Communauté de Communes
BRESSE & SAÔNE

ludothèques

GARE AUX JEUX

Bâgé-Dommartin / Replonges

GARE AUX JEUX

Catalogue complet des jeux à emprunter

15, chemin du Grand Chêne 01380 Bâgé-la-Ville (Bâgé-Dommartin) / 03 85 32 36 12
70, impasse de la Croix du Creux 01750 Replonges / 03 85 31 13 44
ludotheque@ccbresseetsaone.fr

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 disponibles 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 réglement a été adopté par délibération du Conseil communautaire le 28 mai 2018.

CATALOGUE DE JEUX DE REGLE

JEUX DE HASARD

JEUX DE CLOWN

Ref : Rhas00023

REGLE : Jeu de dé, chaque joueur complète son tableau suivant le résultat de son dé. Celui qui arrivera à le finir en premier gagne.

A partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

KLAUS LE FERMIER ET LA SOURIS

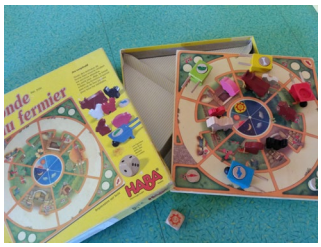
Ref : Rhas00024

REGLE : Il faut rentrer toutes les céréales avant que les souris ne les mangent…

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

LA RONDE DU FERMIER

Ref : Rhas00032 

REGLE : Tous les animaux doivent manger. Chaque joueur distribue la nourriture avec une brouette.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

PIQUE CERISES

Ref : Rhas00033

REGLE : Récolter les cerises en tournant la flèche

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

ATTRAPE-MOI

Ref : Rhas0042

REGLE : Jeu de rapidité. Le chat doit attrapper la souris de la même couleur que le dé.

A partir de 5 ans

De 2 à 6 joueurs

LA SORCIERE AUX POMMES

Ref : Rhas00043

REGLE : La petite sorcière a ramassé toutes les pommes, elle vous rend visite et vous en offre. Mais attention cachez les bien la pien essaie de récupérer 5 pommes

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

LA POULE BERTHA

Ref : Rhas00045

REGLE : La poule pond des œufs mais avant elle doit manger sur son chemain le grain jaune avant d'aller le poser dans le panier.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

LE VERGER

Ref : Rhas00047

REGLE : Récolter tous les fruits avant que le corbeau nous les mange. On utilise le dé couleurs

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

QUAK LA GRENOUILLE

Ref : Rhas00049

REGLE : Tous les soir les grenouilles se retrouvent à l'étang sur les nénuphars pour y coasser.. Elles quittent une a une les feuilles en se jetant dans l'eau.

Chaque joueur tente de faire tomber ses grmouilles au plus vite.

A partir de 4 ans

De 2 à 4joueurs

PETITS GOURMANDS

Ref : Rhas00051

REGLE : Chaque petit animal doit retrouver ses pions aliments… avec son dé 1 2 3. Jeu de mémoire

A partir de : 4 ans

De 2 à 4 joueurs

JEU DE LA CHENILLE

Ref : Rhas00053

REGLE : Essayer de faire la plus longue chenille en respectant les donnés de la flèche. Pour apprendre à distinguer les couleurs, les formes.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

HUHUHU

Ref : Rhas00055

REGLE : Chaque fantôme doit retrouver son château avec le dé couleurs

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

LE JEU DU LOUP

Ref : Rhas00060

REGLE : Partir en cueillette dans les bois avant que le loup ne soit tout habillé. Jeu ludique autour du loup.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

SINGERIE

Ref : Rhas00062

REGLE : Jeux d'adresse, a celui qui met le plus de bananes sans faire tour tomber. Lancer le dé bananes et commencer

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

JEANNOT LAPIN

Ref : Rhas00063

REGLE : Chaque joueur doit essayer de réunir une famille lapin, facile mais parfois Jeannot Lapin vient…

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

3 FOIS 3 COCORICO

Ref : Rhas00064

REGLE : Essayer d'obtenir des triplés, 3 fois le même nombre avec les dés de façon à pouvoir prendre une poule de la bonne couleur. Le premier qui arrivera à mettre les 5 poules sur son carton gagnera.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LE COCHON QUI RIT

Ref : Rhas00068

REGLE : Jeu intergénérationnel qui se joue avec 3 dés et un cornet. Le but du jeu est de construire son cochon en lançant les dés…

A partir de 5 ans

De 1 à 4 joueurs

CHIPE COUVERURE

Ref : Rhas00070

REGLE : Recouvrir chaque petit lutin pour qu'ils puissent dormir. Se joue avec un dé couleur, chaque couleur correspond à une couverture mais attention le noir correspond à chipe couverture…

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

L'ARAIGNEE VOLANTE

Ref : Rhas00082

REGLE : Etre le premier à libérer ses 2 mouches de la toile en évitant d'être attraper par Madame l'Araignée.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

FELIX FLOSSE

Ref : Rhas00086

REGLE : Réunir 20 petits harengs sur le poisson arc en ciel mais attention à Bloup le glouton… Jeu de coopération. Se joue avec 2 dés.

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

RAPELLI

Ref : Rhas00089

REGLE : Les chenilles se cachent dans les bambous. Il faut en capturer le plus possible de sa couleur…

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

PLATSCH! PLOUF

Ref : Rhas00094

REGLE : Les hippopotames vont se baigner mais attention ils ne savent pas nager… Il faut la bouée pour qu'ils remontent sur le ponton.

A partir 5 ans

De 2 à 4 joueurs

JEU DU COCHON

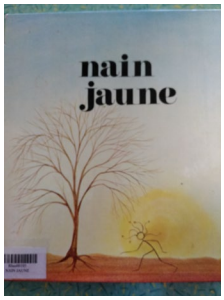
Ref : Rhas00101

REGLE : lancer les petits cochons pour obtenir le maximum de points en un seul tour. Le premier qui arrive à 100 gagne la partie.

A partir de 6 ans

De 2 à 6 joueurs voir plus

NAIN JAUNE

Ref : Rhas00105 

REGLE : Jeu intergénérationnel, se joue avec un jeu de 52 cartes des pions et un plateau de jeu séparer en 5 pour les mises. Le 7 de carreau est le nain jaune. Se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en les défaussant dans l'ordre de l'as au roi sans distinction de couleur.

A partir de 5 ans

De 3 à 8 joueurs

ROULETTE OCTOGONALE

Ref : Rhas00122

REGLE : Le but du jeu est d'arrivée le premier à mille points. Il faut lancer les 6 billes en faisant tourner la toupie…

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

TIR ET BUT

Ref : Rhas00123

REGLE : jeu de foot avec des dés. Etre le premier joueur à remporter deux matchs

A partir de 6 ans

De 2 joueurs et plus

FORMES ET COULEURS

Ref : Rhas00132

REGLE : Re produire les différents modèles avec des formes rondes, rectangles, triangles.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

LE VOLEUR DE CAROTTES

Ref : Rhas00133

REGLE : Petit jeu coopératif, chaque joueur plantent des carottes puis ensuite on passe à la cueillette, avant que le lapin les mange toutes.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

CHENILLE A ENFILER

Ref : Rhas00134

REGLE : Jeu pour apprendre les couleurs et à manipulation fine.

A partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

MASELINO

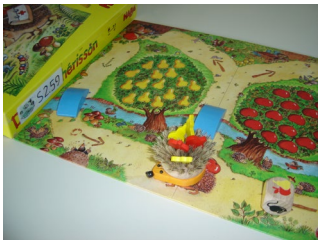
Ref : Rhas00135

REGLE : jeu de rapidité. Dans la nuit les souris vadrouillent dans la cuisine pour grignoter la nourriture mai gare au chat qui n'est jamais bien loin pour les attraper

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

DOCTEUR HERISSON

Ref : Rass00136 

REGLE : Docteur Hérisson est un Jeu de coopération. Selon le dé on récolte les fruits ou les distribuer. Docteur Hérisson soigne les animaux malades et leur porte des fruits.

A partir de 4 ans

De 2 à 5 joueurs

AU BAL MASQUE DES COCCINELLES

Ref : Rhas00137

REGLE : Pour le grand bal masqué, les coccinelles s'habillent de leurs plus belles couleurs. Elles doivent toutes être prêtes avant les fourmis.

Jeu à dextérité fine.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

CUISTO DINGO

Ref : Rhas00146

REGLE : Le cuisto Dingo ingère des sandwichs mais attention que son ventre n'éclate pas.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

SOURIS MALINES

Ref : Rhas00147

REGLE : Attraper les bons morceaux de fromages et être le plus rapide pour avoir le maximum de points

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

BOBBY SISTER

Ref : Rhas00148

REGLE : Jeu de cartes ou tout le monde doit réagir ou pas suivant la carte retournée, si le loup surgit il faut attraper le pion Bobby…

A partir de 6 ans

De 2 à 6 joueurs

ALARME AUX ŒUFS

Ref : Rhas00150

REGLE : Jeux de mémoire, retrouver le bon nombre d'œufs sous chaque poule.

A partir de 4 ans

De 2 à 5 joueurs

LA PIEUVRE OTTOKAR

Ref : Rhas00187

REGLE : Enfiler les perles avec la bonne couleur.

A partir de 3 ans

De 1 joueur et plus

LE JEU DES NAINS

Ref : Rhas00191

REGLE : Lancer les dés on obtient une combinaison de 3 couleurs, Qui trouvera le premier le petit nain aux 3 couleurs

A partir de 4 ans

De 2 à 8 joueurs

LE 6 QUI PREND

Ref : Rhas00206

REGLE : Jeu d’ambiance. Se joue en 10 manches, le but est de récolter le moins de tête de taureaux. A chaque tour de jeu les joueurs choisissent une carte, la retourne et la pose en commençant par la plus petite… Attention celui qui pose la 6eme d’une série récolte les 5 premières et toutes les têtes de bœufs.

A partir de 10 ans

De 2 à 10 joueurs

RISK EXPRESS

Ref : Rhas00221

REGLE : Obtenir le plus de points victoire en remportant le plus de territoires possibles. Jeu de dés

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

TRESOR DE LA MOMIE

Ref : Rhas00272

REGLE : Une chasse aux trésors quelque part en Egypte… Qui deviendra un chasseur de trésors de tous les temps. Jeu de dés

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

JEUX DE DES AVEC LIVRET

Ref : Rhas00275

REGLE : Toutes les règles pour jouer avec des dés répertoriés dans un livret.

A partir de 8 ans

De 1 à plusieurs joueurs

YATZEE DES ANIMAUX

Ref : Rhas00300

REGLE : Le joueur dont les dés tomberont sur des suites d'animaux remportant le plus de points gagnera la partie.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

CHIPE COUVERTURE

Ref : Rhas00310

REGLE : Les petits lutins sont couchés et désirent être bordés, pour qu'ils puissent dormir en paix. Mais un « chipe couverture » rusé chipe les coussins de ses amis. Jeu avec dé couleurs

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

JEU DES NAINS

Ref : Rhas00311

REGLE : Les 3 dés sont jetés et on recherche les nains bariolés. Jeu de rapidité et d'observation.

A partir de 3 ans

De 2 à 8 joueurs

LE VERGER

Ref : Rhas00312

REGLE : Récolter tous les fruits des arbres avant que le corbeau les mange. Jeu de coopération.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

MON PREMIER VERGER

Ref : Rhas00313

REGLE : Récolter tous les fruits avec que le corbeau avance sur le chemin.

Jeu ludique adapté pour les plus petits.

A partir de 2 ½ ans

De 2 à 4 joueurs

JEU DU BERGER

Ref : Rhas00321

REGLE : 2 jeux en un. Qui parviendra à placer tout son troupeau dans la prairie ou 2eme version Qui rentrera le maximum de moutons dans sa bergerie.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

WAZABI

Ref : Rhas00324

REGLE : Se débarrasser de ses dés, mais soyez prudents chaque coup peut s'avérer fatal ou gagnant. Jeu simple et d'ambiance.

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

DICE TOWN

Ref : Rhas00343

REGLE : Devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en cumulant pépites d'or, dollars, titres de propriétés et accessoires…

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

POT DE MIEL

Ref : Rhas00344

REGLE : Jeu pour les plus petits, il faut récupérer les pots de miel de différentes couleurs et les abeilles doivent faire le tour de toutes les fleurs.

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

POISSON COLOR

Ref : Rhas00345

REGLE : 1er Jeu avec 2 dés couleurs et constellations (1 2 3), chaque enfant doit prendre le poisson de la bonne couleur ou le bon nombre.

A partir de 3 ans

De 1 à 2 joueurs

POISSON COLOR

Ref : Rhas00346

REGLE : 1er Jeu avec 2 dés couleurs et constellations (1 2 3), chaque enfant doit prendre le poisson de la bonne couleur ou le bon nombre.

A partir de 3 ans

De 1 à 2 joueurs

SALADE DE FRUITS

Ref : Rhas00347

REGLE : Chaque enfants choisit une assiette, lance le dé et prend le fruit correspondant à la bonne face du dé. Le gagnant est celui qui rempli son assiette en premier.

A partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

CROC LA POMME

Ref : Rhas00349

REGLE : Memory. Chaque enfant doit remplir sa plaquette récolte de bonnes pommes sans petit ver. Le premier qui y arrive gagne.

A partir de 3 ans

De 1 à 4 joueurs

L'ILE AU TRESOR

Ref : Rhas00349

REGLE : Les coffres de pièces d’or doivent être pleins avant que le bateau pirate ne soit reconstruit… sinon tous les enfants ont perdu. Jeu où l’on apprend les nombres…

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

BATA-WAF

Ref : Rhas00368

REGLE : 1er jeu de bataille pour les plus petits

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

BATA WAF

Ref : Rhas00369

REGLE : 1er jeu de bataille pour les plus petits

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

LE COCHON QUI RIT ENCORE PLUS

Ref : Rhas00386

REGLE : Il faut reconstituer des drôles de petits cochons avec plein d'accessoires… mais attention au charcutier.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

L’ARAIGNEE GLOUTONNE

Ref : Rhas00392

REGLE : Se familiariser avec les insectes, L’araignée tisse sa toile pour capturer ses proies… Jeu d’observation

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs

CHUT COCO

Ref : Rhas00395

REGLE : Les bébés animaux vont s’endormir un par un mais le coq se met à chanter… Il faut recommencer à les rendormir. Jeu pour les plus petits

A partir de 2 ½ ans

De 2 à 4 joueurs

PERUDO

Ref : Rhas00402

REGLE : Jeu de hasard avec des dés, de bluff… Le vainqueur est celui qui possède 1 ou plusieurs dés.

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

LE 6 QUI PREND ! JUNIOR

Ref : Rhas00439

REGLE : Poneys, chèvres, lapins, canard, poules et petites souris cherchent refuge dans les étables. Les joueurs vont les aider à y trouver de la place… Jeux d'observation et réflexion.

A partir de 5 ans

De 2 à 5 joueurs

KQJ

Ref : Rhas00459

REGLE : De nombreux jeux que l'on peut faire avec des cartes.

A partir de 8 ans

De 3 à 12 joueurs

DUOMINO

Ref : Rhas00461

REGLE : Un beau plateau en bois pour 2 jeux, l'un à la manière des petits chevaux et l'autre du jeu de l'oie.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

LES TROIS PETITS COCHONS

Ref : Rhas00465

REGLE : Le jeu et le conte enfin réunis ! Construire une maison solide et belle avec des dés. Mais gare au loup qui rôde.

A partir de 7 ans

De 2 à 5 joueurs

LE 6 QUI PREND !

Ref : Rhas00486

REGLE : De drôle de cartes. Récolter le moins de cartes et de têtes de bœufs. Se joue en 10 manches

A partir de 10 ans

De 2 à 10 joueurs

CAP SUR HABANABI !

Ref : Rhas00488

REGLE : Récupérer le plus de pièces d'or possible en prenant l'avion et en volant d'îles en îles. Mais attention de ne pas prendre trop de risque.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

GANG DE CASTOR

Ref : Rhas00496

REGLE : Ramasser le moins de points possible les joueurs posent 4 cartes devant soi face cachée, seules 2 d'entre elles leurs sont dévoilées. A chaque tour on a le choix soit d'échanger une carte soit de jouer une carte action…

A partir de 6 ans

De 2 à 6 joueurs

LE VOLCAN AUX RUBIS

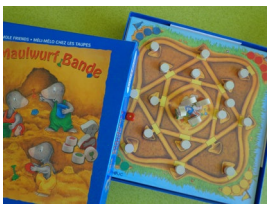
Ref : Rhas00506

REGLE : Ramasser le plus de rubis possible mais attention au volcan…

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

MELI MELO CHEZ LES TAUPES

Ref : Rhas00507 

REGLE : Les petites taupes jouent dans le sable, elles sont tellement occupées à faire des pâtés et châteaux qu'elles ont perdu la notion du temps. Le soir arrive il faut récupérer tous ses jouets et rentrer à la maison. Jeu de mémoire et logique

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

SHIFUMI

Ref : Rhas00515

REGLE : Le célèbre jeu façon bataille de cartes. Jeu d'ambiance.

A partir de 4 ans

De 2 joueurs

LA PETITE SORCIERE DU TONNERRE

Ref : Rhas00548

REGLE : C'est la fameuse nuit des sorcières, et la petite sorcière du tonnerre a le droit de voler jusqu'à la montagne magique… Jeu de mémoire et un peu de chance…

A partir de 5 ans

D 2 à 4 joueurs

NEXT !

Ref : Rhas00557

REGLE : Petit jeu de dés ou les joueurs gagnent des cartes où sont dessinées les différentes combinaisons. Jeu qui ressemble au Yam

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

WAZABI

Ref : Rhas00560

REGLE : jeu d'ambiance aux règles très simples. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussées…

A partir de 8 ans

De 2 à 6 joueurs

BATAFLASH

Ref : Rhas00579

REGLE : Un jeu de bataille et de rapidité, avec un sens de l'observation.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

TAMBUZI

Ref : Rhas00647

REGLE : Jeu de réaction rapide comme l'éclair avec des animaux et un buzzer. Il faut faire la danse de la pluie. Se joue en plusieurs parties, le premier qui a 2 gouttes d'eau gagne.

A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

PLAYA PLAYA

Ref : Rhas00647

REGLE : Jeu sur l'environnement, il faut nettoyer la plage de ses déchets avant que la mer monte, et bien trier ces déchets.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

STRIKE

Ref : Rhas00679

REGLE : Chance et adresse qui mène à la victoire ! Soyez le dernier à avoir encore des dés pour gagner la partie.

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

UNE JOURNEE D'ECOLE

Ref : Rhas00681

REGLE : Découvrir ce que l'on va faire à l'école, apprendre les différents repères de la journée.

A partir de 5 ans

De 1 à 4 joueurs

COLOR'YAM

Ref : Rhas00694

REGLE : Une autre façon de jouer au Yam avec des dés en couleurs. Jeu d'ambiance

A partir de 8 ans

De 2 à 5 joueurs

BATAFLASH

Ref : Rhas00727

REGLE : Un jeu de bataille et de rapidité, avec un sens de l'observation.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LE COCHON QUI RIT 2

Ref : Rhas00750

REGLE : Jeu intergénérationnel. Prendre son cochon faire un 6 puis l'habiller grâce aux as lors des lancer de dés.

A partir de 5 ans

De 2 à 4 joueurs

LOULOU LE JEU

Ref : Rhas00808

REGLE : Qui sera le premier à délivrer Tom emprisonner par Gaspard. Le joueur qui réussira à collecter 4 trésors puis à se rendre dans la grotte du loup pour libérer Tom gagnera.

A partir de 5 ans

LES ECUREUILS JARDINIERS

Ref : Rhas00809

REGLE : Avoir le plus beau jardin de fleurs de toute la forêt aux écureuils. Mais pour cela il faut semer les graines et arriver en premier à la cabane de son écureuil.

VIVA MONTANA

Ref : Rhas00820

REGLE : préservons la montagne tous ensemble. Jeu de mémorisation coopératif et éducatif pour sensibiliser les plus jeunes à la protection de l’environnement.

A partir de 4 ans

De 2 à 6 joueurs

LA COURSE AUX BISOUS

Ref : Rhas00846

REGLE : Être le premier à rejoindre l'arrivée pour faire un bisou à Maman Loup

A partir de 3 ans

De 2 à 4 joueurs