

DIXIT

But du jeu : un conteur choisit secrètement une carte illustrée et lui associe un mot ou une phrase, inventée ou empruntée à une œuvre existante. Les autres joueurs choisissent dans leur jeu une carte qui lui correspond le plus. Quand toutes les cartes sont retournées, chacun vote pour la carte qu'il pense être celle du conteur.



3 à 6
JOUEURS



+ 8 ANS



20 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** les illustrations des cartes font voyager dans un univers poétique aux milles correspondances et symboliques à réinventer à chaque partie. On aime aussi la subtilité dont le conteur doit faire preuve pour brouiller les pistes... mais pas trop !*

CONCEPT

But du jeu : le plateau de jeu se compose de dizaines d'icônes universelles. Grâce des petits pions, combinez-les pour faire deviner aux autres joueurs un film, une expression, un personnage...



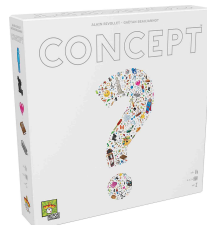
4 à 12
JOUEURS



+ 10 ANS



30 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** il faut quelques tours pour appréhender le jeu mais rapidement, on oublie de compter les points au profit du plaisir de communiquer par association d'images. Avec des résultats étonnants !*

Les grands esprits se rencontrent !

Jeux d'association d'idées



Les jeux d'association d'idées ? Des jeux conviviaux et malins dans lesquels les connaissances interviennent un peu, mais s'effacent derrière l'imagination et la créativité. Il s'agit le plus souvent d'arriver à se connecter aux autres via des mots ou des images.

CODE NAMES

But du jeu : faire deviner à ses coéquipiers un ensemble de mots attribués. Une seule règle : la personne qui fait deviner ne peut donner qu'un seul indice, suivi d'un chiffre correspondant au nombre de mots à trouver. Prenez donc garde de ne pas découvrir les mots interdits.



2 à 8
JOUEURS



+ 12 ANS



30 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** un jeu de communication addictif, très riche et subtil où le plaisir et l'amusement sont bien présents. Un régal pour amateurs de jeux de mots !*

IMAGINE

But du jeu : faire deviner une énigme ou un mot à l'aide des cartes transparentes représentant des symboles, figures ou objets, que l'on peut assembler, superposer, combiner, voire animer... Le tout sans mimer et sans parler.



3 à 8
JOUEURS



+ 12 ANS



30 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** Imagine demande à faire appel à sa créativité sans avoir besoin de savoir dessiner. Bonne ambiance garantie car si certains savent lire dans nos pensées, d'autres en sont loin !*

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.

UNANIMO

But du jeu : être unanimes ! Chaque joueur inscrit sur une feuille 8 mots que lui inspire une illustration. Mais l'originalité est à éviter car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs ! Surprises garanties !



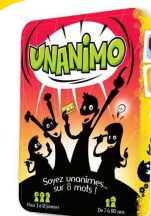
3 à 12
JOUEURS



+ 7 ANS



20 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** un jeu qui provoque souvent le rire car il génère de grands moments de solitude... C'est incroyable comme quelque chose peut paraître évident pour une personne et pas du tout pour une autre ! Avec les discussions pleines de bonne (?) foi que cela provoque bien entendu !*

QUI PAIRE GAGNE

But du jeu : 11 photos sont sur la table. Avant la fin du sablier, chaque joueur établit secrètement 5 paires par association d'idées, puis on les compare. Plus vous avez de paires en commun avec les autres joueurs, plus vous marquez de points.



3 à 8
JOUEURS



+ 10 ANS



30 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** on adore quand les grands esprits - alambiqués voire carrément tordus - de certain.e.s se rencontrent en formant des paires improbables !*