

Nouveautés Ludothèque de Welkenraedt

Jeu	Résumé
20 secondes de feu Big Potato Games	<p>C'est l'heure de la battle suprême! Deux équipes enchaînent des défis faciles et marrants, mais sous la pression du sablier sonore, cela devient vite compliqué et bien plus barré! Chaque seconde compte, car dès que le sablier se tait, la partie est pliée!</p> <p>Pour 5 à 20 joueurs à partir de 10 ans</p>
Animo dice Djeco	<p>Pour gagner, il faut réaliser une combinaison d'animaux avec 4 dés et 3 lancers. Un premier jeu de dés très simple pour les plus jeunes.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans</p>
Animo miam Haba	<p>Que mange le chat, la tortue ou la souris? Quel aliment le lapin ou le chien préfèrent-ils? Découvrez-le dans ces deux adorables jeux : un jeu de classement coopératif et un jeu de mémo où pour gagner il faut associer correctement les animaux, couleurs, formes et pièces en bois.</p> <p>Pour 1 à 5 joueurs à partir de 2 ans</p>
Ankh'or Space Cowboys	<p>Accumulez des ressources et bâtissez votre empire commercial dans l'Égypte Antique! Ankh'or est un jeu de gestion de ressources qui s'appuie sur un système de règles d'acquisition et de placement simple. Construisez une structure de 13 tuiles pour gagner le maximum de points de victoire.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans</p>
Association 10 dés Act in games	<p>A chaque tour, on lance 10 dés. Sur ces dés, des mots. Le but, c'est de trouver une idée qui naîtra de l'association de plusieurs de ces mots. Et le plus beau, c'est qu'on peut s'amuser de deux manières : en formant deux équipes pour un mode compétitif survolté ou tous ensemble dans un mode coopératif offrant un joli challenge.</p> <p>Pour 2 à 8 joueurs à partir de 10 ans</p>
Au pays des petits dragons Haba	<p>« Au pays des petits dragons » est un jeu de course et de collecte avec une règle très facile à comprendre. Les jeunes enfants peuvent donc jouer rapidement et relever le défi de cette course de dragons. Pour gagner, il ne faut pas être le dragon qui vole le plus vite mais celui qui récupère le plus de pierres volcaniques !</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>
Aya Act in games	<p>Dans Aya, vous coopérez pour relier un maximum de tuiles paysage et de jetons photo animal au moyen d'une chaîne de dominos placés verticalement les uns à la suite des autres. A la fin de la partie, ils tomberont les uns sur les autres, et s'entraîneront mutuellement, à la manière d'une chaîne en cascade, pour découvrir le plus grand nombre de paysages et d'animaux et en ramener les plus belles photos.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans</p>
Azul : pavillon d'été Plan B Games	<p>Revenez au Portugal afin d'accomplir ce projet qui n'a jamais démarré. Soyez le maître d'oeuvre qui utilisera au mieux les matériaux les plus raffinés pour décorer le pavillon d'été en évitant de gaspiller vos précieuses ressources. Seul le meilleur d'entre vous se démarquera afin d'honorer la fimmille royale du Portugal.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
Baby animal Djeco	<p>Les petits devront trouver le bon emplacement pour chacun des animaux en bois.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 12 mois</p>

<p>Baby birdy Djeco</p>	<p>Boîte à formes et oiseaux à empiler.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 18 mois</p>
<p>Bluff Pirate Djeco</p>	<p>Une course poursuite vient de s'engager pour être le premier à s'emparer du trésor de l'île secrète. Pour avancer, il vous faudra user de bluff sans être démasqué !</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans</p>
<p>Butine ! Bragelonne Games</p>	<p>Butinez des combinaisons de 3 fleurs, dévoilées sur vos cartes Ruche. Mais attention, tous les joueurs jouent avec le même pion Abeille. A vous d'anticiper le choix de vos adversaires !</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Candy lab Funnyfox</p>	<p>Dans la fabrique de sucres d'orge, les machines tournent à plein régime. Vous incarnez des confiseurs qui s'activent pour mettre en boîte les précieux bonbons. Au milieu de toute cette agitation, vous devrez récupérer les bons bâtonnets de sucre d'orge pour réaliser vos commandes. Le meilleur d'entre vous remportera le titre tant convoité de Maître confiseur et repartira avec son poids en bonbons !</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Carro combo : ne restez pas sur le carreau ! Gigamic</p>	<p>Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons de 1 à 3 cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main!</p> <p>Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Color addict France cartes</p>	<p>Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les mots, les couleurs, les deux ou l'inverse...</p> <p>Pour 2 joueurs ou plus à partir de 7 ans</p>
<p>Color addict kidz France cartes</p>	<p>Débarrassez-vous de vos cartes en posant une carte avec la même forme ou la même couleur. Vous partagerez les joies du Color Addict avec les plus jeunes grâce à ce jeu pensé pour les plus petits. Plus simple et toujours autant de plaisir... Pas besoin de savoir lire pour s'amuser!</p> <p>Pour 2 joueurs ou plus à partir de 5 ans</p>
<p>Comment j'ai adopté un dragon Longalive Games</p>	<p>Un jeu pour raconter des aventures drôles, extraordinaires et carrément magiques ! Choisissez un thème. Lancés l'un après l'autre, les dés colorés vous aident à raconter facilement votre histoire...</p> <p>Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans</p>
<p>Cookie addict Lubee</p>	<p>A la faveur de l'obscurité, faufilez-vous dans les rues de la ville et chapardez autant de cookies que possible! Mais attention, votre rival et les gardiens du zoo ne vous laisseront pas faire!</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Educ'avenue : la famille Bonnepoire Avenue Mandarine</p>	<p>3 jeux (puzzles d'encastrement, loto, mémo) pour apprendre ou découvrir les fruits et les légumes de façon ludique.</p> <p>Pour 1 joueur ou plus à partir de 2 ans</p>
<p>Fish club Blue Orange</p>	<p>Deux familles de poissons vont s'affronter pour obtenir la meilleure place dans ce nouvel aquarium: celle près du distributeur de granules! La première famille à atteindre un banc de 5 individus se verra remporter ce privilège. Mais attention aux autres espèces qui peuvent s'interposer !</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 5 ans</p>

<p>Gigi Longcou Haba</p>	<p>Les amies girafes sont affamées, mais les feuilles les plus savoureuses sont accrochées à la cime de l'arbre. A tour de rôle, les joueurs retournent des tuiles et les posent pour allonger le cou de leur girafe. La girafe au plus long cou remportera la partie.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>
<p>Hérissons tourbillons Haba</p>	<p>Aujourd'hui, les petits hérissons se déguisent en papa et maman hérissons! Chacun chausse une paire de lunettes de sa couleur préférée... mais pour l'instant, le costume n'est pas vraiment convaincant! Il leur vient alors une idée formidable: les hérissons se jettent dans le tas de feuilles et commencent à s'enfouir dedans. Quel hérisson sera le plus rapide à réunir des feuilles piquantes et pointues de sa couleur préférée ?</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>
<p>Hop, au dodo ! Haba</p>	<p>Il est plus que temps d'aller au dodo! Mais le lapin, l'ours et le chat ne peuvent pas: leurs lits, oreillers et couettes sont sens dessus-dessous! Et puis, chaque animal a absolument besoin de son doudou préféré. Si les enfants ont une bonne mémoire et aussi un peu de chance en retournant les plaquettes, ils réussiront à mettre les animaux au lit rapidement.</p> <p>Pour 1 à 3 joueurs à partir de 2 ans</p>
<p>Kingdomino duel Blue Orange</p>	<p>Lancez les dés, sélectionnez-les et associez les deux par deux pour créer vos dominos. Remplissez peu à peu votre grille quadrillée en confiant les territoires de votre royaume aux familles qui vous soutiennent. Gardez un oeil sur le royaume de votre adversaire.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Kosmopoli:t Opla</p>	<p>Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde! Les clients viennent du monde entier pour commander des plats dans les langues dont vous n'aviez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre, et encore moins parler! Écoutez les commandes dans toutes les langues du monde ! Répétez tant bien que mal aux autres joueurs... Trouvez et servez le bon plat ! Un jeu coopératif, évolutif, rapide et tellement immersif !</p> <p>Pour 4 à 8 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Kotakote Djeco</p>	<p>Dextérité et oeil de lynx seront de mise pour réussir à reproduire les dessins imposés. Pour cela, il faudra retrouver les deux cartes nécessaires pour réaliser le dessin.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans</p>
<p>Lama : ne vous faites pas Alpaga ! Gigamic</p>	<p>Dans Lama, vous voulez vous débarrasser de vos cartes mais vous ne pourrez pas jouer celle que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités? Les lamas vont vous en faire voir de toutes les couleurs !</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Little family Djeco</p>	<p>Jeu de paires spécialement conçu pour les tout-petits. Reconstituez toutes les paires d'animaux.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 2,5 ans</p>
<p>Little match Djeco</p>	<p>Débarrassez-vous de toutes vos cartes en associant soit la même couleur, soit le même animal.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 2,5 ans</p>
<p>Little mime Djeco</p>	<p>Jeu de mime et de coopération spécialement conçu pour les tout-petits. Aidez les petits animaux à retrouver le chemin de leur maison en mimant les cris ou les gestes de leur maman.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 2,5 ans</p>

<p>Little town Iello</p>	<p>Par delà les montagnes, cette vallée pleine de ressources n'attend plus que vous! Collectez, construisez et bâtissez la ville qui vous ressemble.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Logidingo Cocktail Games</p>	<p>50 défis de logique à résoudre à partir de 7 ans en classe ou à la maison.</p> <p>Pour 1 à 8 joueurs à partir de 7 ans</p>
<p>Magic Maze on Mars Sit down!</p>	<p>Des robots spécialisés construisent à la surface de Mars des dômes destinés à héberger de futurs colons. Pour ce faire, ils propulsent vaches, bananes et cristaux à très haute vitesse sur des voies magnétiques. Dans ce jeu coopératif, vous devrez vous coordonner pour déplacer les ressources, construire les dômes, puis y amener les colons.</p> <p>Pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Magic school Djeco</p>	<p>Pour réussir l'examen de sorcellerie il vous faudra unir vos forces et associer chaque personnage au bon objet magique.</p> <p>Pour 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Marmite du beau temps Haba</p>	<p>Tous les jours, le marmiton de la météo et la corneille concoctent ensemble la météo! Mais lorsque le marmiton s'absente, la corneille doit se débrouiller toute seule et a besoin de votre aide. Un peu de chance au dé et une bonne mémoire vous permettront de réunir les ingrédients nécessaires à vos trois recettes et ainsi de remplir la marmite. Jeu coopératif.</p> <p>Pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans</p>
<p>Mia London et l'affaire des 625 fripouilles Le Scorpion masqué</p>	<p>Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. Observez bien les indices et reformez le portrait du facétieux filou.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Mimo rigolo Djeco</p>	<p>Des monstres amusants dont il faut mimer les postures rigolotes... Le joueur le plus rapide à trouver la carte correspondante la gagne.</p> <p>Pour 3 à 6 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Mollo l'escargot Logis</p>	<p>A vos marques: prêts? Traînez! Ne vous pressez pas, et vous serez les premiers! Pour gagner, devenez coach, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans</p>
<p>Narabi Lifestyle Boardgames</p>	<p>Dans ce jeu de carte inspiré par les mystérieuses pierres des jardins japonais, coopérez pour utiliser les effets des cartes à votre avantage. Travaillez ensemble et comprenez-vous sans parler afin de remettre les chiffres dans le bon ordre.</p> <p>Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Noisette range ! Haba</p>	<p>Le petit chat Noisette a joué toute la journée... maintenant il est l'heure de ranger. Mais où mettre les blocs de construction? A quelle étagère correspond le camion de pompiers ou la girafe? Celui qui classera les plaquettes jouets correctement aidera Noisette à tout bien ranger.</p> <p>Pour 1 à 3 joueurs à partir de 2 ans</p>
<p>Non merci ! Amigo</p>	<p>A votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire "Non merci!" en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite au joueur suivant de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, il vous faudra accepter des cartes.</p> <p>Pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans</p>

<p>Orbis Space Cowboys</p>	<p>Vous êtes un dieu! Des contrées peuplées d'adorateurs sont perdues dans l'éther. Sélectionnez et assemblez ces régions afin de créer votre propre monde. Villages, monuments, forêts, rivières ou même volcans, c'est à vous de construire le plus bel univers !</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Pandemic Z-Man Games</p>	<p>Vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Trouverez-vous les remèdes à temps? Le destin de l'humanité est entre vos mains!</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Pitch out Jocus</p>	<p>Dans Pitch out, vous menez une équipe de 5 pitchers à la victoire. Chacun des membres de votre équipe a une compétence particulière et vous n'avez qu'un seul objectif : éliminer le capitaine adverse !</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 7 ans</p>
<p>Pompiers, à vos tuyaux Haba</p>	<p>Pin-pon, pin-pon, voilà les pompiers! Ils viennent éteindre les bottes de paille en feu sur le champ du fermier Rudi. Les joueurs peuvent-ils les aider? Pour cela, ils ne doivent pas s'emmêler les tuyaux! Ils doivent disposer les plaquettes de morceaux de tuyau de façon à dérouler correctement et rapidement leur tuyau depuis la bouche d'incendie jusqu'au feu.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Potion des sorciers (La) Haba</p>	<p>Les apprentis sorciers sont réunis autour du chaudron magique pour préparer, suivant les symboles et couleurs, différents élixirs en retournant les bonnes tuiles « ingrédients ». Le premier à avoir obtenu le bon mélange de potions magiques remportera la partie.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Puzzle : chevalier & dragon Deux coqs d'or</p>	<p>Plonge-toi dans ce bel univers de chevalier, dragon et princesse en réalisant ce puzzle brillant de 70 pièces.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 5 ans</p>
<p>Puzzle : jardin secret Deux coqs d'or</p>	<p>Plonge-toi dans ce merveilleux jardin secret en réalisant ce puzzle fluo de 70 pièces.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 5 ans</p>
<p>Quartino Djeco</p>	<p>Reproduire les Quartino de ses cartes, c'est simple: il suffit d'ajouter les pions de la bonne couleur à la bonne place sur le plateau! Mais c'est sans compter les actions des autres joueurs, qui pourront détruire tous vos efforts !</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans</p>
<p>Ricochet : à la poursuite du Comte courant Flip Flap Editions</p>	<p>Jeu collaboratif de déduction et d'associations d'idées. Plongez dans une aventure loufoque de 30 énigmes à résoudre en ricochant avec les mots!</p> <p>Pour 1 joueur ou plus à partir de 14 ans</p>
<p>Ronde des émotions (La) Editions Cat's Family</p>	<p>Apprenez à reconnaître et à mimer les émotions des autres joueurs. Exprimez ce que vous ressentez lors d'une situation de la vie de tous les jours.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Schotten Totten Iello</p>	<p>Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 8 ans</p>

<p>Similo Contes Similo Histoire Similo Mythes Gigamic</p>	<p>Jeux coopératifs où les joueurs ont 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez, vous avez tous perdu! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot?</p> <p>Pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans</p>
<p>Space builder Djeco</p>	<p>Architectes de l'espace : vous devez construire votre ville spatiale en suivant les instructions du plan. Utilisez les bons bâtiments, tournez le dans le bon sens... le plus rapidement possible! Un jeu de reconnaissance spatiale... sidéral!</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Speedodingo Cocktail Games</p>	<p>4 jeux originaux. Prenez les lettres correspondant à l'image avant vos adversaires! Retournez la carte pour vérifier l'orthographe du mot. Un outil ludique idéal pour apprendre l'orthographe en s'amusant.</p> <p>Pour 1 à 6 joueurs à partir de 6 ans</p>
<p>Sweet monster Djeco</p>	<p>Les monstres adorent les friandises mais détestent le poisson. Trouvez de quoi les régaler grâce à votre mémoire.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans</p>
<p>Swip'sheep (Djeco)</p>	<p>Les loups attaquent, les chiens défendent; les moutons, eux, rapportent des points. Encore faut-il réussir à conserver ceux que l'on a en main et à piquer ceux des adversaires!</p> <p>Pour 3 à 5 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Taco chat bouc cheese pizza Blue Orange</p>	<p>Taco chat bouc cheese pizza! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout!</p> <p>Pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Tanuki market Superlode</p>	<p>Sous la direction de Polo le Chapeur, les tanukis de la forêt viennent voler de délicieux fruits dans la petite échoppe de Mamie Reinette. Lequel d'entre eux saura s'emparer des meilleurs fruits pour garnir les tables du village?</p> <p>Pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Tapikékoï Djeco</p>	<p>Au petit matin, la famille découvre que des chenapans ont dérobé certains objets de la maison. Saurez-vous retrouver grâce à votre mémoire quels sont les objets manquants?</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans</p>
<p>Tea for 2 Space Cowboys</p>	<p>Un mélange subtil entre la bataille et le deck-building. Utilisez vos cartes à bon escient, achetez-en avec discernement et enrichissez votre main afin de toujours l'emporter! Défiiez le temps avec vos sabliers, régalez-vous de tartes aux fraises et gardez le flamant rose à vos côtés, on ne sait jamais en cas d'égalité!</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>The key : vols à la villa Cliffrock Haba</p>	<p>Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés! A vous de jouer : menez l'enquête en relevant les indices portant sur les coupables, l'heure du délit, le butin et leur fuite. Trouvez la bonne combinaison de chiffres et avec la clé, ouvrez la serrure pour mettre les coupables derrière les barreaux. Attention : ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace!</p> <p>Pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans</p>
<p>Top ten Cocktail Games</p>	<p>Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !</p> <p>Pour 4 à 9 joueurs à partir de 14 ans</p>

<p>Toutim Gigamic</p>	<p>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. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>
<p>Trois puzzles XL Avenue Mandarin</p>	<p>Trois puzzles pour découvrir les animaux et leurs textures: plumes, poils, écailles. De grosses pièces pour permettre une bonne prise en main des tout petits.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 2 ans</p>
<p>Undo : le printemps des cerisiers Gigamic</p>	<p>Undo est un jeu coopératif qui permet à ses joueurs d'influencer le passé pour changer l'avenir. Okayama, Mars 2000 : Un homme d'une soixantaine d'années gît sans vie sur le sol de son salon. Il ne semble pas avoir de blessure visible. Près de lui se trouvent un verre de vin cassé et la photo d'une jeune femme dans un fauteuil roulant ainsi que des branches de cerisiers en fleurs. Les joueurs devront assumer leur rôle d'agents du destin désincarnés pour tenter d'empêcher la mort de cet homme.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Unlock ! Epic adventures Space Cowboys</p>	<p>Chaque paquet de cartes propose un scénario coopératif. Les joueurs sont plongés dans une aventure et ont une heure (en temps réel) pour remplir leur mission. Durant cette heure, ils devront surmonter de nombreuses épreuves.</p> <p>Pour 1 à 6 joueurs à partir de 10 ans</p>
<p>Via Magica Hurricane</p>	<p>Chance, tactique, opportunisme... Via Magica revisite avec originalité le principe du bingo/loto. La magie du tirage, l'attente de l'annonce... Je veux le joker! Parties rapides, amusantes et pleines de rebondissements.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans</p>

Pour faire le lien entre la ludothèque et la bibliothèque :

Jeux à l'Ecole des loisirs	Livres
 <p>Cornebidouille : 2 puzzles pour moustiques à plumes! Un puzzle panoramique et le personnage de Cornebidouille en puzzle.</p> <p>Pour 1 joueur à partir de 5 ans</p>	 <p>Bertrand, Pierre. La vengeance de Cornebidouille. Paris : l'Ecole des loisirs, 2012. Pierre avait jeté la sorcière Cornebidouille dans les cabinets. Mais une Cornebidouille, ça ne disparaît pas comme ça. Elle revient et n'est pas contente. Pierre trouve un moyen pour éliminer la sorcière ainsi que l'horrible brouet de sa propre mère.</p>
 <p>Croque-bisous et la course aux lucioles Un jeu de mémoire dans lequel les joueurs doivent atteindre le centre du plateau au plus vite.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Kimiko. Croque-bisous. Paris : l'Ecole des loisirs, 2019. Croque-Bisous tape à la fenêtre de Petite-Souris et l'empêche de dormir. Il veut un bisou. Elle le laisse entrer. Mais un seul ne lui suffit pas.</p>
 <p>La famille Souris cherche et trouve Un jeu d'observation dans lequel les participants doivent retrouver les images dessinées sur les jetons tout en faisant face à différents défis.</p> <p>Pour 1 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Iwamura, Kazuo. La Fête d'automne de la famille Souris. Paris : l'Ecole des loisirs, 1993. Dans la forêt, toute la famille Souris cherche Pierrot, qui a disparu. Mais quel est ce vacarme? C'est la grande parade d'automne des champignons.</p>

 <p>La Gigantomaskmarade Un jeu de société dans lequel les joueurs doivent accomplir différentes actions afin de constituer des puzzles en forme de poussin.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans</p>	 <p>Ponti, Claude. Le jour du mange-poussins. Paris : l'Ecole des loisirs, 1992. Une histoire de poussins et de monstres. A partir de 3-4 ans.</p>
 <p>Je m'habille et... je te croque ! Chaque joueur doit habiller un loup avec des vêtements d'une couleur particulière. Le gagnant est celui qui parvient le premier à l'habiller intégralement et à dévorer ses adversaires. Avec trois niveaux de jeu.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Guettier, Bénédicte. Je m'habille et... je te croque ! Paris : l'Ecole des loisirs, 2000. Petit imagier sur les vêtements.</p>
 <p>Le jeu de la princesse coquette Un jeu de cartes dans l'univers de la princesse coquette qui consiste à récupérer des habits en tapant le plus vite possible sur les cartes posées au milieu de la table. Aux joueurs de ne pas se tromper entre les belles tenues de princesse et les vieux vêtements d'hiver.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans</p>	 <p>Naumann-Villemin, Christine. La princesse coquette. Paris : l'Ecole des loisirs, 2004. Par coquetterie, Eliette n'a pas très envie de sortir avec les vêtements chauds que sa maman lui impose pour aller jouer dans la neige avec sa cousine Alice. Sur le thème du choix de l'habillement.</p>
 <p>Le jeu qui rigole ! Un jeu de plateau avec des défis et des actions à réaliser pour apprendre à gérer les émotions et les situations du quotidien.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Ramadier, Cédric; Bourgeau, Vincent. Le livre qui dort. Paris : l'Ecole des loisirs, 2017. L'enfant effectue le rituel du coucher en même temps que son livre.</p>
 <p>Le labyrinthe du minotaure Un jeu de stratégie dans lequel chaque joueur essaie d'être le premier à sortir du labyrinthe, de freiner la progression de ses adversaires et de battre le Minotaure en duel.</p> <p>Pour 2 à 7 joueurs à partir de 7 ans</p>	 <p>Pommaux, Yvan. Thésée : comment naissent les légendes. Paris : l'Ecole des loisirs, 2008. Deux jeunes plongeurs ont remonté de l'épave d'un navire grec un vase représentant le combat de Thésée contre le Minotaure. L'archéologue qui dirige l'expédition passe la nuit à leur raconter l'histoire de ce roi d'Athènes qui fut l'inventeur de la démocratie et le héros de nombreuses légendes et d'oeuvres d'art.</p>
 <p>Le loto de la famille Souris Un jeu de loto autour de l'univers de La famille Souris.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Iwamura, Kazuo. Le pique-nique de la famille Souris. Paris : l'Ecole des loisirs, 1988. Quatorze souris chargées de leurs paniers partent en pique-nique. C'est la famille souris. On entre dans un sous-bois, la lumière est douce, l'heure est à l'oisiveté.</p>
 <p>La maison hantée de Petit Vampire Le premier qui parvient à récolter cinq armes et à vaincre Gibbous en duel gagne la partie de ce jeu de société.</p> <p>Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans</p>	 <p>Sfar, Joann. Petit Vampire, tome 1, Petit Vampire va à l'école. Paris : Delcourt, 1999. Petit Vampire est arrivé à convaincre sa famille de l'envoyer à l'école. Mais il ne peut y aller que la nuit, quand la classe est vide ! Alors pour s'occuper, il décide de faire les devoirs de l'un des élèves, Michel, un petit garçon qui n'apprend jamais ses leçons. Les deux enfants entament une correspondance...</p>

 <p>La mission de Georges le dragon Un jeu de stratégie autour de l'univers de Georges le dragon et Jules le chevalier. Les joueurs doivent récolter quatre plantes médicinales et trouver le trésor de Pétarac le Borgne en évitant les attaques diverses de leurs adversaires.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans</p>	 <p>Pennart, Geoffroy de. La princesse, le dragon et le chevalier intrépide. Paris : L'Ecole des loisirs, 2009. Une jeune princesse, Marie, maîtresse d'école, est gardée par Georges, un dragon protecteur au service de sa famille depuis des temps immémoriaux. Le prenant pour un être malveillant, Jules, le chevalier intrépide, l'attaque. Après avoir compris sa méprise, il tente de se racheter en allant chercher de l'arnica pour Georges, qui, jaloux, exagère la gravité de son état.</p>
 <p>Où es-tu Petit-Bleu ? Un jeu de plateau où les joueurs incarnent Petit-Bleu ou Petit-Jaune qui doivent rejoindre leurs parents. Les deux personnages vivent des aventures au parc, en classe ou avec leurs amis.</p> <p>Pour 2 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Lionni, Leo. Petit-Bleu et Petit-Jaune. Paris : L'Ecole des loisirs, 1979. Quand Petit-Bleu et Petit-Jaune s'embrassent très fort, ils deviennent tout verts.</p>
 <p>Pas le loup ! Un jeu de mémoire collaboratif qui consiste à piocher des cartes pour reconstituer des paires afin d'échapper au plus vite au loup.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	 <p>Sanders, Alex. Pas sage ? Paris : L'Ecole des loisirs, 2016. Le loup raconte comment il aime croquer les enfants qui font des bêtises, ne se lavent pas ou font du bruit. Ils les prépare avec du beurre, à la poêle, à toutes les sauces.</p>
 <p>Rikiki et le trésor de Barbe-Noire Les joueurs sont invités à collaborer afin de trouver le trésor de Barbe-Noire et la mouette pygmée aux oeufs d'or.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans</p>	 <p>Barcilon, Marianne. Rikiki, terrible pirate des mers. Paris : L'Ecole des loisirs, 2015. Rikiki a hâte de grandir et de devenir un pirate redouté sur les mers du monde entier, comme ses parents.</p>
 <p>Le trésor des trois brigands Un jeu de stratégie et d'action inspiré des aventures des trois brigands. Le but est d'amasser suffisamment de butin pour construire un orphelinat.</p> <p>Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans</p>	 <p>Ungerer, Tomi. Les trois brigands. Paris : L'Ecole des loisirs, 1998. La vie mouvementée de trois vilains brigands qui, grâce à Tiffany, une petite orpheline, vont se transformer en bienfaiteurs de l'humanité.</p>
 <p>Verte Un jeu de société où il faut récolter des ingrédients et utiliser les bons objets magiques pour être le premier à jeter son sort, en évitant les envoûtements lancés par les adversaires.</p> <p>Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans</p>	 <p>Desplechin, Marie. Verte. Paris : L'Ecole des loisirs, 2018. La petite Verte a 11 ans et vit dans une famille de sorcières. Pourtant, elle veut être normale et sa mère désespère de transmettre le métier à sa fille. Elle décide de la confier pour une journée à Anastabotte, la grand-mère de Verte, afin que celle-ci lui inculque quelques tours.</p>