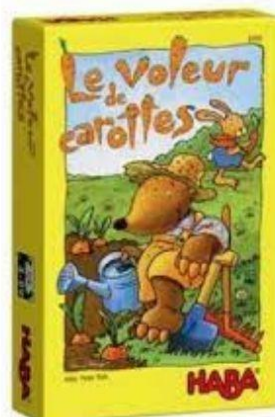
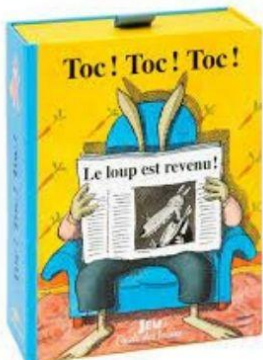


Médiathèque  
Jean d'Ormesson  
*Le Thuit de l'Oison*

# Jeu de société: A partir de 3 ans et +



# *A partir de 3 ans et +*

Liste des jeux de société :

Bâtonnets

Cache-cache T'choupi

Clac Clac

Hop, au dodo !

Pyramides d'animaux

Le Mistigrouille de Cornebidouille

Le Rallye des vers de terre

Le verger

Le voleur de carottes

Mini family

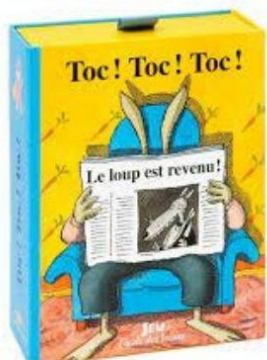
Petit Hérisson

Rafle de chaussettes

Sardines

Spécific

Toc !Toc ! Toc !



## Bâtonnets (à partir de 5 ans, 1 joueur et +)

Ce jeu permet de travailler l'organisation spatiale et la logique. Le but est de recouvrir les espaces blancs avec des bâtonnets de différentes longueurs. Trois niveaux sont proposés, avec des modèles qui deviennent de plus en plus complexes. De plus, au fur et à mesure de l'évolution des niveaux, le choix du type de bâtonnet utilisé est imposé.

**Durée : 10 min**



## Cache-Cache T'choupi



T'choupi est bien caché. Ecoute, il t'appelle ! Amuse-toi à le retrouver ! Placez ces objets à 2 mètres maximum de l'enfant s'il ne marche pas encore. Demandez-lui de cacher ses yeux derrière ses mains : il ne doit pas regarder pendant que vous cachez T'choupi derrière l'un des objets.

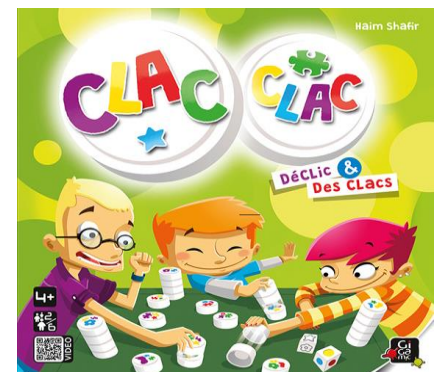
**Durée : 15 min**

## Clac clac (à partir de 4 ans, de 2 à 6 joueurs)

Chacun des 36 disques étalés sur la table combine 3 symboles reproduits dans 3 couleurs différentes.

A chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison.

Les disques sont aimantés : «Clac ! Clac !» ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main !



Il faut aller très vite pour les empiler sans se tromper, sinon gare aux pénalités... Puis on entame un nouveau tour. Quand tous les disques ont été ramassés, la plus haute pile indique le vainqueur.

Ayez l'œil vif, l'esprit clair et la main habile !

**Durée : 10 min**

## Farmini (à partir de 5 ans, 1 à 4 joueurs)

Dans le jeu Farmini, chacun a face à lui une ferme qu'il va devoir agrandir. Tour à tour, pioche une carte parmi les 4 qui se trouvent au centre de la table. Si c'est une carte Enclos : à la façon des dominos, dépose cette nouvelle carte dans ta ferme en faisant correspondre les barrières. Si tu choisis de prendre une carte Animal : dépose un animal dans les espaces prévus pour leur sécurité. Tente de protéger le maximum d'animaux et le maximum de champs de maïs afin de marquer le plus de points possibles. Gare au loup, car s'il apparaît, il mangera les animaux qui ne sont pas encore protégés par les enclos.



**Durée : 15 min**

## Hop, au dodo (à partir de 2 ans, de 1 à 3 joueurs)



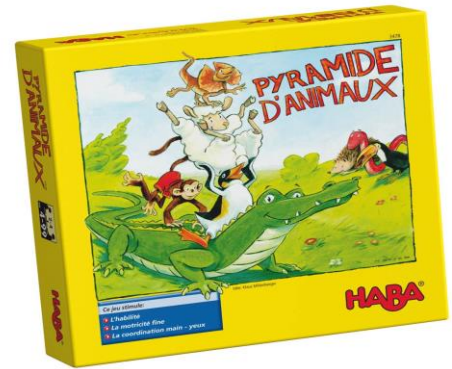
Il est plus que temps d'aller au dodo ! Mais le lapin, l'ours et le chat ne peuvent pas : leurs lits, oreillers et couettes sont sens dessus-dessous ! Et puis, chaque animal a absolument besoin de son doudou préféré. Si les enfants ont une bonne mémoire et aussi un peu de chance en retournant les plaquettes, ils réussiront à mettre les animaux au lit rapidement.

**Durée : 10 min**

## Pyramides d'animaux (à partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs)

Un jeu d'empilement chancelant où il faut faire preuve d'adresse ! Les joueurs essaient d'empiler tous leurs animaux sur la pyramide dont le crocodile est la base. Le dé leur indique : le nombre d'animal à poser, si c'est un autre joueur qui devra poser l'animal, si les autres joueurs décident quel animal le joueur doit poser ou bien encore si le joueur peut agrandir la base en posant son animal à côté du crocodile. Si la pyramide d'animaux s'effondre, le tour s'arrête immédiatement ! Le joueur qui a fait tomber les animaux, doit en prendre deux et remettre les autres dans la boîte. La partie est finie dès qu'un joueur n'a plus d'animaux devant lui. Il gagne cette partie.

**Durée : 15 min**



## Le jeu de la princesse coquette (à partir de 4 ans, 2 à 6 joueurs)



Distribuer un plateau à chaque joueur. Placer les 18 cartes « Garde-Robe », faces visibles, au milieu des joueurs. Faire une pioche avec les cartes « Action ». Un joueur se charge de la pioche. À chaque tour, il retourne une carte « Action » de façon à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps.. Le premier joueur qui tape sur la carte « Garde- Robe » représentant le même objet la remporte. Si c'est une carte représentant un objet de la princesse coquette (recto rose), il la garde et la pose sur son plateau, côté fond rose. Si c'est une carte représentant une tenue d'hiver, il s'en débarrasse et la donne au joueur de son choix, qui la pose sur son plateau, côté fond bleu. Les joueurs peuvent taper sur une carte « Garde-Robe » qu'elle soit : au centre du jeu, sur leur propre plateau, sur le plateau d'un autre

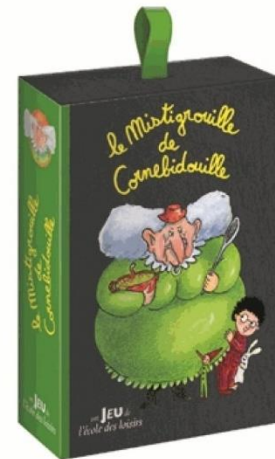
joueur ou encore cachée par d'autres cartes.

**Durée : 15 min**

## Le Mistigrouille de Cornebidouille (à partir de 5 ans, de 2 joueurs et +)

Mélangez 100 grammes de crottes de sanglier, deux cafards bien moelleux, une larve de bave de crapaud et vous obtiendrez une belle soupe préparée par Cornebidouille : la Mistigrouille ! Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos cartes en deux coups de cuillère à pot... et ne soyez surtout pas le dernier à finir la partie avec la Mistigrouille en main !

**Durée : 15 min**



## Le Rallye des vers de terre (à partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs)



Lancez le dé et glissez une section de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course !

**Durée : 15 min**

## Le verger (à partir de 3 ans, de 1 à 8 joueurs)

Dans le verger, les arbres fruitiers croulent sous les fruits, mais l'effronté corbeau entend bien tous les dérober. Les joueurs essaient de cueillir les fruits avant que le corbeau ne les vole. Suivant le symbole du dé, les joueurs cueillent un ou deux fruits d'un arbre et les mettent dans leur panier ou bien ils posent une pièce du puzzle du corbeau au milieu du plateau de jeu. Si les enfants cueillent tous les fruits avant que le puzzle du corbeau soit complet, ils gagnent la partie.

**Durée : 15 min**



## Le voleur de carottes (à partir de 4 ans, de 1 à 6 joueurs)

Oh là là! Le lapin s'en donne à cœur joie dans le jardin ! Les joueurs plantent leurs carottes et les arrosent méticuleusement. Avec un peu de chance et de tactique, ils vont pouvoir en récolter quatre avant que le lapin ne vienne les voler

Est-ce que vous allez réussir à récupérer quatre carottes avant que le lapin n'en ait volé quatre dans votre jardin ?

**Durée : 15 min**



## Mini family (à partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs)



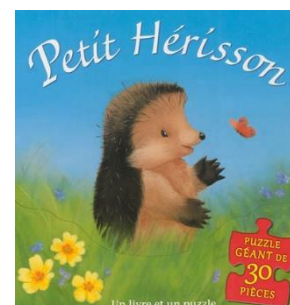
Chaque famille, d'une couleur différente, est en effet composée de seulement 4 personnages : le père, la mère, le fils et la fille. Sur toutes les cartes on retrouve des vignettes avec les 4 personnes et le symbole de la famille. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Chacun à son tour demande au joueur de son choix un membre d'une famille. S'il l'obtient il rejoue. L'objectif est de réunir le plus grand nombre de familles.

**Durée : 10 min**

## Petit Hérisson

Retrouve Petit Hérisson et tous ses amis pour une joyeuses Journée de printemps.

**Durée : 15 min**



## Rafle de chaussettes (à partir de 4 ans, de 2 à 6 joueurs)

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : ce coquin de monstre aux socquettes a semé un désordre sans nom ! Toutes les chaussettes sont mélangées. Maintenant, c'est parti pour la « Rafle de socquettes ! » Dans ce jeu de recherche, les joueurs doivent réunir le plus vite possible un maximum de paires de socquettes. Mais attention : certaines socquettes sont semblables, mais ne forment pas une paire. Qui réussira à former le plus de paires et recevra ainsi trois pinces à linge en récompense ? Pour ce faire, les joueurs doivent bien observer et réagir rapidement. Cette fouille effrénée prend fin dès qu'un joueur a réuni cinq paires et s'est emparé du monstre.

**Durée : 10 min**



## Sardines (à partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs)



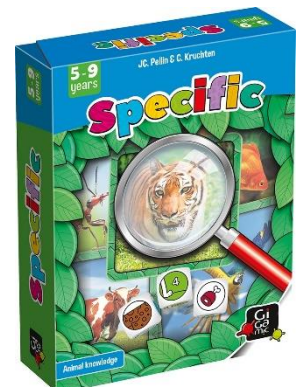
Quelques secondes pour observer les petites sardines dans leur boîte, les mémoriser, et les retrouver dans son jeu !

**Durée : 20 min**

## Spécific (à partir de 6 ans, 2 à 10 joueurs)

Dans le jeu Specific, lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge.

**Durée : 20 min**





## Toc ! Toc ! Toc ! (à partir de 4 ans, 2 à 4 joueurs)

Le premier joueur pose la première carte « Toc ! » de son tas, face visible, sur le plateau, sur la case de son choix. Attention, le joueur ne doit pas regarder sa carte avant de la poser. Les joueurs suivants font de même. À noter : il est possible de recouvrir n'importe quelle carte précédemment posée par un autre joueur. Dès qu'exactly 3 ronds « Toc ! » de la même couleur apparaissent, le premier joueur qui dit « Qui est là ? » remporte la manche. Il pioche alors une carte « Invités », qu'il pose devant lui, face visible. Toutes les cartes « Toc ! » du plateau sont défaussées, le joueur suivant entame une nouvelle manche.

**Durée : 15 min**

