

Malle Jeux

Am Stram Gram

Jouons ensemble !

Comme pour les tablettes, les jeux vidéo et les expositions, des malles de 30 jeux aux contenus variés sont proposées aux bibliothèques du réseau de la Direction de la Lecture Publique Départementale, selon les mêmes modalités de réservation : un prêt de 8 semaines, pour expérimenter et jouer sur place en bibliothèque.

Le Conseil départemental permet ainsi à chaque bibliothèque d'enrichir son offre d'animations auprès des publics et de contribuer au développement de la culture ludique pour tous grâce aux jeux de société.

Afin de vous offrir de la diversité, plus de 300 jeux sont proposés dans différentes malles, répondant à une identification spécifique : « La marelle » « Chat perché », « Un deux trois soleil », « L'excuse » et « Joker » dans un premier temps. Depuis, de nouvelles malles ont été créées : « Sphinx », « Mastermind » et enfin « Am Stram Gram » et « Eurêka ».

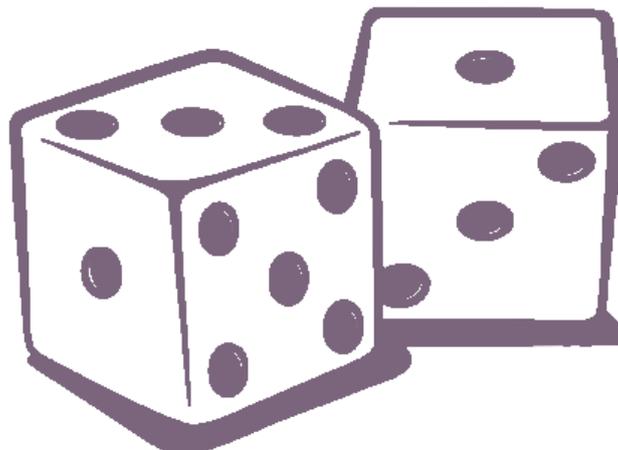
Vous venez de réserver la malle jeu **Am Stram Gram** pour 8 semaines. Celle-ci est constituée de 30 jeux de société pour petits et grands, ainsi qu'une piste de dés.

Ces jeux sont à utiliser au sein de votre médiathèque.

Pour une vérification rapide du jeu, vous trouverez une étiquette blanche collée dans chaque couvercle de jeu, listant tous les éléments constituant ce jeu.

Pour tout constat de perte ou de détérioration d'un jeu, merci de contacter Mme Séverine Migot (smigot@herault.fr) à la DLDP, qui appréciera selon la situation la démarche à suivre : remplacement, rachat...

Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes.



Liste des Jeux

- Animaux magnétiques
- Bandido
- Bang jeu de dés
- Bermuda Pirates
- Cartaventura : Vinland
- Compatibility
- Draftosaurus
- Dragomino
- Fabulia
- Foto fish
- Le hérisson qui roule à pic !
- Imagicien
- Kikafé ?
- Loup trouve tout !
- La maison des souris
- Mito
- L'oie empilable
- Olé guacamole
- Perplexus original
- Puzzle Gallery 1000 pcs - Rainbow Tigers
- Quixo mini
- Roméo et Juliette
- Taco Chat Bouc Cheese Pizza
- Time's up kids
- Topanifarm
- Touranimo
- Toutim
- Trivial Pursuit Harry Potter
- Unlock kids Histoires de détectives
- 50 Missions

- 1 piste de dés

Ce livret présente brièvement chacun des jeux, avec une petite description et un visuel.

Légende



Nombre de joueurs



Age minimum du joueur recommandé



Durée d'une partie

Deux mots-clés indiquant : la mécanique ou la thématique du jeu.

Vous trouverez également un pictogramme indiquant (s'il y a lieu) les récompenses reçues : As d'or à Cannes et/ou Spiel des Jahres en Allemagne.



A vous de jouer !



ANIMAUX MAGNETIQUES



1

ASSEMBLAGE



1 +

IMAGINATION



10'

3 animaux du zoo en 3 parties magnétiques en bois, à décomposer, mélanger, reconstituer à l'infini...



BANDIDO



1-4

COOPERATION



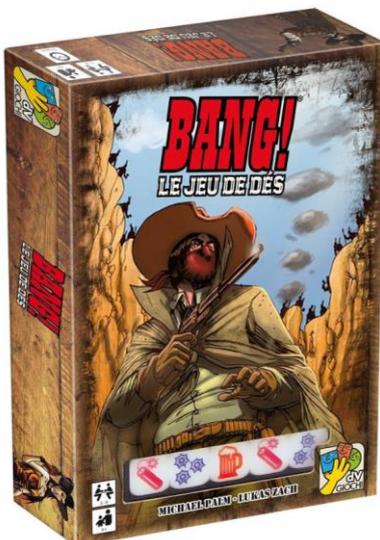
6 +

STRATEGIE



30'

Dans Bandido, les joueurs incarnent des justiciers qui unissent leurs forces afin d'empêcher l'évasion d'un redoutable bandit. Le bandido est coincé dans sa cellule, mais compte bien faire tout ce qu'il peut pour retrouver sa liberté. Habile de ses mains, il creuse de nombreux tunnels. Votre but : contrer ses plans d'évasion en lui bloquant toutes les sorties et le garder bien au chaud dans sa prison.



BANG ! LE JEU DE DES



3-8

DES



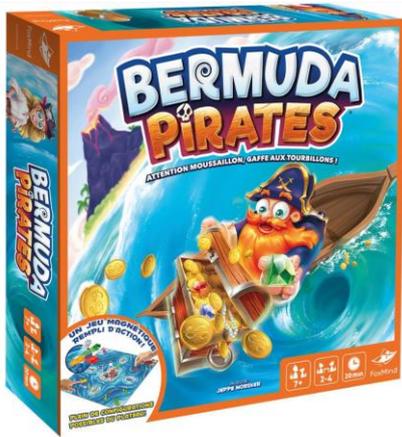
8 +

HASARD



15'

La lutte est acharnée entre le shérif, les hors-la-loi et le renégat. Chacun veut éliminer le clan adverse et les balles fusent de partout ! Méfiez-vous des Indiens et de la dynamite, et ne vous trompez pas d'ennemi, car les rôles sont secrets !



BERMUDA PIRATES



2-4

MEMOIRE



7 +

DEXTERITE



20'

Bermuda Pirates est autant un jeu de dextérité, de mémoire que de tactique ! Chaque joueur doit s'emparer d'un maximum de trésors, tout en évitant les périls. Prenez des risques pour accumuler 8 points de butin et gagner la partie !



CARTAVENTURA : VINLAND



1-6

SCENARIO



10 +

COOPERATION



60'

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu.



COMPATIBILITY



3-8

ASSOCIATION



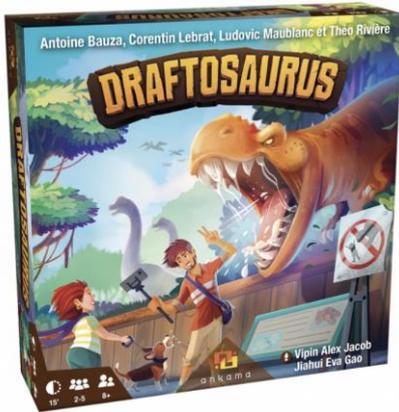
10 +

AMBIANCE



30'

Quand les grands esprits se rencontrent ! Prenez un thème au hasard (santé, vacances, cinéma...) et sélectionnez 5 images parmi les 40 qui illustrent ce thème. Ensuite, comparez vos images à celles de votre coéquipier. Plus vos choix sont semblables, plus vous marquez de points.



DRAFTOSAURUS



2-5

DINOSAURES



8 +

DRAFT



15'

Draftosaurus est un jeu qui se base sur la mécanique du draft. Au cours d'une partie, les joueurs devront se passer de main en main des dinosaures afin de constituer les plus beaux enclos. Le but du jeu est simple : les joueurs doivent peupler leur zoo avec 12 dinosaures de manière à marquer le plus de points.



DRAGOMINO



2-4

STRATEGIE



5 +

PLACEMENT



15'



Dragomino est une version enfant de Kingdomino à jouer à partir de 5 ans. Vous avez été nommé « dresseur de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?



FABULIA



2-6

IMAGINATION



5 +

COOPERATION



30



Fabulia un livre-jeu dont tu choisies les héros. Utilisez votre esprit et votre imagination pour façonner des histoires à votre goût, avec les personnages les plus adaptés. Le jeu peut se jouer en mode coopératif ou en mode compétitif selon l'âge des joueurs.



FOTO FISH



2-4

OBSERVATION



4 +

MEMOIRE



15'



Après avoir lancé les dés, les joueurs doivent repérer sur leur plateau et sélectionner avec leur appareil photos uniquement les poissons des couleurs indiquées. Le plus rapide remporte un grand segment de poissons, les autres joueurs qui y parviennent remportent un petit. Dès que la taille totale du poisson d'un joueur atteint la taille de son plateau il gagne la partie.



LE HERISSON QUI ROULE A PIC !



1-4

LOGIQUE



4 +

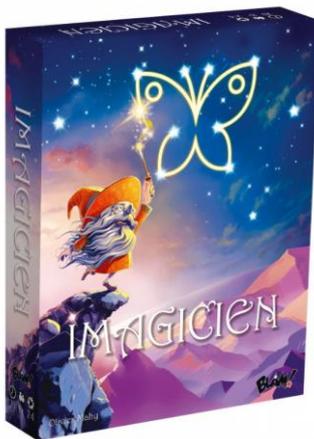
ADRESSE



20'



Vous devez aider votre hérisson à rentrer chez lui le plus rapidement possible. Pour cela, il faudra faire glisser le petit animal sur le sol tout en collectant le plus de friandises rencontrées en chemin. Pour remporter la partie, vous devrez choisir judicieusement le meilleur chemin et faire preuve de dextérité.



IMAGICIEN



2-4

RAPIDITE



8 +

DESSIN



20'

Imagicien reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. A chaque tour on révèle une formule imagique mystérieuse constituée de plusieurs ingrédients...



KIKAFE ?



3-6

ASSOCIATION



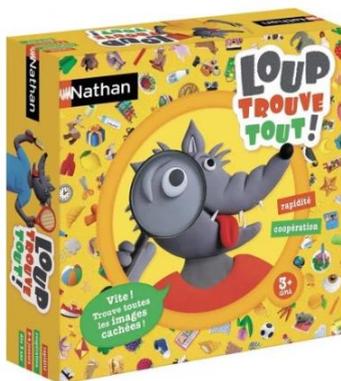
6 +

MEMOIRE



15'

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes ! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal, en vous rappelant quels animaux ont déjà été innocentés.



LOUP TROUVE TOUT !



2-4

OBSERVATION



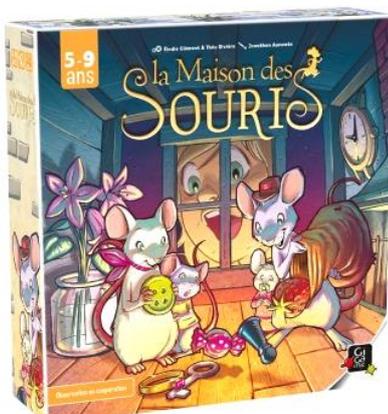
3 +

COOPERATION



15'

Jeu d'observation avec 2 modes de jeux : coopératif et compétitif. Pour le premier mode on retourne le sablier et on joue tous ensemble en cherchant 16 images pour recouvrir 4 cartes pendant le temps imparti. Sinon, c'est le loup qui gagne ! En mode compétitif, le premier qui trouve les 6 images de sa planche gagne la partie.



LA MAISON DES SOURIS



2-6

OBSERVATION



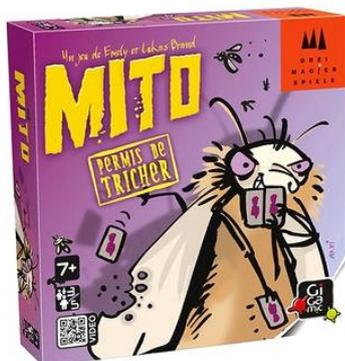
5 +

COOPERATION



20'

La Maison des souris est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire et au sens de l'observation des joueurs. Les enfants jouent tous ensemble pour remplir une mission commune : trouver un maximum d'objets dans un temps imparti.



MITO



3-5

ASSOCIATION



7 +

STRATEGIE



30'

Le but du jeu est simple : être le premier à se débarrasser de ses cartes. Pour gagner, vous devrez utiliser toutes les ruses possibles et même tricher astucieusement. Ainsi, chacun pourra tenter discrètement de faire disparaître ses cartes dans ses manches, derrière sa tête ou sous la table. Soyez habile et créatif !



L'OIE EMPILABLE



1

MOTRICITE



1 +

ASSEMBLAGE



10'

Ce culbuto est composé de plusieurs pièces en bois empilables, peintes et illustrées de motifs poétiques, pour former l'oie Olga. Idéal pour développer la motricité des tout petits.



OLE GUACAMOLE



2-8

EXPRESSION



0 +

AMBIANCE



15'

Pimentez votre apéro ! À tour de rôle, prononcez un mot qui ne contient aucune des lettres visibles sur la table... et qui est lié au mot précédent ! Ça chauffe, car on ajoute une lettre à chaque tour.



PERPLEXUS ORIGINAL



1

PATIENCE



8 +

CASSE-TETE



15'

Ce jeu d'adresse et de patience se compose d'une sphère transparente à l'intérieur de laquelle se trouve un circuit à billes complexe. Le but du jeu est de positionner la bille sur le point de départ et de parvenir à l'amener jusqu'à la dernière étape sans la faire tomber, en manipulant la sphère dans toutes les directions...



PUZZLE GALLERY : RAINBOW TIGERS



1

JUNGLE



9 +

PATIENCE



30'

Ce puzzle de 1000 pièces représente des tigres arc-en-ciel dans une jungle colorée. Une façon ludique et originale de sensibiliser les enfants à la peinture.



QUIXO MINI



2-4

PLACEMENT



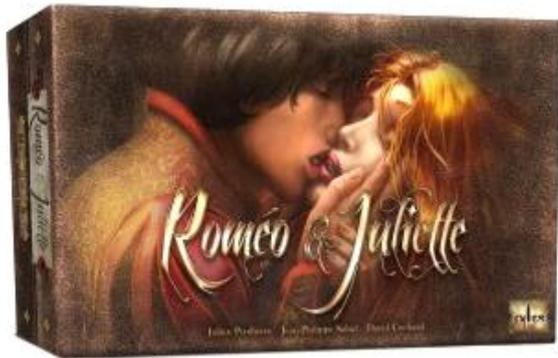
6 +

STRATEGIE



15'

Au départ, les 25 cubes sont disposés faces supérieures neutres. Chacun à son tour saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque et le replace avec sa marque sur la face supérieure, en poussant une rangée incomplète. Le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.



ROMEO & JULIETTE



2

COORDINATION



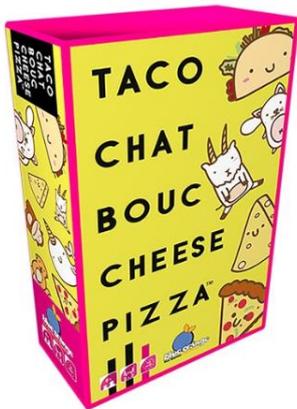
12 +

COOPERATION



30'

Roméo & Juliette est un jeu coopératif : les joueurs gagnent donc ensemble ou perdent ensemble. Dans ce jeu, deux joueurs, l'un joue Roméo et l'autre Juliette, vont tenter de faire triompher l'amour, ensemble. Vous ne pourrez pas communiquer librement. Il faudra donc faire comprendre vos plans à votre partenaire et découvrir où il veut vous retrouver.



TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA



2-8

RAPIDITE



8 +

REFLEXES



10'

Souvenez-vous bien de ces 5 mots. Le principe est simple, dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Dans ce jeu de défausse, soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre faute d'inattention pourra vous coûter la victoire.



TIME'S UP ! KIDS



2-12

RAPIDITE



4 +

COOPERATION



20'

Time's Up ! adapté pour les plus jeunes. 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!



TOPANIFARM



1

MOTRICITE



1 +

IMAGINATION



10'

L'enfant empile les cubes en carton pour créer une tour verticale. Ou bien il les pose sur le sol pour fabriquer un décor de ferme. Avec ce jeu coloré, il pourra s'inventer de nombreuses histoires.



TOURANIMO



1

PUZZLE



2 +

CASSE-TETE



15'

Touranimo est un drôle de puzzle dans un cadre en bois ! Le jeu bien à plat, l'enfant fait tourner les formes pivotantes pour recréer l'un des 3 animaux : le lion, la grenouille, le panda.



TOUTIM



2-4

OBSERVATION



3 +

ASSOCIATION D'IDEES



15'

Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter. À son tour le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc.

TRIVIAL PURSUIT : HARRY POTTER



2-8

CONNAISSANCES



10 +

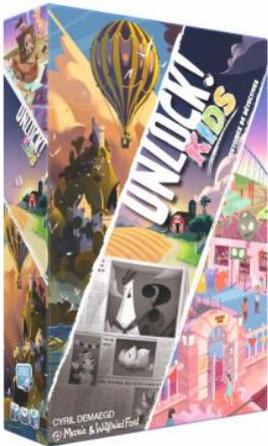
PARCOURS



45'

Collectez des camemberts, parcourez le plateau et préparez-vous à tester vos connaissances sur l'univers du célèbre sorcier !

UNLOCK KIDS : HISTOIRES DE DETECTIVES



1-4

OBSERVATION



6 +

ASSOCIATION D'IDÉES



20'

Unlock Kids, arrive enfin dans une version pour les enfants. Découvrez dans cette boîte 3 histoires pleines d'énigmes contenant chacune 2 aventures pour encore plus de rejouabilité.



50 MISSIONS



1-4

ASSOCIATION



8 +

COOPERATION



30'

Les joueurs jouent ensemble pour tenter d'atteindre le même objectif : terminer les 50 missions. Sans révéler les cartes que vous avez en main aux autres joueurs, essayez de les amener à comprendre et à gagner ce défi coopératif. Parviendrez-vous à n'avoir que des cartes bleues, vertes, ou des cartes avec un numéro impair, des cartes avec un numéro 3 ou inférieur ?