



LISTE DES JEUX

Animal party. - Ravensburg : Ravensburger, 2004

JEU DE DES

4 à 10 ans



No d'exemplaire Cote
500702 Jeu 702

Chien, chat, cochon, mouton. Qui s'amuse avec qui. Des combinaisons à jeter aux dés et à vous la partie ! Lancez tous les dés-animaux et tentez de gagner les cartes aux combinaisons d'animaux.

Arctica. – Vevey : Mondo, 2007

JEU D'OBSERVATION

4 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500785 Jeu 785

Un jeu de puzzle qui développe l'identification des formes et des couleurs. Grâce à divers niveaux de difficulté, ce jeu convient également aux plus grands.

Au voleur : 18 suspects, 3 indices, 1 seul coupable ! / D. Erhard D. - Ravensburg : Ravensburger, 2005

JEU DE HASARD

6 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500775 Jeu 775

Au voleur est un jeu de société faisant appel à la capacité d'observation et à la rapidité. Tout le monde joue en même temps et essaie de retrouver le coupable en fonction des indices indiqués par les dés. Attention, il faudra être le plus rapide pour taper en premier sur la bonne carte voleur !

Avalam. – [S.I.] : Art of Game, 2009

JEU DE REFLEXION

7 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500797 Jeu 797

Un jeu tactique maintes fois primé et d'une étonnante simplicité: deux joueurs tentent de constituer des piles de 1 à 5 pions et d'en occuper le sommet avec leur couleur respective. Le gagnant est celui qui aura développé la meilleure stratégie.

Banana Express. - Ravensburg : Ravensburger, 2004

JEU DE HASARD

4 à 8 ans



No d'exemplaire Cote
500752 Jeu 752

Tous les singes sont à bord ? Alors, en route pour Banana-Parc ! La Bananavette fait le tour de l'île. Le dé indique jusqu'où les singes peuvent voyager. Mais seul celui assis à l'avant a le droit de descendre et de tester les attractions délirantes. Un toboggan-serpent, un manège-palmier et un pont suspendu attendent les plus courageux. Le premier à remporter trois cartes banane est déclaré vainqueur.



LISTE DES JEUX

Le Bêta. – [S.l.] : Formator, 2008

JEU DE CARTES # LECTURE - APPRENTISSAGE

dès 5 ans



No d'exemplaire	Cote
500802	Jeu 802

Avec les personnages de la Planète des Alphas, le jeu du bêta permet à l'enfant, tout en s'amusant, d'apprendre à reconnaître les lettres dans les types d'écriture les plus courants et d'enrichir son vocabulaire.

Bonjour Robert : jeu de réflexes. - Mens : Jeux FK, 1999

JEU DE CARTES

6 à 97 ans



No d'exemplaire	Cote
500704	Jeu 704

Le but de ce jeu est de se débarrasser de ses cartes. En réalité, une fois la partie commencée, l'ambiance vire au délire. Sous la pression (rapidité de réaction exigée pour éviter d'être pénalisé pour ses hésitations mais aussi pour ne pas être le dernier à taper sur un tam-tam), l'irréparable se produit fréquemment. Les situations sont cocasses, les fous rires garantis. Si vous cherchiez un jeu pour débrider un repas de famille un peu trop conventionnel, *Bonjour Robert* est le jeu qu'il vous faut. Les enfants, les parents, les grands-parents et même la tante Hélène, qui déteste jouer, seront emballés et se livreront sans retenue.

Cars, éducation routière. - La Chapelle sur Erdre :Clementoni, 2007

JEU EDUCATIF # CIRCULATIONROUTIERE

4 à 7 ans



No d'exemplaire	Cote
500786	Jeu 786

Apprenez les principaux signaux et les règles de la circulation dans le monde fantastique de Cars.

Chapeaux volants = Hütchenspiel = Cappellini volanti. - Würenlos : Ed. Carlit, 2003

JEU D'ADRESSE

3 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500708	Jeu 708

Un jeu d'adresse passionnant pour toute la famille. La victoire sourit à qui catapulte le plus adroitement possible son petit chapeau en direction du but et encaisse le maximum de points.

Charlie Quak chasse les mouches !. – Vienne : Piatnik, 2005

JEU D'OBSERVATION, JEU DE CARTES

5 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500761	Jeu 761

Pour les plus malins, voici un jeu original qui développera le sens d'observation et d'association. Pour cela, il faut obtenir le plus grand nombre de jumelages associant des cartes grenouilles à des nombres de mouches obtenus lors du lancer de dé. A vous de jouer !



LISTE DES JEUX

Charmed : action quizz. – [S.I.] : Tilsit Ed., 2003

JEU DE REFLEXION

10 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500801	Jeu 7801

Saurez-vous protéger le Livre des Ombres ? Mettez-vous dans la peau de nos trois héroïnes (Phoebe, Prue/Paige et Piper) dans le cadre du jeu Charmed.

Chocojusto : le jeu des 6 familles chocolat. – Paris : Ludeki. – Amigo, 2004

JEU DE CARTES

3 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500787	Jeu 787

Découvrez le monde du cacao et du commerce équitable !

Concerto grosso / Hajo Bücken. – Dietzenbach. – Amigo, 2004

JEU De REFLEXION # JEU DE CARTES

8 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500779	Jeu 779

Faut-il se mettre les mains devant la bouche ou autour des oreilles ? Dans ce jeu drôle et rapide, il faut avoir la bonne réaction au bon moment. Gare à celui qui se trompe, il prendra des cartes en plus... Et il ne faut plus en avoir en main pour gagner une partie.

La course aux fromages. - Ravensburg : Ravensburger, 2003

JEU DE HASARD

4 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500783	Jeu 783

Quelle fête ! Les petites souris s'amuse et s'en donnent à cœur joie sur le gruyère géant. Elles grimpent et glissent à travers les nombreux trous pour finalement se retrouver tout en bas. Inutile de dire qu'elles mangent aussi le fromage de bon appétit et essaient de faire des provisions en accumulant le plus de morceaux possibles. Mais attention ! Max, le grand chat, s'approche à pas de loup. Gare à celle qui par mégarde se laissera surprendre et perdra son précieux chargement de fromage !

La course des chameaux = Das letzte Kamel. - Vevey : Mondo, 1989

JEU DE HASARD

8 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500765	Jeu 765

Une course étonnante au pays des mille et une nuits... Il était une fois un calife riche dont la fille était en âge de prendre époux. Pour le trouver, le calife organisa une course de chameau, dont le vainqueur serait celui qui atteindrait le dernier le but de la course. Cette histoire est à l'origine de ce jeu, ici aussi, le gagnant est le propriétaire du chameau le plus lent. Chacun s'efforce donc de faire avancer les autres concurrents.



LISTE DES JEUX

Croque-carotte. - Ravensburg : Ravensburger, 2001

JEU DE HASARD

5 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500706

Jeu 706

Conçu pour les plus jeunes joueurs, Croque-Carotte démontre que jeux pour enfants ne veut pas toujours dire jeu de hasard. Croque-Carotte est une bonne initiation aux jeux de parcours. Chacun à son tour retourne la carte du dessus de la pile, puis agit en fonction : il doit avancer un de ses lapins d'une, deux ou trois cases selon le cas. Parfois, la carte dit de tourner la carotte, au risque de laisser apparaître un trou dans lequel un lapin va peut-être disparaître. Certes, le hasard est présent, mais le jeune joueur doit décider lequel de ses lapins il avance, et pour cela, analyser le terrain. Un bon jeu pour les enfants, auxquels les parents se joindront avec plaisir.

Danger... météorites ! : la course dans l'espace. – [S.I.] : Megableu, 2005

JEU DE HASARD

6 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500767

Jeu 767

C'est parti pour une course dans l'espace ! Il s'agit de placer le plus vite possible ta fusée et ses quatre sondes spatiales sur quatre planètes. Mais attention aux météorites et aux trous noirs ! Avec ce jeu intergalactique, ils deviennent incollables sur le système solaire.

De quoi est-ce fait ? = Woraus besteht das ?. - Vevey : Mondo, 2005

JEU DE HASARD

4 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500742

Jeu 742

En réunissant la bonne paire, on apprend de quoi les choses sont faites. Pour 2 à 4 joueurs.

Devine ce que je mime ?

JEU D'OBSERVATION # MIME

5 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500746

Jeu 746

Lancez la roulette, piochez une carte et commencez à jouer votre rôle. Le premier joueur qui devine ce que vous mimez à gagné.



LISTE DES JEUX

Devine tête : la réponse est sur ma tête. – [S.I.] – Megableu, 2007

JEU DE CARTES # DEVINETTE



6 à 99 ans

No d'exemplaire Cote
500770 Jeu 770

Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands où il faudra être rapide et perspicace ! Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête ! Oui, mais quoi ? Dépêchez-vous car tout le monde sait sauf vous !

Diamino : le jeu de mots passionnant. – [S.I.] : Dujardin, 2002

JEU DE MOTS



8 à 99 ans

No d'exemplaire Cote
500793 Jeu 793

Un jeu de lettres et de mots passionnant. Placez vos lettres, créez des mots, marquez des points.

Dino dominoes 3D. - Cambridge : Living & Learning, 2005

JEU DE REFLEXION



de 4 à 7 ans

No d'exemplaire Cote
500744 Jeu 744

Un jeu de domino en 3D avec des dinosaures de toutes les couleurs. Celui qui place tous ses dominos en premier gagne la partie.

Disney Winnie the Pooh 4 jeux = 4 Spiele = 4 giochi = 4 spellen = 4 Juego. - Ravensburg : Ravensburger, 2004

JEU DE CARTES



3 à 8 ans

No d'exemplaire Cote
500700 Jeu 700

De grandes cartes qui invitent les plus jeunes dans le monde de Winnie l'ourson. Quatre jeux pour varier les plaisirs : Schnipp-Schnapp, Pouilleux, Jeu des familles et Memory

Dixit / Jean-Louis Roubira. – [S.I.] : Libellud, 2008

JEU DE CARTES # JEU LITTERAIRE



10 à 99 ans

No d'exemplaire Cote
500798 Jeu 798

Retenez votre souffle ! Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Un jeu surprenant, convivial et jubilatoire, à savourer en famille ou entre amis. Un jeu primé à travers le monde !



LISTE DES JEUX

Domino chiffres. – Paris : Nathan, 2002

JEU DE MATHÉMATIQUES

4 à 99 ans

No d'exemplaire

500792

Un jeu de domino mais avec des chiffres.

Cote

Jeu 792



Drôles de petites bêtes : loto des silhouettes à reconnaître et à associer. – [S.I.] : Bioviva, 2004

JEU DE HASARD

3 à 99 ans

No d'exemplaire

500739

Un loto tout en couleurs pour découvrir tous les détails et les attitudes des Drôles de Petites Bêtes ! Observe attentivement les silhouettes que tu as sur ta planche puis essaie de retrouver sur tes jetons les petites bêtes correspondantes.

Cote

Jeu 739



Drôles de petites bêtes méli-mélo : des personnages à associer et à reconstituer. – [S.I.] : Bioviva, 2005

JEU DE REFLEXION

3 à 99 ans

No d'exemplaire

500776

De drôles de petites bêtes à associer et à reconstituer. Ce jeu développe l'observation, l'imagination et la mémoire. Une initiation à la nature pleine de tendresse et de bons moments de complicité entre parents et enfants !

Cote

Jeu 776



Les enfants des étoiles = Star children = Sternen Kinder. - Beleduc, 2004

JEU DE HASARD

3 à 99 ans

No d'exemplaire

500753

La nuit, les enfants-étoiles ont pour mission d'envoyer de beaux rêves aux petits garçons et aux petites filles sur la terre. Cela se passe chaque fois qu'un grand nombre de petites étoiles de rêve ont été rassemblées sur la prairie des nuages. Parfois, ils rencontrent également une étoile filante, et comme nous le savons, celui qui a découvert une étoile filante peut faire un vœu. Maintenant que la nuit tombe, la lune monte l'échelle céleste puis redescend de l'autre côté. Lorsqu'elle est de retour sur la prairie des nuages, il fait de nouveau clair sur la terre. Qui a recueilli le plus d'étoiles ?

Cote

Jeu 753





LISTE DES JEUX

Les enfants du monde = Kinder der Werlt = Children of the world. - Beleduc, 2002

JEU DE HASARD

4 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500805

Jeu 805

Un passionnant voyage autour du monde. Six enfants originaires de différentes régions partent à la découverte du monde. Qu'ils viennent d'Europe, d'Asie, d'Afrique ou d'Amérique, ils se réjouissent de voir comment vivent les autres enfants de la Terre. Pandas en Asie, baobabs en Afrique..., chaque enfant emporte des cartes postales de son pays d'origine pour les offrir, Accompagnez-les dans leur passionnant voyage.

Explore ! . – Vevey : Mondo, 2005

JEU DE HASARD

8 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500741

Jeu 741

Bienvenue dans le monde des explorateurs ! Ce jeu passionnant vous fera découvrir la fascination de l'Afrique. Votre objectif est de parvenir jusqu'à l'aire du mystérieux aigle noir, au sommet d'un volcan éteint. Parcourez les forêts tropicales, escaladez les montagnes, explorez les cavernes obscures et les chutes d'eau scintillantes. Vous marcherez à travers les déserts, nagerez dans des marais et des fleuves infestés de crocodiles et vous frayerez un chemin à travers des buissons épineux, tout en découvrant la vie des animaux qui peuplent ces régions.

Fantasyland / Gunter Baars. - Ravensburg : Ravensburger, 2000

JEU DE HASARD

6 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500711

Jeu 711

Des Kobolds espiègles vont voler des pierres précieuses au nez et à la barbe du géant. Imaginez une forêt épaisse! Il faut être petit et agile pour se faufiler au travers des sapins. C'est le cas des kobolds qui vont récolter des pierres précieuses. Le géant quant à lui essaie d'avancer mais parfois, les arbres le bloquent et les kobolds s'enfuient en riant. La magie de ce jeu vient de ces arbres magiques, petit cônes pivotant autour d'un axe. Ils semblent tous être à égale distance et pourtant, parfois le géant est coincé, parfois pas avec à chaque fois du suspens et des éclats de rire ! On se surprend même à regarder sous les arbres pour découvrir le secret de cette forêt magique. La seule solution est de retenir les chemins d'accès.

Le fantôme des MacGregor. - Ravensburg : Ravensburger, 2001

JEU DE HASARD

8 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500713

Jeu 713

Le fantôme de Mac Gregor se distingue par plusieurs originalités. Les joueurs sont tour à tour poursuivis et poursuivants sur un plateau qui représente les pièces d'un château. Les cartes comportent d'un côté des clés de couleur qui ouvrent des portes de même couleur, et sur l'autre face un blason qui permet de les acquérir en parvenant dans une pièce de même blason. Le fantôme, quand à lui se déplace selon un plan déterminé à l'avance pour tenter de capturer les pions adverses et de se faire remplacer dans son méchant rôle. Enfin, pour pimenter le tout, surtout avec les enfants, le plateau, les pions et les cartes sont phosphorescents et permettent de jouer dans le noir.



LISTE DES JEUX

Get a letter : un jeu de lettres spectaculaire où la créativité et l'orthographe vont de paire. – Vevey : Mondo, 2005

JEU DE LETTRES

8 à 99 ans

No d'exemplaire
500796

Cote
Jeu 796



...

Halli Galli Junior. – Dietzenbach : Amigo, 1997

JEU DE CARTES # JEU DE REFLEXION

4 à 99 ans

No d'exemplaire
500778

Cote
Jeu 778



Des clowns de toutes les couleurs jonchent la table. Lorsque deux clowns heureux de même couleur sont visibles au même moment, il faut se hâter de sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit en effet tous les clowns retournés. Mais attention, s'il y a des clowns tristes, il faut les donner aux autres joueurs. Qui aura le plus de cartes à la fin du jeu ?

Halloween Party : bonbon ou démon ?. - Oberstenfeld : W&L Verl., 2001

JEU DE CARTES

5 à 99 ans

No d'exemplaire
500736

Cote
Jeu 736



A Halloween, on rencontre toutes sortes de monstres quand on part à la chasse aux friandises. Ce sont sans doute tes amis qui se sont déguisés pour l'occasion. En tout cas tu n'arrêtes pas d'avoir peur, tellement peur que tu en laisses tomber les sucreries que tu as récoltées. Tant pis, il en reste encore assez ! Mais attention : si tu te montres trop gourmand, tu verras sûrement apparaître un fantôme, une araignée ou autre monstre. Une fois la chasse terminée, on fait les comptes : qui aura ramené le plus de friandises ?

Helvetiq, le jeu suisse : montée à l'alpage et ascension politique. - [S.I.] : Redcut, 2008

JEU DE REFLEXION

10 à 99 ans

No d'exemplaire
500800

Cote
Jeu 800



Deux jeux en un ! : **Le Quiz** : Les joueurs font la course de la montée à l'alpage. En chemin, ils répondent à des questions à propos de la Suisse. Le premier arrivé à la vache-reine l'emporte. Tout le monde peut gagner à ce jeu, quelles que soient ses connaissances préalables. Un jeu bucolique pour monter au chalet ! **Le jeu politique** : Les joueurs font carrière politique, de leur commune jusqu'au Conseil Fédéral. Ils tentent d'accroître leur influence politique en accédant à des postes de pouvoir et en proposant ou en appliquant des lois au moment opportun. De la vraie politique avec cartes sur table sans dessous de table! Halma : les joueurs disposent leurs pions dans deux branches opposées de l'étoile. Le but du jeu est d'occuper aussi vite que possible la branche de l'étoile servant de base de départ à l'adversaire.



LISTE DES JEUX

Hot' Cocot'. –Montpellier : Bioviva, 2007

JEU D'ADRESSE

6 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500788

Jeu 788

Un jeu d'adresse pour les durs à cuire : à l'aide de deux baguettes, il faut placer son œuf bouillant dans un coquetier avant les autres joueurs.

Intrigue à Venise : votre mission, démasquer les agents secrets. - [S.I.] : MB, 1988

JEU DE REFLEXION, JEU DE RÔLE

5 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500758

Jeu 758

C'est le Carnaval à Venise, mais cette joyeuse ambiance cache aussi les activités de quatre sinistres personnages, quatre maîtres du trompe-l'œil capables de se déguiser à tel point qu'ils sont impossibles à reconnaître..." Ce jeu voit la lutte de deux équipes d'agents secrets. Lord Fiddlebottom et le Colonel Bubble contre l'Agent X et Madame Zsa Zsa. Vous, vous incarnerez un de ces quatre personnages et aurez à votre disposition un des quatre déguisements possibles avec une carte mission spécifique. Votre objectif au cours des différents tours de jeu sera de retrouver votre partenaire, d'identifier son déguisement et d'accomplir la mission.

Jenga. - [S.I.] : Parker, 2003

JEU D'ADRESSE

5 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500709

Jeu 709

Jenga est aujourd'hui le jeu d'équilibre et d'adresse le plus diffusé dans les rayons de nos supermarchés. Les joueurs ont la tâche de démontrer leur habilité et leur calme. Les joueurs doivent retirer l'un après l'autre un plot de la tour et le poser au dessus de celle-ci. Le dernier joueur qui parvient à poser un plot sur la tour, sans la faire tomber, a gagné!

Jeu de l'oie des couleurs. - [S.I.] : Play Bac, 2007

JEU DE DES

3 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500766

Jeu 766

Un jeu de l'oie encore plus sympa que le jeu classique : pas besoin de savoir compter, il suffit de bien repérer les couleurs. On lance le dé et on déplace son pion-canard jusqu'à la bonne case. Il y a des actions à réaliser et des défis, on se rapproche de l'arrivée... ou on revient en arrière ! À la fin, on s'est bien amusé... et on a appris plein de choses sur les couleurs !

Jeu des mimes : bien imité, c'est gagné. - [S.I.] : Play Bac, 2008

JEU DE MIME

4 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500781

Jeu 781

Un jeu pour s'amuser en famille, à mimer des animaux, des personnages ou des actions. Fous rires assurés. Même les plus jeunes qui ne savent pas encore lire, vont pouvoir s'amuser. C'est le premier arrivé qui a gagné !



LISTE DES JEUX

Jeu du code de la route . – Basel : Rohner + Wolf, 2004

JEU D'OBSERVATION ; CODE DE LA ROUTE

7 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500762	Jeu 762

Apprendre le code de la route en s'amusant ! Dans ce jeu, c'est un coursier en vélo qui livre les colis. Il reçoit ainsi de l'argent mais ce n'est pas tout : il faut bien connaître les règles du code de la route et les respecter. De plus, le vélo doit rester en bon état. Quel est le coursier le meilleur et le plus rapide?

Jeu du "onze" Elferspiel = Gioco dell'undici. - Würenlos : Ed. Carlit, 1997

CARTE A JOUER

5 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500703	Jeu 703

Le jeu du onze enchante petits et grands depuis des générations. Il fait en particulier la joie des grands-parents qui jouent avec leurs petits-enfants. Les règles du jeu détaillées décrivent six possibilités différentes de jouer.

Labyrinthe / Max. J. Kobbert. - Ravensburg : Ravensburger, 2002

JEU DE SOCIETE

8 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500710	Jeu 710

Vous devez parcourir le plateau de jeu pour récupérer des trésors dispersés dans un labyrinthe. Mais le labyrinthe en question change tout le temps ! On peut jouer sans se lasser de nombreuses fois à ce jeu en famille.

Magic dance. - Ravensburg : Ravensburger, 2007

JEU DE SOCIETE

8 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500774	Jeu 774

La nuit de Beltaine sur le puy de Dôme. En avant, en arrière, tantôt rapide, tantôt lente, la danse des sorcières ondule. Et comme elles se ressemblent toutes, bientôt plus personne ne sait quelle sorcière il déplace. A moins que... Tactique, chance et une bonne mémoire aideront les sorcières les plus malignes à s'envoler à temps avant l'aube.

Mega mix / Guillaume Blossier. – [S.l.] : Tilsit, 2006

JEU DE CARTES

9 à 99 ans



No d'exemplaire	Cote
500768	Jeu 768

Megamix est un jeu d'observation et de réflexes où les joueurs doivent retrouver le plus rapidement possible un symbole parmi d'autres. Quatre cartes sont posées autour d'un décodeur central qui indique les caractéristiques du symbole à trouver : sa taille, sa couleur, sa forme et son remplissage. Il s'agit de se montrer le plus rapide pour analyser le décodeur et trouver le bon symbole ! Megamix, c'est la vivacité et la rapidité de réaction au service du rire !



LISTE DES JEUX

Memorix Disney Heinz Meister. - Ravensburg : Ravensburger, 2004

MEMORY (Jeu)

4 à 8 ans



No d'exemplaire

500701

Cote

Jeu 701

L'une après l'autre, les cartes représentant les personnages magiques de Disney disparaissent... mais avec ne bonne mémoire, elles réapparaîtront très vite !

Memory Suisse. - Ravensburg : Ravensburger, 2000

MEMORY (Jeu)

4 à 99 ans



No d'exemplaire

500712

Cote

Jeu 712

Memory, un grand classique mondialement connu parmi les jeux. Pour le Memory Suisse, 36 sujets suisses ont été choisis. Tout à tout beaux, curieux et originaux, ils sont typiques pour notre pays.

Les Monsieur Madame : le jeu. – Paris : Nathan 2009

JEU D'OBSERVATION

4 à 99 ans



No d'exemplaire

500799

Cote

Jeu 799

Les célèbres « Monsieur Madame » sont de retour avec leurs couleurs vives et leur tempérament de feu ! Un jeu d'observation pour toute la famille. Le premier qui retrouvera sur le plateau les images de Monsieur et Madame gagne la partie. Grâce à son plateau de jeu illustré au recto et au verso et modulable, les parties sont à chaque fois renouvelées.

Mow : rentrez les vaches sans les mouches. – Veyrier : Hurricane, 2009

JEU DE CARTES

7 à 99 ans



No d'exemplaire

500795

Cote

Jeu 795

Vous voilà fermier, et il est grand temps de rassembler les vaches du troupeau. Sauf que certaines d'entre elles sont entourées d'un nuage de mouche, et que vous souhaitez les éviter pour le bien-être de votre étable. A votre tour, vous aurez le choix entre ajouter une vache au troupeau en respectant des règles très simples, ou accueillir le troupeau entier dans votre étable. Ajoutez à cela quelques vaches facétieuses et vous vous retrouvez avec un jeu rapide, drôle, et plus taquin qu'il n'y paraît au premier abord, dans lequel chacun tentera de refiler les vaches les plus entourées de mouches à ses adversaires.



LISTE DES JEUX

Mr. Jack. - Veyrier : Hurricane, 2007
JEU DE REFLEXION

9 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500804 Jeu 804

1888, Londres, quartier de Whitechapel. La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux et seules certaines zones sont éclairées par la lumière des bec de gaz. Huit enquêteurs se sont réunis pour traquer l'insaisissable Jack. Jack, très malin, se cache sous l'identité de l'un d'entre eux. Mr Jack propose à l'un des joueurs de se glisser dans la peau des enquêteurs. Par déductions successives et en plaçant les personnages dans l'ombre ou dans la lumière, le joueur doit trouver sous quelle identité se dissimule l'infâme Jack et tenter de la capturer. Un jeu palpitant pour deux joueurs.

Nanu ? / Heinz Meister. - Ravensburg : Ravensburger, 2007
JEU DE HASARD

4 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500794 Jeu 794

Un jeu simple pour réunir petits et grands où chacun devra faire preuve de réflexes et d'imagination ! Amusez-vous avec plus de 900 questions préparées sur des cartes, astucieusement présentées, avec un rythme calculé pour piéger toute la famille.

Ni oui ni non : le jeu où il est interdit de dire oui et non. - Radonnai : Megableu, 2004
JEU DE REFLEXION

7 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500777 Jeu 777

Un jeu simple pour réunir petits et grands où chacun devra faire preuve de réflexes et d'imagination ! Amusez-vous avec plus de 900 questions préparées sur des cartes, astucieusement présentées, avec un rythme calculé pour piéger toute la famille.

Ni oui ni non, stars & co. - Radonnai : Megableu, 2005
JEU DE REFLEXION

7 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500745 Jeu 745

Ce jeu permet à 6 joueurs de s'amuser avec plus de 900 questions sur l'univers des stars. Les cartes sont réparties en 2 niveaux: enfants et adultes. C'est l'occasion de tester ses connaissances sur les stars du show-biz sans jamais dire « oui » ou « non »! Le premier joueur qui repère un oui ou un non dans sa réponse et qui tape sur la sonnette avancera son pion d'une case vers l'arrivée au centre du plateau.



LISTE DES JEUX

Ours polaire au zoo = Mein kleiner Eisbär im Zoo. – Augsburg : Kidoh, 2005

JEU DE HASARD

4 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500784 Jeu 784

Le petit ours polaire est né au zoo et a été séparé de sa maman pour qu'elle ne puisse pas le blesser involontairement. Le gardien s'est occupé de lui et l'a nourri au biberon. Maintenant maman ourse et son bébé sont à nouveau réunis et les visiteurs du zoo peuvent les regarder jouer.

Panic O poulailler. – Ravensburg : Ravensburger, 2006

JEU DE HASARD

4 à 8 ans



No d'exemplaire Cote
500750 Jeu 750

C'est la panique dans le poulailler, le coq s'est installé tout en haut, dans le nid, et ne veut pas bouger ! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire et décident de grimper pour le déloger. Sois le plus malin pour déplacer tes poules et arriver le premier au nid. Protèges-toi derrière le tonneau, le seau, le pot à lait, l'arrosoir pour éviter les oeufs que te lance le coq ! Un jeu amusant et plein de suspense !

Le Pendu. – [S.I.] : MB, 2002

JEU DE REFLEXION

8 à 8 ans



No d'exemplaire Cote
500780 Jeu 780

Le Pendu est la version du célèbre jeu du domaine public du même nom. Le but du jeu est de retrouver le mot composé par son adversaire avant que son personnage ne soit "pendu". Un jeu pour apprendre le vocabulaire et développer sa mémoire. Pour petits et grands.

Petit savant voyage. - Cerny Pontoise : Clementoni, 2001

JEU DE REFLEXION

3 à 5 ans



No d'exemplaire Cote
500725 Jeu 725

Le jeu interactif par excellence proposé sous forme d'un étui portable très pratique, doté d'un stylo électronique sympa qui émet des sons et des lumières. 10 fiches de jeu avec des questions relatives à 20 thèmes différents, les formes, les contraires, les chiffres, les couleurs, les fables etc...

Les petites coccinelles = Ladybird ludo = Marienkäfer. – Pintoy, 2006

JEU DE HASARD

3 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500803 Jeu 803

Sur le principe de "Hâte-toi lentement", le jeu des petites coccinelles a pour but d'amener toutes les bêtes à bon dieu sur les pétales de leur fleur en les faisant avancer sur le plateau.



LISTE DES JEUX

Pizza Fiesta : jeu de fraction. – [S.I.] : Learning Resources, 2000

MATHEMATIQUES (Jeu)

6 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500782

Jeu 782

Jeu de fraction, convivial très intéressant permettant de comprendre les 1/4, 1/2, 1/3 (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs). Simple, rapide. IDéal pour les fins de soirées.

Quatre à la suite en 3D. - Vevey : Mondo, 2004

JEU DE REFLEXION

3 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500737

Jeu 737

Un nouveau défi pour les passionnés du « 4 à la suite ». Désormais, vous pouvez jouer en trois dimensions, en posant quatre disques en ligne sur les 64 emplacements à disposition, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Quick : pensez vite, criez fort !. – San Francisco : University Games, 2009

JEU DE REFLEXION

8 à 99 ans



No d'exemplaire

Cote

500789

Jeu 789

Le jeu de réflexion qui met le turbo ! Vous avez la langue bien pendue et vous avez toujours une réponse toute prête ? C'est le moment de le prouver ! A vous de montrer vos talents. Combien de temps vous faut-il pour citer un prénom masculin qui commence par un « D » ? Ou un instrument de musique commence par un « G » ? Distrayant, dynamique et convivial.

Rainbowland : les enfants jouent pour la terre unifiée. - [S.I.] : Lilith Pandora Ed., 1998

JEU DE HASARD # JEU DE SOCIETE

3 à 10 ans



No d'exemplaire

Cote

500748

Jeu 748

Jeu sur le thème de la coopération pour 2 à 11 joueurs. Se joue avec des dés sans chiffre. Chaque joueur se met en route pour chercher la source des couleurs de la Terre.

Le rallye des grenouilles Frosch Rallye = Tira e molla. - Ravensburg : Ravensburger, 2003

JEU EN BOIS

4 à 8 ans



No d'exemplaire

Cote

500705

Jeu 705

Le printemps est arrivé et quatre grenouilles colorées partent en promenade. Amusez-vous à les déplacer astucieusement d'un étang à l'autre. Un jeu en bois qui permet d'acquérir les compétences de base indispensables et offrent un plaisir de jouer adapté à chaque tranche d'âge.



LISTE DES JEUX

Sagaland. - Ravensburg : Ravensburger, 2007

JEU DE SOCIETE

6 à 99 ans



No d'exemplaire

500773

Cote

Jeu 773

Un jeu familial magique qui vous emmène au pays de contes. Qui découvrira les secrets de la Forêt des Contes et les montrera le premier au roi ? Seul celui qui saura saisir sa chance, garder la tête froide et qui aura le destin à ses côtés gagnera la partie et deviendra le nouveau roi de Sagaland.

Salut les pingouins. - Ravensburg : Ravensburger, 2004

JEU D'ADRESSE

5 à 8 ans



No d'exemplaire

500755

Cote

Jeu 755

Placer l'un après l'autre un pingouin sur une banquise instable. Si la pose provoque la chute d'un ou plusieurs pingouin, le joueur doit les ramasser et les prendre dans sa réserve. Le but du jeu: être le premier à se débarrasser de tous ses pingouins.

Scrabble classique. – [S.I.] : J.W. Spear, 2005

JEU DE LETTRES ; JEU DE REFLEXION

10 à 99 ans



No d'exemplaire

500764

Cote

Jeu 764

Le célèbre jeu de lettres dans sa version classique. Trouvez le meilleur mot avec vos sept lettres et placez-le pour gagner le maximum de points.

Si La Bo le jeu pour apprendre à lire. - Fribourg : Les Ed. Fada, 2003

LECTURE ET BIBLIOTHEQUES # LECTURE - Apprentissage # JEU DE SOCIETE

dès 5 ans



No d'exemplaire

500722

Cote

Jeu 722

Inspiré du jeu des familles, Si-La-Bo est le jeu idéal pour apprendre à lire !

Spacepoker : jeu de poker. – [S.I.] : Djeco, 2007

JEU DE CARTES

de 7 à 99 ans



No d'exemplaire

500769

Cote

Jeu 769

Pour rafler le plus de planètes possible, mieux vaut avoir une suite intergalactique plutôt qu'un brelan de navettes spatiales !



LISTE DES JEUX

Taboo junior : le jeu des mots interdits pour les enfants. – [S.I.] : MB, 1996

JEU DE REFLEXION

dès 8 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500738 Jeu 738

C'est Taboo, le jeu excitant où vous allez tenter de faire deviner le maximum de mots à votre équipe. Mais attention ! Les membres de l'autre équipe vous surveillent, prêts à vous sanctionner avec le « Taboo », chaque fois que vous prononcez un des mots interdits. Pour chaque bonne réponse donnée, vous avancez d'une case sur le plateau de jeu. La première équipe à atteindre la case arrivée gagne la partie.

Teki jeu de devinettes. - Djeco, 2005

JEU DE CARTES # DEVINETTE

dès 4 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500754 Jeu 754

Jeu de devinettes. Qui suis-je ? Es-tu un animal ? Un truc à roues ? Devine vite pour gagner !

Tempora. – Zürich : Helvetas, 2005

JEU DE REFLEXION

de 8 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500791 Jeu 791

« Vous avez des montres, nous avons le temps », cette remarque adressée par l'Afrique à l'Europe a donné l'idée de ce jeu. Les photos qui le composent montrent comment des personnes provenant de différentes cultures perçoivent leur rapport au temps. Ce jeu est un voyage à travers le temps. Laissez-vous emporter !

Tête de... pioche !. - Vienne : Piatnik, 2005

JEU D'OBSERVATION

dès 4 ans



No d'exemplaire Cote
500743 Jeu 743

Jeu de carte pour développer le sens de l'observation. Convivial et rapide pour petits et grands

That's life !. – Ravensburg : Ravensburger, 2005

JEU DE HASARD

De 8 à 99 ans



No d'exemplaire Cote
500751 Jeu 751

Le jeu de dé qui vous met à bout de nerf. Mince ! Ce n'est pas possible ! Alors que la victoire vous tendait les bras, vous êtes obligé de prendre cette tuile Malus. Mais, du calme ! la partie n'est pas finie. Cette dernière tuile pourrait encore tout faire basculer ! Les joueurs doivent compter sur la chance et leur tactique pour tenter de s'emparer du maximum de tuiles Bonus et Chance, tout en évitant les tuiles Malus. Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.



LISTE DES JEUX

Trivial Pursuit édition Genus. - [S.l.] : Parker, 1984

JEU DE REFLEXION

dès 15 ans



No d'exemplaire

Cote

500740

Jeu 740

Trivial Pursuit est un jeu de société dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de connaissance générale. Le plateau consiste en cases arrangées sous la forme d'un camembert, avec six «parts». On tire le dé et quand le pion atteint son but, un autre participant tire une carte et pose la question correspondant à la couleur de la case. Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des participants collectionne les 6 parts de camembert.

Tyrannosaurus Rex, la course des dinosaures. - Radonnai : Megableu, 2006

JEU DE REFLEXION

dès 6 ans



No d'exemplaire

Cote

500749

Jeu 749

Une aventure palpitante dans le monde des dinosaures. Chaque joueur possède 4 dinosaures. Le but est de les déplacer du désert jusqu'à leur maison le plus vite possible. Mais attention, le Tyrannosaurus Rex rôde pour corquer les dinosaures qui seront sur son chemin ! Pour lui échapper, il faudra un peu de stratégie et aussi de la chance ! Un jeu amusant et instructif pour connaître 17 espèces de dinosaures (nom, époque, taille, origine...).

Visages du monde. - Remagen : Aktuell Spiele Verl., 2002

JEU DE SOCIETE

dès 6 ans



No d'exemplaire

Cote

500747

Jeu 747

72 visages d'enfants, de femmes et d'hommes du monde entier au travail, pendant leurs moments de détente, en train de manger ou de boire... Bref, toute la diversité du monde sur la table de jeu. Qui fera preuve du sens de l'observation le plus aiguisé et se montrera le plus rapide ? Qui sera le premier à trouver les différences ou les similitudes entre les citoyens du monde figurant sur les cartes ?