

Médiathèque Joseph Schaefer

Jeux de société Jeunesse

Nouveautés - Juillet 2018

Saute lapin



Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. Une carotte géante en or rayonne à l'horizon ! L'heure de la récolte des carottes a sonné, mais les lapins ne savent malheureusement pas nager. C'est pourquoi ils plongent de grosses pierres dans l'eau et posent des planches par-dessus pour former des ponts.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée moins de 30 min.

A404 SAU

1016150 089

Opération Amon-Rê



Pendant des mois, les cambrioleurs se sont préparés à leur opération « Amon Rê » et cette nuit, ils vont passer à l'acte ! Les quatre cambrioleurs futés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

Age : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min

A409 OPE

1016149 089

Sauve mouton



Aidez le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Soyez malins et unis pour l'éviter et déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : moins de 30 min.

A403 SAU

1016142 089

Sauvons les contes de fées !



Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. Une carotte géante en or rayonne à l'horizon ! L'heure de la récolte des carottes a sonné, mais les lapins ne savent malheureusement pas nager. C'est pourquoi ils plongent de grosses pierres dans l'eau et posent des planches par-dessus pour former des ponts.

Age : à partir de 4 ans
Nb de joueurs : 2 à 4
Durée moins de 30 min.

A401 SAU

1016147 089

Jungle logic



Sur le principe du Sudoku, les grilles imposent des contraintes pour placer les 9 jetons en bois. Réflexion et logique seront nécessaires pour venir à bout des 30 défis.

Age : à partir de 7 ans
Nb de joueurs : 1
Durée : moins de 30 min.

A406 JUN

1016139 089

Chat perché



Il faut être le chat le plus rusé et le plus rapide du quartier ! Rapporte autant de nourriture que tu pourras en faisant le tour du quartier sans te faire détrousser par le chien qui rode. Heureusement, tu peux te cacher dans les buissons et grimper aux arbres !

Age : à partir de 6 ans
Nb de joueurs : 2 à 4
Durée : 30 min. à 1h

A403 CHA

1016151 089

Tout là-haut



Construisez le plus grand et le plus bel arbre à cabanes de tout le village ! Pour cela, associez vos cartes en fonction de leur couleur ou de leur valeur pour marquer le plus de points. N'oubliez pas de regarder ce que font vos amis et choisissez bien votre carte avant de passer votre main à votre voisin.

Age : à partir de 8 ans
Nb de joueurs : 2 à 5
Durée : 30 min.

A406 TOU

1016144 089

Boost



Fun, Frénétique, In-dis-pen-sa-ble !

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : env. 30 min.

A401 BOO

1016154 089

Mémo des mots



Sois le premier à reconstituer les paires avec les illustrations d'animaux et les noms associés. Un jeu de cartes idéal pour les débutants en lecture.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A410 MEM

1016145 089

Défis nature des petits : ferme



Défis Nature des Petits - Ferme permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la ferme. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

Age : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 1 à 6

Durée : 30 min.

A408 DEF

1016141 089

Cartatoto : apprendre les additions



S'amuser avec les additions. Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables d'addition de 1 à 10. Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre. Au recto figure l'opération, au verso le résultat.

Age : à partir de 5 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée : 30 min.

A409 CAR

1016146 089

Cortex² Challenge Kids



Challenge tes amis avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve !
Affronte les autres joueurs dans 8 types de défis qui stimuleront tout ton cerveau : épreuves tactiles, tests couleurs, observation, labyrinthes, combinaisons...

Age : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min.

A411 COR

1016143 089

Conju Cat's



Conju Cat's est un jeu de cartes original et très convivial basé sur la rapidité, la mémoire et la conjugaison.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30 min.

A410 CON

1016156 089

Sensei



Le Singe est ambitieux, fourbe et joueur. Il veut défier le Sage pour obtenir les clés du temple. À votre tour vous pourrez bouger deux de vos pierres et déplacer votre personnage sans limite entre deux pierres ; à vous de bloquer le passage de l'adversaire tout en essayant de vous frayer un chemin vers la victoire.

Age : à partir de 7 ans

Nb de joueurs : 2

Durée : moins de 30 min.

A406 SEN

1016155 089