

Iudothèques

GARE AUX JEUX

Bâgé-Dommartin / Replonges



Catalogue complet
des jeux à emprunter





Règlement intérieur

Présentation des ludothèques

Les Ludothèques des Pôles petite enfance (PPE) situés à Bâgé-Dommartin et à Replonges sont gérées par la Communauté de communes Bresse et Saône.

La ludothèque est un lieu d'accueil, d'échanges et de rencontres où des jeux et des jouets sont mis à disposition des enfants et des adultes de tout âge. La ludothèque propose également des jeux aux assistants maternels et aux structures (multi-accueils, Relais assistants maternels (RAM), écoles, centres de loisirs, MARPA, accueil de jour Alzheimer, bibliothèques).

Elle a pour objet :

> le développement du jeu sur place ;

> le prêt de jeu ;

> les diverses animations possibles autour du jeu.

La ludothèque n'est pas un lieu de garderie mais un lieu de vie.

Les conditions d'adhésion

Article 1 - L'inscription à la ludothèque est obligatoire et gratuite pour toute location de jeux. Lors de celle-ci, la ludothécaire soumettra pour approbation le présent règlement intérieur et vous remettra une carte d'adhérent à présenter pour toute location de jeux.

Article 2 - Les accompagnateurs doivent impérativement ranger les jeux et les jouets qui ont été utilisés par les enfants.

Les jeux doivent être vérifiés avant d'être rangés. Tout jeu détérioré ou ayant des pièces manquantes doit immédiatement être signalé à la ludothécaire.

Article 3 - Les accompagnateurs ne sont pas seulement surveillants mais présents pour accompagner dans le jeu, s'impliquer auprès de l'enfant, l'aider à ranger les jouets utilisés et lui expliquer les règles de vie de la ludothèque.

Les animations

Article 4 - Des animations peuvent être effectuées auprès de différentes structures (écoles, centres de loisirs, MARPA, accueil de jour Alzheimer). Elles peuvent consister, entre autres, en une animation sur site ou en un accueil au sein de la ludothèque. Ces prestations sont préparées et fournies par la ludothécaire en concertation avec le personnel de la structure. Ces interventions sont réalisées durant les heures de travail de la ludothécaire, du lundi au vendredi. Ces prestations sont proposées gratuitement aux structures de la Communauté de Communes Bresse et Saône.

Article 5 - Des animations payantes peuvent être effectuées auprès de structures extérieures au territoire de la Communauté de Communes Bresse et Saône. Ces prestations, qui peuvent consister en un accueil au sein de la ludothèque, sont préparées et fournies par la ludothécaire en concertation avec le personnel de la structure. Le coût d'une telle prestation s'élève à 25 €/heure.

Le prêt de jeux

Article 6 - Le prêt de jeux n'est consenti qu'aux adhérents inscrits. Le prêt de jeu est réalisé sous la responsabilité de la personne référente désignée lors de l'inscription.

Article 7 - La ludothécaire conseille les adhérents dans leur choix de jeu. Des classeurs présentant les jeux dispo-

nibles et les tarifs de location sont mis à votre disposition dans les ludothèques.

Article 8 - Chaque structure peut emprunter 6 jeux pour une période de deux mois maximum et 3 jeux surdimensionnés pour une période de deux jours maximum.

Article 9 - Le montant de la location est fixé de 1 à 3 € et de 5 à 10 € pour les jeux surdimensionnés (une caution de 50 euros vous sera demandée pour les jeux surdimensionnés). Le règlement s'effectue à réception de la facture. Les jeux à piles sont prêtés sans piles.

Article 10 - Tout jeu doit être restitué dans la ludothèque où il a été emprunté. Certains jeux ne peuvent pas être empruntés et sont destinés à rester à la ludothèque.

Article 11 - Lors de l'emprunt, l'adhérent et la ludothécaire doivent inventorier le contenu des jeux à l'aide des récapitulatifs situés sur les boîtes.

Article 12 - Chaque adhérent est responsable du jeu qu'il emprunte et du choix de ses jeux. La ludothèque décline toute responsabilité en cas d'accident causé par l'utilisation d'un jeu ou d'un jouet et rappelle aux accompagnateurs qu'à l'égard des tout-petits, les jeux doivent être utilisés exclusivement sous leur surveillance.

Article 13 - En adhérant à la ludothèque, la structure s'engage à rendre les jeux et les jouets à la date prévue et dans l'état où elle les a empruntés.

Merci de :

> prendre soin des jeux et les rendre propres ;

> veiller à conserver et rendre intact les emballages ;

> ne pas faire d'échange de jeux ;

> signaler les pièces manquantes lors de la restitution.

Article 14 - Pour tout retard de restitution d'un jeu, une amende sera appliquée, correspondant au prix de la location par le nombre de semaine(s) de retard.

Article 15 - En cas de non-retour ou de détérioration partielle ou totale des jeux et jouets, la structure est tenue de rembourser les frais de réparation ou le jeu lui-même, au montant de sa valeur d'achat. En cas de refus, le recouvrement sera assuré par le comptable du Trésor Public, après émission d'un titre de recette.

Les règles de vie à la ludothèque

Article 16 - La ludothèque est un espace collectif dans lequel chacun respecte le jeu de l'autre. Chaque individu s'engage à respecter les personnes, le lieu, les jeux et le matériel.

Article 17 - Il est formellement interdit de manger, de boire et de fumer à l'intérieur des locaux.

Article 18 - La ludothécaire se réserve le droit de refuser la présence d'enfants, d'adolescents ou d'adultes ne respectant pas la discipline du lieu.

Article 19 - Toute structure entrant à la ludothèque s'engage à se conformer au présent règlement.

Ce présent règlement a été adopté par délibération du Conseil communautaire le 28 mai 2018.

CATALOGUE LES JEUX DE REGLE

JEUX DE CIRCUIT

J'AVANCE, JE RECOULE



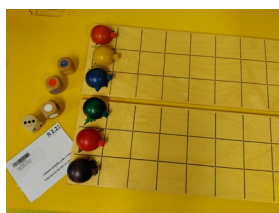
Ref : Rcir00021

REGLE : Courses de poussins, le premier dans son nid à gagner. On utilise le dé couleurs, le dé nombres et le dé noir et blanc pour avancer ou reculer...

A partir de 4 ans

De 2 à plusieurs joueurs

LES TORTUES VONT ET VIENNENT



Ref : Rcir00022

REGLE : Course de tortues sur un plateau en bois. Deux règles différentes se jouent avec 2 dés couleurs, un dé points et un dé noir blanc.

A partir de 4 ans

De 2 à plusieurs joueurs

HUSCH HUSCH LES PETITES SORCIERES



Réf. : Rcir00035

REGLE : Retrouver la bonne couleur pour avancer le chapeau de sorcière...

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

LE JEU DES BANANES



Réf. : Rcir00041

REGLE Faire le tour du plateau avec son singe pour aller cueillir des bananes. Le premier qui a 5 bananes a gagné.

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

LE JEU DES OTARIES



Réf. : Rcir00046

REGLE : Le but du jeu est de récupérer 3 perles de sa couleur après avoir fait le tour du plateau.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

ECHELLE ET BADABOUM



Réf. : Rcir00058

REGLE : Comme un jeu de l'oie on doit arriver le premier mais attention certaines cases permettent de grimper très vite et d'autres redescendent....

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LE JEU DE L'OIE



Ref : Rcir00069

REGLE : Les petites oies font la course, qui arrivera en premier à la case 63...

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

LE JEU DE DADAS



Ref : Rcir00077

REGLE : Jeu de petits chevaux, être le premier à sortir ses chevaux...

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

A VOS RADEAUX



Réf. : Rcir00084

REGLE : Course de bateaux

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

TOHU BOHU DANS LA JUNGLE



Réf. : Rcir00097

REGLE : Jeu de parcours pour petits singes à la recherche de noix de coco. Le sentier serpente dans la jungle et tout serait facile si la vitesse et le bon sens ne devaient être combinés.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

PATAMANIA



Ref : Rcir00106

REGLE : Jeu d'ambiance ou il faut faire deviner un mot avec de la pâte à modeler... A votre imagination. Peut se jouer en équipe

A partir de 7 ans

De 3 à 12 joueurs

BUTEUR



Ref : Rcir00108

REGLE : Match de foot vite fait avec des cartes. Chaque joueur joue une carte à son tour en suivant les indications et amène le ballon dans le camp adverse.

A partir de 7 ans

De 2 à 4 joueurs

MARRAKECH



Réf. : Rcir00109

REGLE : Une course de chameaux mais attention à la tempête de sable qui fait reculer toute la caravane.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

RAPIDOS



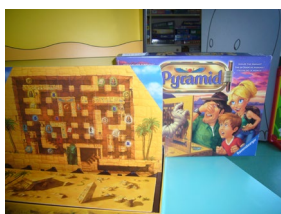
Ref : Rcir00111

REGLE : La souris la plus rapide qui gagnera le plus de fromage. Jeu d'adresse et concentration très simple.

A partir de 6 ans

De 1 à 2 joueurs

PYRAMID



Ref : Rcir00116

REGLE : Le jeu se passe à l'intérieur d'une pyramide. Les aventuriers essaient de récupérer une liste de trésors pendant que la momie essaiera de suivre leur trace et de les rattraper...

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

LE JEU DE L'OIE



Ref : Rcir00117

REGLE : Un jeu de l'oie sur le déroulement d'une journée.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

LA VACHE AMOUREUSE



Ref : Rcic00119

REGLE : Choisissez en secret une vache amoureuse et faite lui traverser le pré avant vos adversaires.

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

TABOU JUNIOR



Ref : Rcir00124

REGLE : Faire deviner des mots à votre coéquipier sans utiliser certains mots interdits

A partir de 8 ans

De 4 à 12 joueurs

ALLONS DANS NOS CAMPAGNES



Ref : Rcir00124

REGLE : Jeu où l'on découvre la faune et la flore de nos campagnes.

A partir de 7 ans

De 2 à 6 joueurs

SPHINX



Ref : Rcir00126

REGLE : Trouver son chemin grâce aux cartes sphinx pour parvenir dans la salle du trésor au milieu du plan de jeu.

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

MONOPOLY



Ref : Rcir00127

REGLE : jeu où l'on achète où l'on loue et vend des propriétés pour accroître ses richesses. La plus riche gagne. (Monopoly en français)

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

LE PETIT BOIS HANTE



Ref : Rcir00131

REGLE : Après s'être échappé de « L'escalier hanté » les enfants traversent le bois pour rentrer à la maison en compagnie du nain de la forêt et en évitant les fantômes...

A partir de 5 ans

De 2 à 6 joueurs

JEU D'ADRESSE ET DE COULEUR



Ref : Rcic00174

REGLE : Déplacer les boutons de couleurs suivant le modèle.

A partir de 4 ans

De 1 à 2 joueurs

LUDI CROQUET (bleu)



Ref : Rcir00175

REGLE : Jeu de croquet avec balles et cannes en plastique bleus

A partir de 3 ans

De 2 à 5 joueurs

LUDI CROQUET (rouge)



Ref : Rcir00176

REGLE : Jeu de croquet avec balles et cannes en plastique rouges

A partir de 3 ans

De 2 à 5 joueurs

JEU DE L'OIE A LA MODE BRESSANE



Ref : Rcir00177

REGLE : Un jeu de l'oie sur l'histoire de la Bresse. Jeu intergénérationnel

A partir de 5 ans

De 2 à 6 joueurs

BACKGAMMON



Ref : Rcir00213

REGLE : Le but du jeu est de déplacer ses pions pour les amener dans son jan intérieur puis de les sortir. Jeu mathématique et de hasard.

A partir de 6 ans

De 1 à 2 joueurs

GALLOPING PIGS



Ref : Rcir00216

REGLE : Les joyeux petits cochons vont se livrer à une course endiablée pour gagner de bons légumes du jardin et ainsi nourrir les porcs en compétition. Jeu de cartes

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

HOROSCOPE LE JEU



Ref : Rcic00223

REGLE : Jeu de questions, être le premier à faire le tour du zodiaque en tirant une carte et en répondant juste.

A partir de 9 ans

De 2 à 12 joueurs

GROS TITRES



Ref : Rcir00232

REGLE : Les joueurs doivent rédiger la une d'un journal à partir des illustrations proposées et thèmes donnés en un temps déterminé.

A partir de 12 ans

De 3 à 8 joueurs

TURBO TEAM



Ref: Rcir00271

TITRE : Course d'animaux pour gagner le grand tournoi Turbo Team. Celui qui sera le plus audacieux et avec un peu de chance aux dés réussira à faire franchir la ligne d'arrivée à son équipe. Mais prudence il y a parfois un petit tas de crotte qui peut nous retarder....

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

A DOS DE CHAMEAU !



Ref : Rcir00271

REGLE : une course de chameaux dans le dessert, qui seront les plus rapides et les plus malin pour aller à l'oasis.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LA PRINCESSE AU PETIT POIS



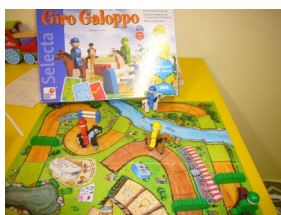
Ref : Rcir00307

REGLE : Qui aidera la princesse à empiler correctement ses oreillers, couettes et matelas pour qu'elle puisse bien dormir.

A partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

GIRO GALLOPO



Ref : Rcir00308

REGLE : Une course de chevaux et chevaliers avec obstacles à travers champs rocailles et rivières. Pour avancer les joueurs choisissent tour à tour leur carte de course....

A partir de 6 ans

De 2 à 5 joueurs

PETIT POUCKET



Ref : Rcir00319

REGLE : L'ogre s'est endormi au pied d'un l'arbre, le petit poucet et ses frères en profiteront-ils pour lui dérober son or... Jeu coopératif

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LES AMIS DU MONDE



Ref : Rcir00320

REGLE : Jeu de coopération. Les amis du monde se retrouvent sur une île pour échanger entre eux les différents aliments de leurs continents. Ils doivent faire vite avant que les arbres envahissent leurs points d'accès. Il faudra s'entraider...

A partir de 4 ans

De 3 à 4 joueurs

VOLEURS D'ETOILES



Réf. : Rcir00322

TRAFFIC



Réf. : Rcir00389

REGLE : Etre le premier a se débarrasser de toutes ses cartes, en retrouvant pour chacune, 3 voitures disposées exactement de la même façon sur le plateau de jeu.

A partir de 8 ans

De 2 à 4 joueurs

LOCH NESS



Ref: Rcir00403

REGLE : Prendre la plus belle photo du monstre légendaire NESSIE... mais se n'est pas facile en Ecosse, les éléments naturels peuvent contrecarrer vos plans.

A partir de 4 ans

De 2 à 5 joueurs

REGATTA



Réf. : Rcir00406

REGLE : A la barre de votre voilier soyer le premier à faire le tour du parcours balisé par les bouées. Jeu avec des cartes

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LES P'TITES LOCOS



Ref : Rcir00467

REGLE : Il faut amener 3 de ses 4 locos sur la ligne d'arrivée, on se déplace grâce aux 2 dés et le 3eme dé indique une tuile que l'on doit déplacer.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

MOTOS CYCLONE



Ref : Rcir00501

REGLE : Une course avec des dés de couleurs, le premier qui passe la case damier reçoit un jeton d'or. Celui qui en a 5 a gagné la course.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

COMPATIBILITY



Réf. : Rcir00523

REGLE : Jeu de cartes amusant où l'on s'amuse, réfléchit. C'est un jeu d'ambiance. Se joue en équipe de 2.

A partir de 10 ans

De 3 à 8 joueurs

TOKAÏDO



Réf. : Rcir00523

REGLE : Tokaïdo est la route la plus importante du Japon. Les voyageurs vont à la rencontre de paysage et de paix intérieur. Voyage au cœur de la culture japonaise.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

HOP HOP GALLOPONS



Réf. : Rcir00545

REGLE : Jeu simple et convivial où il faut récupérer tout ce qu'il faut pour les chevaux et faire la course pour rentrer à l'étable. Jeu de décision pour les petits.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 chevaux

FORT COMME UN DRAGON



Ref : Rcir00547

REGLE : Jeu de mémoire, course de petits dragons autour du volcan. Qui arrivera en premier ? Jeu de mémorisation et de rapidité.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

DANGER EXTREME



Ref : Rcir00563

REGLE : Jeu d'aventure qui initie les plus jeunes aux consignes de sécurité. Le premier qui arrive sain et sauf à la fin du parcours gagne la parité

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

QUAND JE SERAI GRAND



Ref : Rcir00571

REGLE : Jeu pour découvrir les métiers. Chaque enfant doit récupérer des accessoires qui correspondent aux métiers... Le premier qui a complété sa fiche gagne la partie.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

ECLATE BALLONS



Ref : Rcir00639

REGLE : Course de petits hérissons avec leurs ballons. Attention à leurs piquants... Jeu avec des cartes.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

AU PAYS DES PETITS DRAGONS



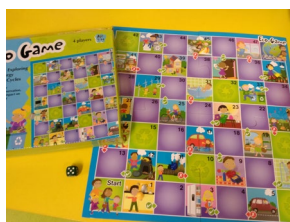
Ref : Rcir00640

REGLE : Course de dragons dans la vallée, à qui récoltera le plus de pierres volcaniques avant d'arrivée au grand volcan.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

JEU ECOLO



Ref : Rcir00648

REGLE : Jeu de plateau sur les enjeux environnementaux, les enfants découvrent l'écosystème, explore les cycles de l'eau, de l'énergie et des déchets en se déplaçant sur le plateau.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

GRAND JEU DE L'OIE 2



Ref : Rcir00659

REGLE : Jeu de l'oie avec un grand tapis jeu. Jeu convivial et drôle.

A partir de 5 ans

De 2 joueurs et plus

GRAND JEU DE L'OIE



Ref : Rcir00715

REGLE : Jeu de l'oie avec un grand tapis jeu. Jeu convivial et drôle.

A partir de 5 ans

De 2 joueurs et plus

PETITS MAGICIENS 2



Réf. : Rcir00790

REGLE : Le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale ABRACADABRA pour tester les plus jeunes. Réussiras-tu les tours de magie demandés par Merlin... Jeu de mémoire et d'observation.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

TIFOU LE PETIT TIGRE



Réf. : Rcir00815

REGLE : Dans l'enclos des tigres, un des bébés tigre est très curieux, il cherche sans arrêt à fuir... Les enfants en visitant le Zoo vont tenter de l'en empêcher...

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

CROQUE CAROTTES



Réf. : Rcir00816

REGLE : Atteindre le sommet de la colline avec l'un de ses petits lapins mais attention de ne pas dans le trou...

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs