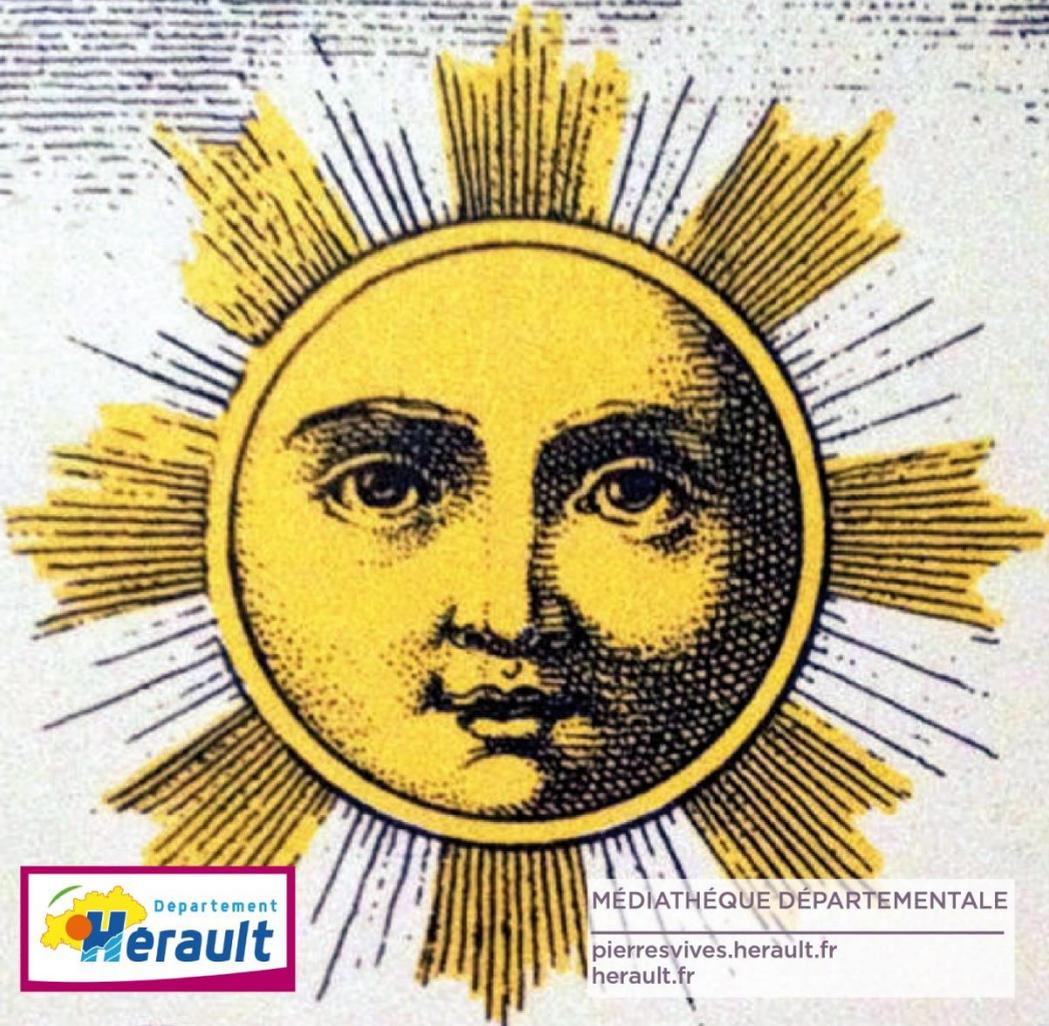


MALLE JEUX **1, 2, 3 SOLEIL**



Jouons ensemble !

L'offre de prêt évolue ! Le conseil départemental enrichit son offre de prêt au réseau en proposant des jeux de société en ce début d'année scolaire.

Un beau projet qui permettra à chaque bibliothèque d'enrichir son offre d'animations auprès des publics et de contribuer au développement de la culture ludique pour tous.

Tout comme les prêts de tablettes, de jeux vidéo, de la borne musicale 1D touch et des expositions, des malles de 30 jeux aux contenus variés vous sont ainsi proposées selon les mêmes modalités de réservation, un prêt de 8 semaines, pour expérimenter et jouer sur place en bibliothèque.

Afin de vous offrir de la diversité, plus de 200 jeux sont proposés dans différentes malles, répondant à une identification spécifique : « La marelle » « Chat perché », « Un deux trois soleil » et puis « L'excuse » ou « Joker » dans un premier temps.

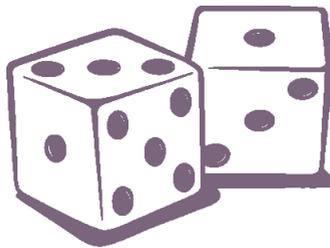
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes... A vous de jouer !

Vous venez de réserver la malle jeu **1, 2, 3 Soleil** pour huit semaines. Celle-ci est constituée de 30 jeux de société pour petits et grands.

Ces jeux sont à utiliser au sein de votre médiathèque.

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

Pour tout constat de perte ou de détérioration d'un jeu, merci de contacter la médiathèque départementale qui appréciera selon la situation la démarche à suivre : remplacement, rachat...



LISTE DES JEUX

- 10 cubes : Rigolos
- Carcassonne
- Dames chinoises
- Drôles de lutins
- Gare à la toile
- Gorilla
- Gravity maze
- Gym animo
- Hop ! hop ! hop !
- Hop hop lapins !
- Imagine
- Jungle cache-cache
- Kang-a-roo
- King of Tokyo
- Kingdomino
- La pétanque aux dés
- Les Loups-garous de Thiercelieux
- Magnetic's Coucou
- Magnetic's Fishing dream : Pêche enchantée
- Mini Nature
- Mistigri
- Mot pour mot
- Perlin Pinpin
- Pique plume
- Puzzle : Pirates
- Quoridor
- Smile
- Sortilèges à l'école de magie
- Splendor
- Time's up Party

Ce livret présente brièvement chacun des jeux.

LEGENDE



Nombre de joueurs



Age minimum du joueur recommandé



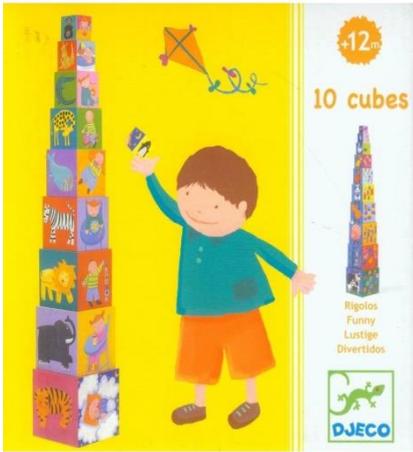
Durée d'une partie

Deux mots-clés indiquant : la mécanique et 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 !



10 CUBES : RIGOLOS



1

MANIPULATION



1 +

UNIVERS FAMILIER



10'

10 cubes en carton épais à emboîter ou empiler, dès le 1er âge, puis plus tard pour connaître les animaux et les chiffres de 1 à 10



CARCASSONNE



2 - 5

STRATEGIE



7 +

MOYEN-ÂGE

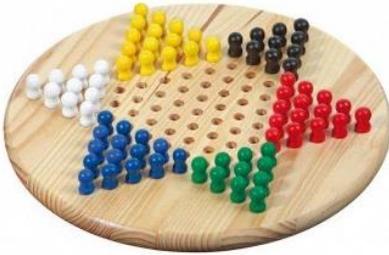


35'



Retournez à l'époque médiévale avec Carcassonne. Construisez un paysage à l'aide de tuiles, puis tentez de contrôler un maximum de territoires. Un jeu où la stratégie s'allie à la simplicité.

DAMES CHINOISES



2 – 6

STRATEGIE



8 +

PLACEMENT



45'

Selon des règles de déplacement précises, les joueurs doivent simultanément occuper le plus rapidement possible le territoire à l'opposé du plateau. Toute la stratégie repose sur le déplacement bénéfique pour soi, bloquant pour les autres.

DROLES DE LUTINS



2 – 4

MEMOIRE



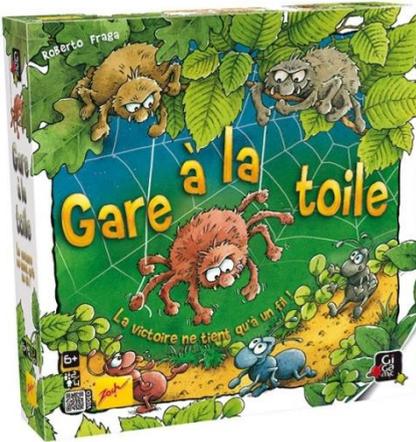
4 +

FANTASTIQUE



15'

Au pays merveilleux des jouets, de drôles de lutins attrapent tous les jouets qui leur tombent sous la main. Qui veut les rejoindre et récupérer avec eux des jouets de couleurs et formes différentes ? Mais attention : il faut bien réfléchir et faire preuve d'un bon sens tactile, car les jouets sont cachés dans le petit sac ou dans la caverne des lutins..



GARE A LA TOILE



2 - 4

PARCOURS



6 +

ANIMAUX



20'

Dans Gare à la toile vous tentez d'être le premier à amener vos 3 fourmis jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez ralentir vos adversaires en déplaçant astucieusement les 3 araignées : vous pourrez alors suspendre la plus petite au-dessus d'une fourmi adverse et l'attraper dans votre toile. Elle sera alors obligée de revenir à la case départ. Mais attention à ne pas vous laisser piéger vous-même.



3 - 5

CARTES



5 +

ANIMAUX



20'

Sur le modèle du Uno, il s'agit de se débarrasser de ses cartes en respectant les règles de pose. Pour gagner il faut associer les animaux ou les couleurs de bus afin de ne plus avoir de cartes en main. Attention ! Seuls les joueurs les plus rapides sauront éviter le gorille.



GRAVITY MAZE



1

CASSE-TETE



8 +

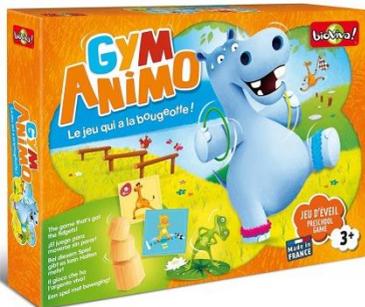
LOGIQUE



10'

Relevez l'épreuve de Gravity Maze : sélectionnez un défi, positionnez votre tour de départ et celle d'arrivée comme indiqué sur un défi et pensez le chemin qui vous semble le plus logique. Si votre bille parvient à destination, c'est gagné. 60 défis, du plus facile au plus compliqué.

GYM ANIMO



2 - 4

COMPETITION



3 +

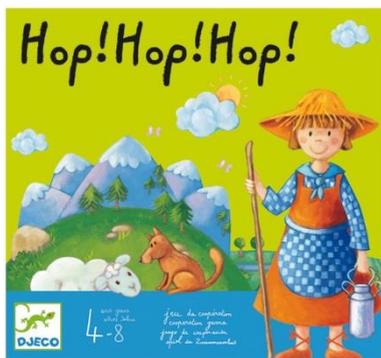
ANIMAUX



20'

Saute comme le kangourou, marche à pas d'éléphant, imite le papillon... Avec Gym Animo, les enfants se glissent, seuls ou à plusieurs, dans la peau de petits animaux pour réaliser des épreuves et postures et avancer le long du parcours afin d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée !

HOP ! HOP ! HOP !



2 - 4

HASARD



5 +

ANIMAUX



15'

Les joueurs doivent ramener les moutons, la bergère et son chien dans la bergerie avant que le vent n'emporte les piliers du pont en bois.



2 - 4

DÉS



3 +

ANIMAUX



10'

C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courent vers une des cinq sorties menant à la surface. Qui parviendra à aider le plus de petits lapins à se mettre à l'abri ? À l'aide du dé de couleur, le joueur qui fera sortir le plus de lapins du terrier sera le grand gagnant de la partie !



3 – 8

ASSOCIATION D'IDÉES



12 +

IMAGINATION



30'

61 cartes transparentes au service de votre imagination pour faire deviner des énigmes (films, lieux, personnages...). Superposez, assemblez, combinez et même animez ! Des possibilités infinies ! Exprimez-vous, tout est permis ! Plus de 1000 énigmes à faire deviner.



1

CASSE-TÊTE



7 +

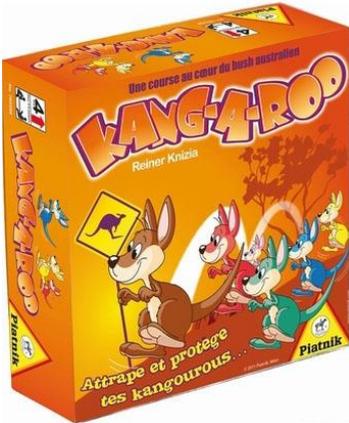
LOGIQUE



15'

Découvrez les animaux de la jungle, de jour comme de nuit ! Serez-vous retrouver certains animaux de la jungle asiatique tout en cachant les autres? Le jeu Cache-Cache Jungle vous propose au travers de 80 défis de relever le défi.

KANG-A-ROO



MEMOIRE

ANIMAUX

Collectionnez les petits marsupiaux boxeurs, en direct d'Australie. Kang-a-Roo est un petit jeu de cartes pour les plus jeunes développant les notions d'attaque et de défense.

KING OF TOKYO



STRATEGIE

MONSTRES

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. Le premier qui totalise 20 Points de Victoire remporte la partie... Le dernier à rester en vie aussi.



KINGDOMINO



2-4

DOMINOS



8+

MOYEN-ÂGE

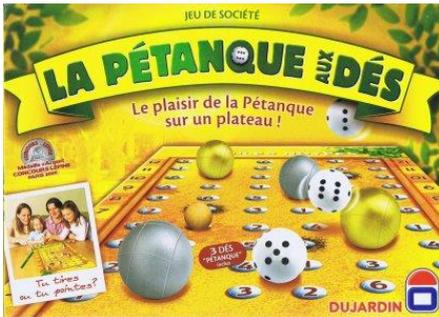


15'



Avec Kingdomino, constituez-vous le plus beau des royaumes en récupérant les meilleures parcelles (champs de blé, lacs, mines, prairies ou encore forêts...) Soyez le plus malin, les autres châtelains ne vous feront aucun cadeau !

LA PETANQUE AUX DES



2-6

DES



7+

HASARD

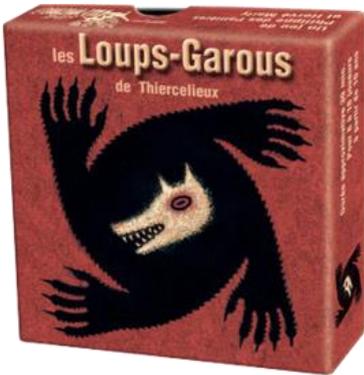


30'

On positionne le cochonnet sur le plateau. Les joueurs lancent les dés et essaient de placer leurs boules le plus proche possible du cochonnet en combinant les résultats.

LES LOUPS-GAROUS

DE THIERCELIEUX



8 - 12

CARTES



10 +

FANTASTIQUE



45'



Qui, autour de cette table, est un loup-garou ? Qui sera la prochaine victime ? Thiercelieux est un joli petit village de l'est. Ses habitants sont d'affables paysans. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans.



MAGNETIC'S COUCOU



1

PUZZLE



2 +

ANIMAUX



10'

Ce jeu se compose de 24 pièces pour créer des animaux en 2 parties : lion, panda, grenouille... ou bien entendu s'amuser à les mélanger. Des aimants à placer sur un tableau magnétique. Pour développer le sens de l'observation et la coordination tout en s'amusant.

MAGNETIC'S FISHING DREAM :



PECHE ENCHANTEE



1 – 2

ADRESSE



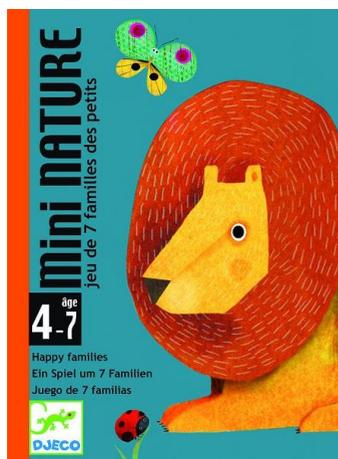
2 +

ANIMAUX



15 '

Constituez-vous une belle collection de poissons avec cette pêche à la ligne magnétique. Les enfants vont adorer ce jeu de pêche à la ligne qui va leur apprendre la coordination et la patience !



MINI NATURE



2 – 4

CARTES



4 +

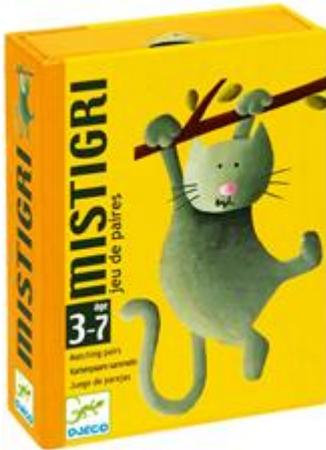
ANIMAUX



10 '

Chaque famille, d'une couleur différente, est composée de 4 animaux d'un même environnement. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Chacun à son tour demande au joueur de son choix un membre d'une famille. S'il l'obtient il rejoue. L'objectif est de réunir le plus grand nombre de familles.

MISTIGRI



2 - 4

CARTES



4 +

ANIMAUX



10'

A son tour de jeu, le joueur tire une carte de la main de son voisin de gauche. S'il a une paire, il peut la défausser. Le joueur qui finit avec le Mistigri en main a perdu. Associer des paires d'images sans récupérer ce drôle de chat : pour gagner, c'est aussi simple que ça !



2 - 12

LANGUE



10 +

CONCENTRATION



20'

Dans Mot pour mot, deux équipes s'affrontent en trouvant successivement des mots qui répondent à une catégorie imposée. Les mots prononcés permettent de tirer les lettres vers soi et de les capturer.



PERLIN PINPIN



2 - 5

CARTES



6 +

FANTASTIQUE



15'

Les princesses ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir de nouveau.



PIQUE PLUME



2 - 4

CIRCUIT



4 +

ANIMAUX

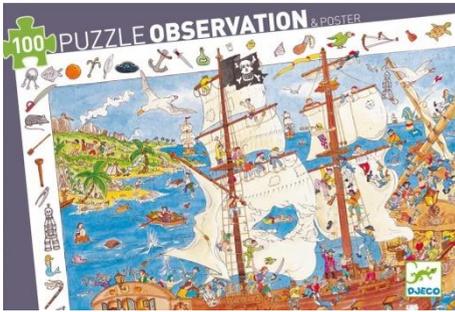


20'



Le poulailler est déchaîné, car le maire de Coq'ville vient d'annoncer les règles d'une nouvelle discipline : le plumage. Chaque poule ou coq doit essayer de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer ! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer les autres a gagné. Gare à vos croupions et que le meilleur gagne !

PUZZLE : PIRATES



1

AGENCEMENT



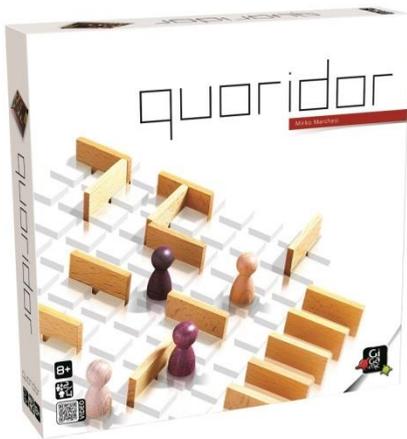
5 +

MEMOIRE



15'

C'est plus qu'un puzzle sur le thème des pirates : avec ces 100 pièces, il permet à l'enfant d'améliorer, tout en s'amusant, son repérage dans l'espace et d'exercer sa concentration et sa patience...



2 - 4

STRATEGIE



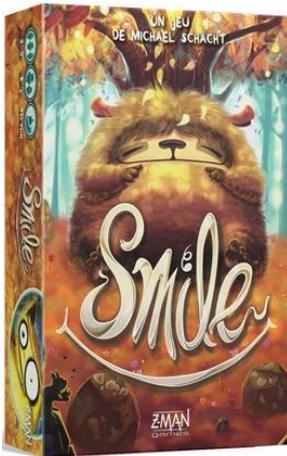
6 +

PLACEMENT



15'

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir !. Mais qui aura le chemin le plus court ? Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !



3 - 5



8 +



30'

SMILE

STRATEGIE

ANIMAUX

Vos créatures se sont enfuies dans la nature, il faut les récupérer avant qu'elles ne sèment un désordre de tous les diables ! Sachant qu'elles feraient n'importe quoi pour attraper des lucioles, vous vous enfoncez dans la nuit avec vos bocaux remplis de vers lumineux pour retrouver ces créatures, espérant réussir à en appâter autant que possible.



2 - 6



6 +



30'

SORTILÈGES A L'ÉCOLE DE MAGIE

COOPERATION

FANTASTIQUE

Au lieu de dormir, les élèves magiciens s'évadent de l'école dans l'espoir de visiter le marché de minuit. Mais Willy le Fantôme flaire leur piste alors qu'ils traversent la forêt. Les élèves devront trouver des Luminants pour éclairer leur chemin, et rentrer ensemble au bercail avant que Willy ne leur tombe dessus...



2 – 4



10 +



30'

SPLENDOR

STRATEGIE

RENAISSANCE

Incarnez un riche négociant à la tête d'une guilde de marchands de la Renaissance et faites le plein de prestige en développant votre empire commercial, grâce aux pierres précieuses !



4 – 12



12 +



40'

TIME'S UP PARTY

CARTES

MEMOIRE

Avec Time's Up Party, faites deviner à votre équipe vos cartes sur des personnalités (réelles ou imaginaires), en parlant ou en mimant. Gardez votre calme et soyez dans l'équipe qui aura obtenu le plus grand nombre de points.

