

2 POMMES 3 PAINS

But du jeu : à votre tour, vous avez 5 secondes pour annoncer le nombre de pommes et de pains visibles sur les cartes en jeu. Facile ? Sauf quand arrive une pomme de pin, qui compte pour "1 pomme, 2 pains". En cas d'erreur, ramassez toutes les cartes.



2 à 6
JOUEURS



+ 8 ANS



15 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : un principe tout simple mais qui défie le cerveau ! Après quelques tours, on peut ajouter des cartes spéciales (comme le pain Olé ou le pain perdu) : le jeu prend une tournure vraiment drôle.

STRIKE

But du jeu : vous avez une réserve de dés et une petite arène devant vous. Si les dés lancés dans l'arène ont un résultat identique, vous les récupérez et terminez votre tour. Si aucun dé n'affiche la même face, vous pouvez relancer un dé de votre réserve, au risque de le perdre ! Si un dé affiche la face X ou sort de l'arène : il est directement hors-jeu.



2 à 5
JOUEURS



+ 8 ANS



15 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : des règles simples pour toute la famille, des parties rapides et drôlement prenantes, le plaisir de tenter des « strikes » en remplaçant les dés pour mieux les faire changer de face !

Les jeux d'ambiance

Nouvelle sélection

Ludographie #08

Des règles simples, des parties courtes et des situations souvent farfelues... Avec les jeux d'ambiance, le principal, c'est de rire ensemble !

TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA

But du jeu : 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. Sans compter des cartes spéciales qui viennent pimenter le tour de jeu !



2 à 8
JOUEURS



+ 6 ANS



10 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : un jeu de défausse et de réflexes, entre « Salade de cafards » et « Jungle speed », aux règles extrêmement vite acquises. Idéal pour s'initier aux jeux de rapidité.

POUET ! POUET !

But du jeu : à tour de rôle, chaque joueur devra faire deviner aux autres le dessin représenté sur la carte par un mime, un son ou l'association des deux. S'il réussit, il remporte la carte. Le gagnant est celui qui en obtient le plus.



2 à 4
JOUEURS



+ 5 ANS



15 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : très adapté aux petits car il n'y a pas besoin de savoir lire, les dessins sur les cartes sont soumis à la libre interprétation de celui qui mime, ce qui peut donner des moments de franche rigolade.

Comment jouer à la médiathèque ?

Il n'est pas nécessaire d'être inscrit à la médiathèque pour jouer sur place aux jeux de société.

1°/ Demandez le jeu choisi à un bibliothécaire en galerie.

2°/ Jouez sans limite de temps.

3°/ Comptez les pièces, rangez le jeu et rendez-le !

Les jeux de société ne peuvent pas être empruntés.

KLUSTER

But du jeu : réussirez-vous à placer tous vos aimants dans la zone délimitée sans en attirer d'autres ?



2 à 4
JOUEURS



+ 14 ANS



30 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : Kluster est un jeu aussi facile à installer qu'à expliquer et permet à toutes et tous de savourer le plaisir simple de jouer avec des aimants. Attention, les aimants peuvent pincer fort.

ZIK

But du jeu : seul ou en équipe, tentez de faire découvrir des chansons connues en les fredonnant uniquement avec des onomatopées imposées ! Chaque joueur ou équipe pioche une carte et y choisit une chanson parmi 8 listées. À chaque tour, une onomatopée doit être ajoutée aux précédentes...



3 à 16
JOUEURS



+ 8 ANS



20 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : un répertoire musical qui conviendra à toutes et tous, mais avec une petite surcharge cognitive qui peut provoquer perte de justesse ou de rythme : rires garantis !