutins organisent plein de jeux : un jeu de mémoire coopératif sur la forêt, un subtil jeu d'adresse, une course amusante jouée avec un dé, un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs. Qui a envie de faire la fête avec les lutins et les animaux de la forêt ?

Age : à partir de 2 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A401 COU

1009595 089

King of Tokyo



Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo au bon moment et attaquer tous vos adversaires en même temps...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min. à 1h

A406 KIN

1005724 089

Ligretto junior



La version Junior de Ligretto avec des animaux rigolos.

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A406 LIG

1005734 089

Le lynx



Un jeu d'action pour ceux qui ont des réflexes et des yeux de lynx. Où sont les chaussettes ? Et l'écran plat ? Et la balle ? Etc. Trouvez les vite parmi plus de 300 images ! Si vous réussissez à les repérer avant les autres joueurs, c'est gagné ! Le vainqueur est celui qui réunit le plus grand nombre de cartes.

Age : à partir de 6 ans

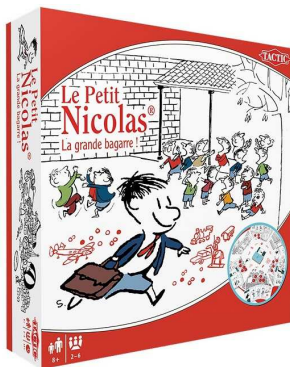
Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A406 LIG

1005734 089

Le petit Nicolas : la grande bagarre !



Le Petit Nicolas - La Grande Bagarre ! est un jeu de plateau familial dans lequel il faudra faire preuve de filouterie, d'opportunisme et de quelques autres qualités obligatoires dans une cour de récré si vous ne voulez pas finir le dernier dans la course aux billes !

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 35 min.

A406 PET

1005802 089

Monte banana



Monte Banana est un jeu de stratégie et d'escalade dans lequel les joueurs tentent de faire grimper leurs petits singes tout en haut de la Montagne de *Monte Banana*. Pour arriver le premier, il vous faudra une bonne dose d'observation et de tactique. Peut-être aurez-vous une chance d'être le plus agile et de récupérer les précieuses bananes ?

Age : à partir de 8 ans

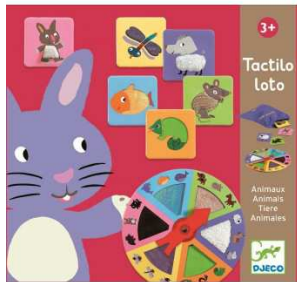
Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 30 min.

A406 KIN

1005731 089

Tactilo loto : Animaux



Dans un petit sac sont cachés des cartes sur le thème des animaux avec sur chacune une texture qui représente la peau de la bête. Après avoir lancé la flèche, l'enfant doit trouver la carte qui correspond à l'animal. Un jeu de langage original pour joindre le geste à la parole.

Age : à partir de 3 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 min.

A401 TAC

1009596 089

Tantrix



Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes qu'il faut juxtaposer en respectant la connexion des couleurs entre elles.

Tantrix est un casse-tête original et évolutif à emmener partout, qui se joue aussi bien seul ou à plusieurs. Prêt à relever le défi ?

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A406 TAN

1005801 089

Tic Tac Boum



Trouvez un mot comportant un son imposé avant l'explosion de la bombe ! Chaque joueur doit trouver à son tour un mot répondant aux deux critères imposés, avant de passer la bombe à son voisin. Proposer «centenaire» pour un mot commençant par le son «SAN» est acceptable puisque l'on prend en compte le son et non l'orthographe des mots. Le joueur qui se retrouve avec la bombe en main au moment de son explosion perd la manche.

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 12

Durée : 15 min.

A406 TIC

1005728 089

Time's Up Family



La version familiale du célèbre jeu du Time's Up pour que tout le monde puisse jouer ensemble, les petits ET les grands, avec sur les cartes des noms, des animaux, des métiers, ...

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min. à 1h

A401 TIM

1005808 089

Time's Up Kids



Time's Up Kids est le Time's Up ! des petits.
Plus besoin de savoir lire : toutes les cartes sont illustrées ! En 2 manches, faites deviner un maximum d'images.
Décrivez d'abord les images... puis mimez-les !

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 12

Durée : 20 min.

A401 TIM

1009597 089

La tour enchantée



Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu de mémoire coopératif sur un thème enchanteur. Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui gagne.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 25 min.

A403 TOU

1005805 089