





Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 4 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 5 joueurs

Classification locale 5

- 20 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site

Emplacement

Cote

Ludothèque (SIGB)

Ludochouette



## Gare au renard

Jeu de règles

Source : - 2006

Gare au Renard est un jeu d'adresse pour les enfants. La boîte abrite le plateau de jeu en 3D. "De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière. En jactant à tue-tête et en courant dans tous les sens, elles se jettent sur les délicieux grains sans se douter qu'un renard est en train de s'approcher de la barrière. Heureusement que le corbeau l'a remarqué : il sautille sur la barrière en suivant le renard afin d'avertir ses amies. Quand le renard arrive au coin de la barrière, les poules sont déjà en route vers le poulailler !"

Note

- De très bonne heure, le fermier Ferdinand va à la basse-cour pour donner à manger à ses poules. Elles veulent toutes attraper le plus possible de grains de blé que Ferdinand leur lance par dessus la barrière, sans se douter qu'un renard est en train de s'approcher de la barrière. Heureusement que le corbeau l'a remarqué : il sautille sur la barrière en suivant le renard afin d'avertir ses amies. Quand le renard arrive au coin de la barrière, les poules sont déjà en route vers le poulailler!

Type de document

Jeu

Description physique

bois

Date de publication

2006

Sections

Ludochouette

EAN

4010168034652

Sujets

- 
- 
- 
- 











- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 3 ans et plus

Classification locale 4

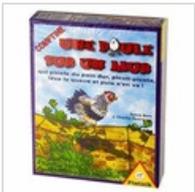
- 2 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 20 minutes

Plus d'informations...

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Une poule sur un mur

Jeu de règles

Source : - 2009

Ensemble on fait le puzzle au milieu des enfants : c'est le plateau de jeu, qui représente le mur sur lequel picote la poule. Chacun à son tour fait alors avancer la petite poule en bois, en fonction des points obtenus avec le dé. Selon qu'on tombe sur une case à flèche rouge, jaune ou bleue, on donne, on reçoit ou on échange une carte poule. Le but : réunir les 5 cartes poule pour reconstituer la comptine. Vous les avez toutes le 5 ? Gagné ! Il ne vous reste plus qu'à chanter Une poule sur un mur Qui picote du pain dur Picoti, picota, lève la queue et puis s'en va. Une poule sur un mur permet de faire une ou deux parties de jeu en moins d'une demie-heure. C'est si agréable de jouer avec les enfants quand ça ne dure pas des heures ! Et quand les enfants ne jouent pas les uns contre les autres, mais tous ensemble. Testé et approuvé en ludothèque. Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans. Contenu : un plateau sous forme de puzzle, 20 cartes, 1 poule, 1 dé.



Type de document

Jeu

Description physique

cartes ; 17 x 17

Date de publication

2009

Sections

Ludochouette

EAN

9001890751301

Sujets

- 
- 
- 
- 
-























Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 4 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 30 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site

Emplacement

Cote

Ludothèque (SIGB)

Ludochouette



## Inspecteur Lapinou

Jeu de règles

Source : - 2010

Les jetons à retourner sont des "bandits", cachés dans les buissons le long des chemins. Chaque joueur possède deux lapins inspecteurs, qu'ils vont déplacer sur les chemins en lançant les dés. Au départ, tous les bandits sont cachés dans les buissons. Chaque fois qu'un lapin s'arrête devant un buisson, les jetons bandits sont retournés et restent visibles jusqu'à ce que le lapin reparte. L'idée sympathique pour les enfants, c'est le déplacement des lapins. Pour déplacer un lapin, le joueur a deux dés à sa disposition: un petit dé avec des chiffres de 1 à 3 uniquement, et un gros dé avec les chiffres de 1 à 6. C'est au joueur de choisir: il peut lancer le petit dé, le gros dé, ou bien tous les deux dés en fonction de la longueur du déplacement qu'il aimerait effectuer. Pour capturer une paire de jetons bandits, le joueur doit conduire ses deux lapins devant les buissons qui les abritent. L'ambiance du jeu - J'ai franchement trouvé Inspecteur Lapinou réussi (j'ose même dire original) et sympathique à jouer. La grande liberté de mouvement sur les chemins, la liberté de choisir les dés pour déplacer les lapins, le petit appel à la mémoire mais pas trop, la possibilité de faire la course entre lapins et parfois raffer un bandit de justesse rendent le jeu vraiment amusant et tactiquement intéressant.

Note

- L'inspecteur Lapinou est sur la piste des bandits. Mais chaque bandit a un jumeau et seule la paire de bandits peut être capturée. En ayant une bonne mémoire et un peu de chance en lançant les dés, vous pourrez aider l'inspecteur Lapinou à trouver les bandits jumeaux.

Type de document

Jeu

Description physique

plateau + dé ; 22 x 22

Date de publication

2010

Sections

Ludochouette

EAN

4010168032412











Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 4 ans et plus
- 5 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 20 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Kikafé ?

Jeu de règles

Source : - 2018

« Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin! ». Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 6 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes! Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal. Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra un jeton crotte, soyez rapide et attentif et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés. À la fin du jeu, le joueur qui a le moins de jetons crotte gagne la partie. Kikafé? est un jeu de défausse qui animera les soirées apéro et ravira les passionnés de petits animaux trop mignons ! - Des règles expliquées en quelques minutes, - Des parties de jeu fun qui s'enchaînent,

Type de document

Jeu

Langue

français

Description physique

Boîte en carton ; 8x12

Date de publication

2018

Sections

Ludochouette

EAN

3770000904994

Popularité

Document emprunté 3 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
- 
-









- Société

Classification locale 3

- 4 ans et plus

Classification locale 4

- 1 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 20 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Pique prune

Jeu de règles

Source : - 2010

Les hérissons se promènent sur un parcours composé de 24 tuiles, 12 différentes, chacune avec une illustration spécifique : un ver de terre, un lézard, des champignons.... Au centre du parcours sont disposées 12 autres tuiles représentant les mêmes illustrations mais faces cachées. A son tour, un joueur doit, pour avancer sur la case suivante, doit, comme avec un Memory classique, retrouver l'image correspondante. S'il retourne la bonne tuile, il peut continuer à jouer pour avancer encore plus loin. Si la case juste devant est occupée par un autre hérisson, il peut tenter de sauter par dessus et d'en profiter pour lui chiper les fruits qu'il a sur le dos (en début de partie, tous les hérissons en ont un collé dans leurs piquants). Le premier hérisson qui a réussi à récupérer les quatre fruits gagne immédiatement la partie. Pique Prune est une nouvelle édition de "Pique Plume".



Note

- C'est la bousculade dans le verger! Au programme des Jeux Olympiques des hérissons, nous avons aujourd'hui la discipline "vol de fruits". Chaque hérisson doit chiper en passant les fruits que ses amis ont embrochés sur leurs piquants. Le premier à soulager tous ses concurrents de leurs fruits gagne la partie.

Type de document

Jeu

Description physique

tuiles + bois ; 25 x 25

Date de publication

2010

Sections

Ludochouette

EAN

3421272105113

Popularité

Document emprunté 1 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
-









- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 6 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 20 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



## Piou piou

Jeu de règles

Source : - 2014

C'est la panique dans le poulailler, les oeufs doivent éclore avant que le renard ne puisse les voler. Il faut 1 coq, 1 poule, 1 nid pour pondre 1 oeuf, 2 poules pour le couvrir afin qu'il devienne poussin ...



Type de document

Jeu

Description physique

Cartes ; 15 x 4 x 8 cm

Date de publication

2014

Sections

Ludochouette

EAN

3070900051195

Popularité

Document emprunté 3 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
- 
- 
- 
- 
-













- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 7 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 6 joueurs

Classification locale 5

- 15 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	