

MALLE JEUX L'EXCUSE



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.

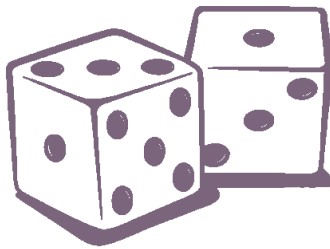
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes... A vous de jouer !

Vous venez de réserver la malle jeu ***L'excuse*** 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

- Abalone
- Anti-Virus
- Bigboun
- Cacao
- Citadelles
- Colt express
- Concept
- Diamoniak
- Dobble Kids
- Familou
- Hop ! Hop ! Galopons !
- Jamaica
- Jeu de l'oie & Petits Chevaux
- Jeu d'Echecs
- Karuba junior
- Le labyrinthe magique
- Le Verger
- Loto des Animaux
- Mes premiers jeux - Ma première pêche
- Mikado
- Mixmo
- Petits magiciens !
- Playa Playa
- Puzzle : La Forêt enchantée
- Qwirkle
- Savanimo
- 6 qui prend !
- SOS Dino
- The Game
- Time's Up Family

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 !



2 +

JEU DE PLATEAU



7 +

STRATEGIE



20 '



Sur un plateau hexagonal comprenant des billes noires et blanches, deux camps s'affrontent. Votre objectif: pousser six billes adverses dans les glissières au bord du plateau. Affutez votre attaque et peaufinez votre défense. Observez, planifiez... et pesez bien vos options à chaque coup !



1

CASSE-TETE



8 +

JEU INDIVIDUEL



15 '

A partir d'une configuration de départ, le joueur doit faire sortir le virus en faisant glisser les pièces.



BIGBOUL



1

JEU

D'ADRESSE



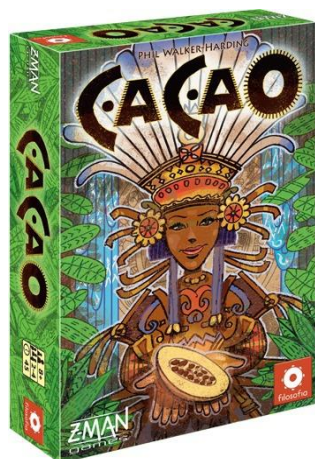
2 +

EQUILIBRE



15 '

L'enfant empile les pièces à son gré sur la tête de l'éléphant, sur ses pattes, sur sa trompe ou sur sa queue, mais attention, l'éléphant peut basculer à tout moment.



CACAO



2 - 4

STRATEGIE



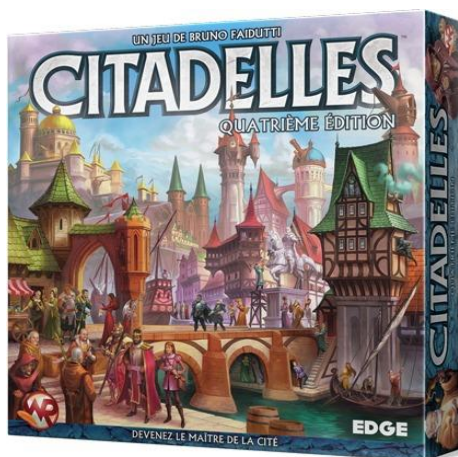
8 +

CONCENTRATION



45 '

Prenant comme thème, "le fruit des dieux", ce jeu va nous faire mener notre tribu à la victoire, en associant des tuiles contenant un nombre différent de membres, entre elles, afin de réaliser les actions des tuiles adjacentes



CITADELLES



2 – 8

STRATEGIE



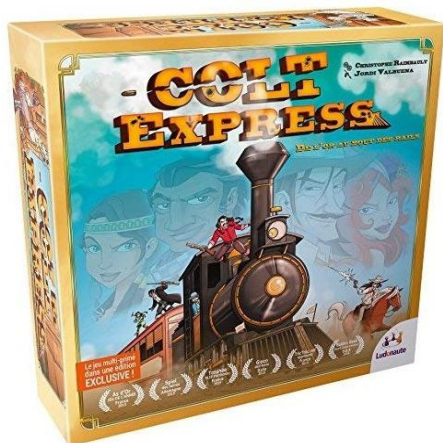
10 +

HASARD



30 ' à 60 '

Bâissez une cité prestigieuse avant que vos adversaires ne parviennent à construire la leur ! Pour développer votre cité, il vous faudra de l'or, mais aussi le soutien des dames, seigneurs et notables locaux, qui ont tous leur rôle à jouer... Considéré comme l'un des grands classiques du jeu de société moderne, Citadelles est un jeu de cartes faisant appel au bluff, à la diplomatie et à la stratégie.



COLT EXPRESS



2 – 6

CONCENTRATION



10 +

WESTERN



40 '



Les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Pas de pitié, pas d'alliance possible. Qui aura le plus gros butin ?



CONCEPT



4 – 12

SYMBOLES



10 +

LANGUE



40 '



Grâce à concept, plus besoin de parler pour communiquer ! Faites deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant les icônes universelles.



DIAMONIAK



2 – 4

CARTES



5 +

SORCIERES



15 '

Aventureuses ou prudentes, à chacune sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne jettent un mauvais sort !



DOBBLE KIDS



2 – 8

RAPIDITE



6 +

SYMBOLES



15 '

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

FAMILLOU



2 – 4

CARTES



5 +

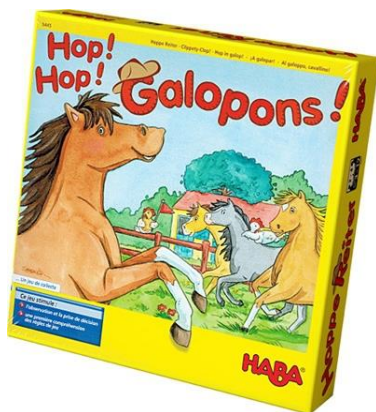
7 FAMILLES



15 '

Un jeu de 7 familles coopératif où tous les joueurs tentent ensemble de reconstituer les 7 familles avant l'arrivée du grand méchant loup

HOP ! HOP ! GALOPONS !



2 – 4



3 +



10 '

PARCOURS

ANIMAUX

Le but du jeu est de ramener son cheval à l'écurie en suivant un parcours. A son tour, le joueur lance le dé rouge et le dé bleu. Le rouge indique le nombre de cases à avancer et le bleu l'objet à récupérer. Le joueur doit choisir : soit il avance, soit il récupère un objet. Il ne peut faire rentrer son cheval dans l'écurie que s'il a récolté les sept objets.



2 – 6



8 +



30 ' à 60 '

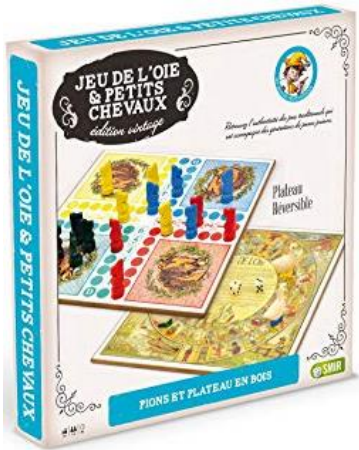
JAMAICA

STRATEGIE

PIRATES

A l'abordage ! Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus rapidement possible la ligne d'arrivée, tout en gérant au mieux les différentes ressources dont il dispose et en pillant les cales des autres joueurs. Les combats se jouent aux dés.

JEU DE L'OIE & PETITS CHEVAUX



2 – 4

DES



6 +

PIONS



20 '

Les petits chevaux : lancez les dés et soyez le premier parmi les joueurs à ramener vos pions jusqu'à leur base sans vous faire attraper.

JEU D'ECHECS



2

LOGIQUE



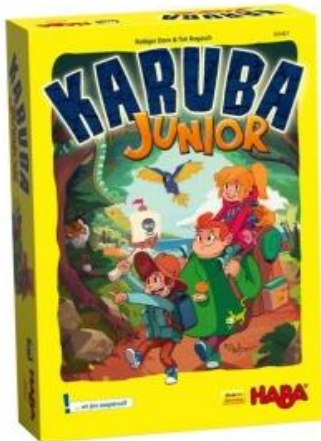
8 +

STRATEGIE



20 ' à 60 '

Neutralisez le roi de l'adversaire en le mettant échec et mat par la force de votre logique.



KARUBA JUNIOR



1 – 4

COOPERATION



4 +

VIVACITE



10'

Avec trois aventuriers intrépides, partez à la recherche de trésors dans la jungle sur l'île de Karuba ! Il vous faudra coopérer efficacement et faire attention aux tigres qui bloquent le passage. Avec un peu de chance et des esprits vifs, vous serez plus rapides que les pirates!



LE LABYRINTHE MAGIQUE



2 – 4

MEMOIRE



6 +

FANTASTIQUE



30'

Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Prenez gare aux murs du dédale qui ne manqueront pas de bloquer votre progression jusqu'aux objets !

LE VERGER



1 – 8



3 +



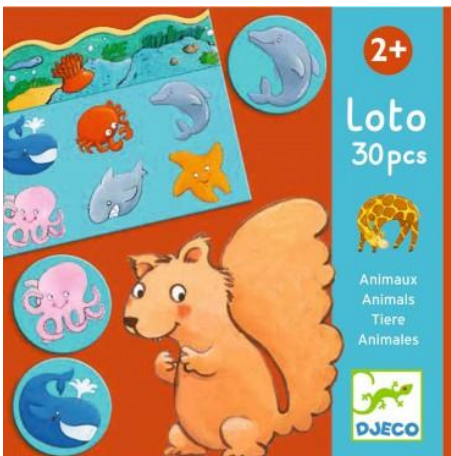
15 '

COOPERATION

HASARD

Les quatre arbres fruitiers croulent sous les fruits. Les pommes, les poires, les cerises et les prunes sont mûres et il est grand temps de les cueillir, car l'effronté corbeau attend la première occasion pour aller les dérober...

LOTO DES ANIMAUX



1 – 5



2 +



15 '

HASARD

ANIMAUX

Un jeu d'association d'image et de langage pour les tout-petits.

MES PREMIERS JEUX - MA PREMIERE PECHE



1 – 4

EVEIL



2 +

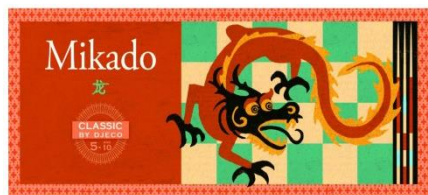
ANIMAUX



10'

Après avoir lancé le dé, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur correspondante à celle du dé. Si l'enfant réussit, il prend un jouet en récompense et le pose sur sa planche. Le premier qui récupère les 5 objets gagne la partie.

MIKADO



1 – 6

ADRESSE



6 +

CONCENTRATION



10'

Le joueur doit retirer des mikados sans faire bouger les autres.

MIXMO



2 – 6



8 +



15 '

LANGUE

COMPETITION

Disputez une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots, à l'aide de tuiles indiquant des lettres. Rivalisez d'ingéniosité pour être le premier à placer toutes vos lettres et crier « MIXMO ! ». À ce signal, tous les joueurs piochent de nouveaux jetons.



2 – 4



4 +



15 '

PETITS MAGICIENS !

MEMOIRE

FANTASTIQUE

Aujourd'hui, le magicien Merlin doit tester les apprentis sorciers mais ce n'est pas facile : sous les neuf chapeaux de magicien sont cachés des animaux, et celui qui saura sous quel chapeau se trouve l'animal recherché remporte une étoile en récompense. Mais attention, si le dé tombe sur le symbole magique, les disques étoilés tournent et tous les chapeaux magiques changent de place comme par enchantement !



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 : LA FORET ENCHANTEE



1

PUZZLE



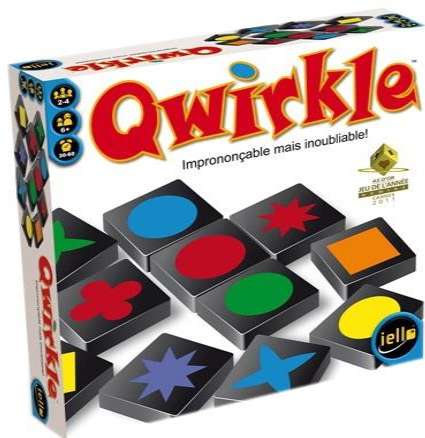
5 +

FANTASTIQUE



15'

Un puzzle représentant une forêt enchantée. Tout autour, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir.



QWIRKLE



2 - 4

CONCENTRATION



3 +

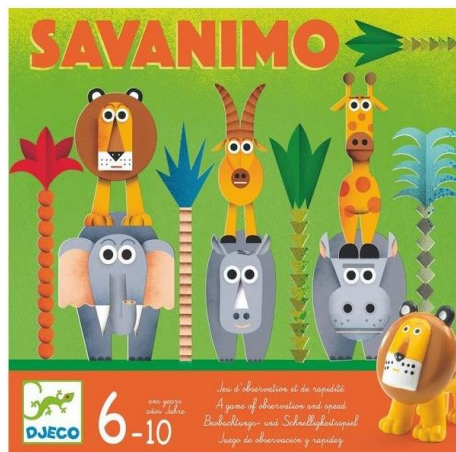
COMBINAISONS



30 ' à 60 '



Qwirkle est composé de pièces de six formes et six couleurs différentes, soit 36 pièces, toutes présentes en trois exemplaires pour un total de 108 pièces. Avec ces pièces, les joueurs vont chercher à créer des lignes de formes et de couleurs et, ainsi, marquer des points.



SAVANIMO



2 - 4

CONCENTRATION



5 +

RAPIDITE



10 '

Comment ne pas perdre la tête quand il faut, soit attraper l'animal représenté, soit celui qui ne l'est pas ? Un jeu d'observation, de déduction et de rapidité pour les plus jeunes !



6 QUI PREND !



3 – 12

CARTES



10 +

REFLEXION



45 '

Chaque joueur reçoit dix cartes qu'il doit déposer le plus habilement possible sur l'un des quatre tas. Mais attention: celui qui pose la sixième carte doit ramasser les cinq premières et écope de pénalités.



SOS DINO



1 – 4

COOPERATIF



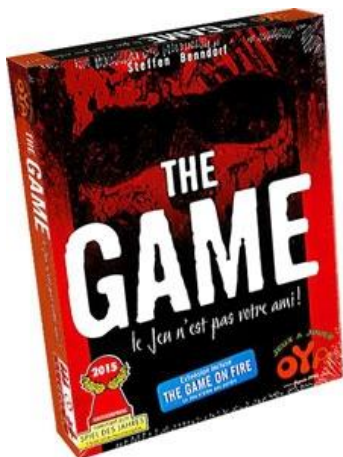
7 +

PREHISTOIRE



25 '

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !



1–5



8 +



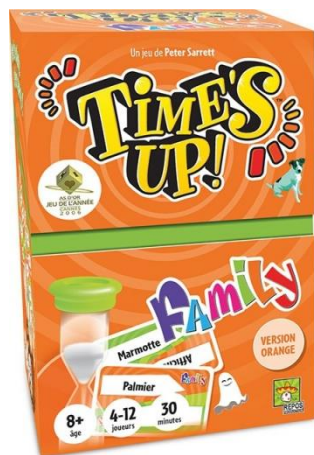
20 '

THE GAME

CARTES

COOPERATIF

Le but du jeu est de se débarrasser, ensemble et en coopération, de toutes ses cartes, sur deux piles ascendantes et deux piles descendantes.



4 – 8



8 +



30 '

TIME'S UP FAMILY

HUMOUR

MIME



Amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite en ne prononçant qu'un seul mot, puis, pour finir, mimez-les. Soyez vif, malin, inspirez et reprenez votre souffle entre deux fous rires.