



PRÉSENTE

MALLE JEUX COLIN MAILLARD



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.

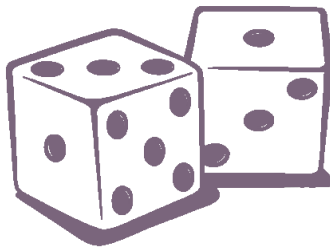
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes... A vous de jouer !

Vous venez de réserver la malle jeu **Colin Maillard** 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

- Azul
 - Big pirate
 - Catan
 - Dixit
 - Dobble
 - Double shutter
 - Fusée kit magnet
 - Galérapagos
 - Jeu de Dames
 - Katamino
 - La Guerre des moutons
 - L'archipel des dinosaures
 - Le Jeu du potager
 - Les Aventuriers du rail - Express
 - Les trois petits cochons
 - Magnetic's Fishing colour
 - Micro Macro : Crime City
 - Mini Family
 - Mow
 - Nom d'un renard
 - Pengoloo
 - Piratatak
 - Playa playa
 - Puzzle : Dinosaures
 - Quarto
 - SOS Requin
 - The mind
 - Trésor en vue
 - Uno
 - Viva montanya
-
- 1 piste de dés

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 !



AZUL



2 – 4

COULEURS



8 +

TUILES



30'

CANNES



Votre mission est de constituer de superbes motifs à l'aide de tuile pour embellir, en véritable artiste du XVIème siècle, le palais du Roi du Portugal.



BIG PIRATE



2 – 4

CIRCUIT



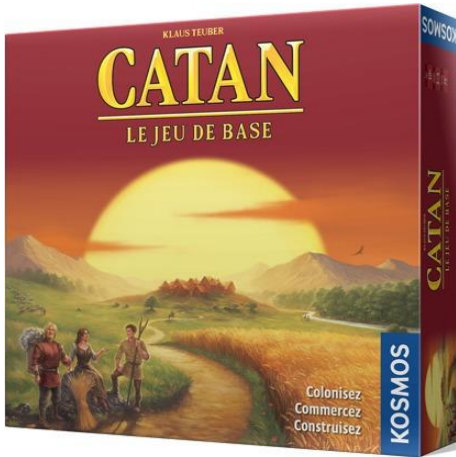
5 à 9

RAPIDITE



20'

Le but du jeu ? Pour les moussaillons : réussir à prendre un coffre aux trésors dans la grotte du pirate et le ramener jusqu'à la barque sans se faire attraper par lui. Pour le pirate : attraper tous les moussaillons avant que l'un d'entre eux ne parvienne à ses fins.



CATAN



3 – 4

GESTION



10 +

STRATEGIE



75 '



Lancez-vous à la conquête d'une île vierge mais pleine de ressources. Saurez-vous construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ? Un classique au succès mondial, qui revient avec un nouveau design. Construisez votre route vers la victoire !



DIXIT



3 – 6

CARTES



8 +

ANIMAUX



30 '



Une image vaut mille mots ! Dixit un jeu magnifiquement illustré, qui fait appel à l'imagination et à l'intuition. Pour trouver l'image clé, laissez-vous porter par vos idées !



2 – 8



6 +



15 '

DOBBLE

RAPIDITE

SYMBOLES

Rapidité, réflexes et furtivité seront les maîtres mots de ce jeu. Pour gagner, trouve le symbole commun de ta carte avant les autres joueurs !



1 – 4



8 +



15 '

DOUBLE SHUTTER

DES

HASARD

Lancez les deux dés pour abattre les touches qui correspondent au total de votre lancer, puis rejouez tant que votre tirage vous le permet : votre score, c'est-à-dire la somme des touches restantes, doit être le plus faible possible.

FUSEE KIT MAGNET



1

CONSTRUCTION



3 +

JEU D'EVEIL



10'

Pour développer la perception des volumes et des couleurs du tout-petit, Janod a conçu la première maquette magnétique, à monter et démonter à l'infini. Ce sont des pièces en bois aimanté pour une construction facile et ludique.

GALERAPAGOS



3 - 12

COOPERATION



10 +

BLUFF



20'

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour vous échapper : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !

JEU DE DAMES



2

REFLEXION



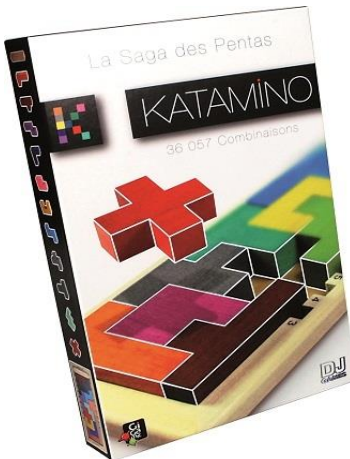
6 +

LOGIQUE



20'

Utilisez votre logique pour capturer ou bloquer les pièces de votre adversaire jusqu'à la victoire !



1 à 2

CASSE-TETE



6 +

LOGIQUE



10'

Katamino casse-tête passionnant qui se présente comme un puzzle évolutif. Prenez les pièces imposées par le défi, faites le vide dans votre esprit et tentez de remplir l'espace délimité par la réglette.



2 – 4



8 +



30 '

LA GUERRE DES MOUTONS

STRATEGIE

TUILES

Un jeu de stratégie et de pose de tuiles simple et accessible pour jouer en famille ou entre amis !

L'ARCHIPEL DES DINOSAURES



1



6 +



20 '

CASSE-TETE

LOGIQUE

L'Archipel des Dinosaures est un jeu au cours duquel vous devrez réussir à séparer les herbivores verts des carnivores rouges en plaçant correctement les tuiles «Îles» du jeu pour reconstituer les différents archipels du défi. 80 défis de difficulté croissante vous permettront de sauver les brontosaures des tyrannosaures, leurs prédateurs.

MICRO MACRO : CRIME CITY



1-4

DEDUCTION



10 +

ENQUETE



30 '

Dans MicroMacro, la police de Crime City a besoin de vous pour faire face à une vague de crimes hors normes. Dans ce jeu d'enquête coopératif, utilisez toutes vos compétences d'observation et de déduction pour résoudre ces affaires. !



LE JEU DU POTAGER



2 à 6

JEU DE PLATEAU



5 +

NATURE



30 '

A vos graines, prêts, plantez ! Dans ce jeu de plateau, les joueurs doivent faire pousser leurs légumes en évitant les embûches pour devenir de vrais jardiniers en herbe.

LES AVENTURIERS DU RAIL - EXPRESS



2 – 4

JEU DE PLATEAU



8 +

STRATEGIE



15 ' à 30 '



l'Europe en bâtissant des gares, en embarquant à bord de ferries et en prenant le contrôle de voies ferrées.

Rapide à mettre en place, avec des parties dynamiques, explorez

LES TROIS PETITS COCHONS



1

ENIGMES



3 à 6 ans

REFLEXION



30 '

Dans ce jeu de réflexion, l'enfant aide les trois petits cochons à construire leurs maisons pour les protéger du grand méchant loup. Le livret présente 48 défis de difficultés différentes et chaque défi a une seule et unique solution.

MAGNETIC'S FISHING COLOUR



+2
Magnetic's
Fishing
colour



1 – 2

COULEUR



2 à 4

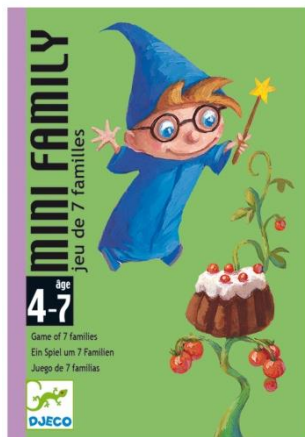
JEU D'ÉVEIL



5'

Des poissons colorés, une canne à pêche : un jeu d'éveil rythmé pour les tout-petits !

MINI FAMILY



2 – 4

CARTES



4 à 7

7 FAMILLES



10'

Jeu de 7 familles fantastiques de 4 personnages. Un jeu à la portée des plus petits.

Mow



2 – 5

HASARD



7 +

STRATEGIE



15 '

Un petit jeu de cartes plus simple que l'on peut pratiquer en groupe à partir de 6 ans. Ses règles sont vite comprises et ses parties rapides. Son hasard très déterminant en fait un jeu intergénérationnel qui égalise les chances de gagner entre enfants et adultes.



NOM D'UN RENARD



2 – 4

ENQUETE



5 +

COOPERATION



20 '

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. A vous de découvrir qui est le renard voleur avant que ce dernier disparaisse dans sa tanière.



PENGOLOO



2 – 4

HASARD



4 +

MEMOIRE



15 '

Bienvenue au pôle sud ! Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à collecter 6 pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné. Il suffit d'une bonne mémoire et d'un peu de chance pour remporter cette excitante expédition au pôle sud.



PIRATATAK



2 – 4

CARTES



5 +

ANIMAUX



20 '

Piratak est un jeu de cartes. Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent



PLAYA PLAYA



2 – 6

ÉCOLOGIE



4 +

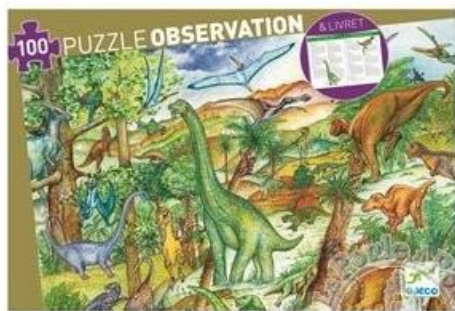
COOPÉRATIF



20 '

De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage. Retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte ! Une manière ludique de comprendre et apprendre le respect de la plage et le tri des déchets.

PUZZLE : DINOSAURES



1

PUZZLE



5 +

JEU INDIVIDUEL



20 '

Un puzzle de cent pièces pour travailler sa mémoire et sa concentration.



QUARTO



1 – 2

REFLEXION



8 +

DUEL



15 '

Dans ce jeu tout en bois, le gagnant est le premier à aligner quatre pièces ayant au moins une caractéristique commune...pas si simple quand c'est votre adversaire qui choisit les pièces que vous jouez ! Quarto est un jeu abstrait alliant réflexion et subtilité.



SOS REQUINS



2 – 4

COMPETITION



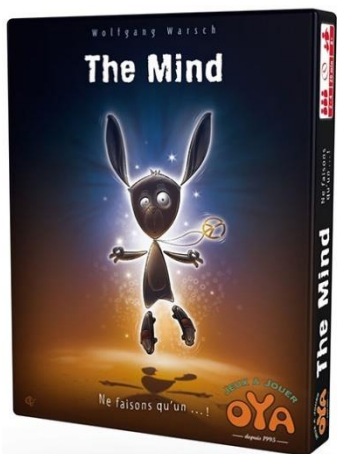
5 +

JEU DE PLATEAU



15 '

Le but du jeu est d'échapper aux requins en atteignant avec un de ses petits poissons un récif sûr pour y rester jusqu'à ce qu'il ne reste plus un seul sur le plateau de jeu.



2 – 4



8 +



20'

THE MIND

CARTES

TELEPATHIE

Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière ? Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table. Qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce un jeu, de la télépathie ou un tour de magie ? En tout cas, The Mind est une expérience à vivre.



2 – 4



5 +



15'

TRESOR EN VUE

JEU DE PLATEAU

TACTIQUE

Trésor en vue est un petit jeu de course pour 2 à 4 corsaires aguerris. Les pirates se sont emparés d'une carte aux trésors. Cinq coffres sont enterrés sur l'île aux corsaires. Une course tactique démarre alors pour atteindre l'île en premier.



UNO



2 – 10

CARTES



7 +

REFLEXION



30 '

Le UNO est un jeu de cartes qui reprend les règles du traditionnel jeu de "8 Américain" dans lequel les joueurs doivent se débarrasser de leur main de cartes spéciales



VIVA MONTANYA



2 – 6

MEMOIRE



4 +

ECOLOGIE



20 '

De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant ! Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde. L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.