

# Nouveaux Jeux de Société

1<sup>er</sup> semestre 2024



37, rue de la Mairie – 60270 Gouvieux  
03 44 57 48 63 - [bibliotheque@gouvieux.fr](mailto:bibliotheque@gouvieux.fr)  
<https://gouvieux-pom.c3rb.org>

## JS BAB



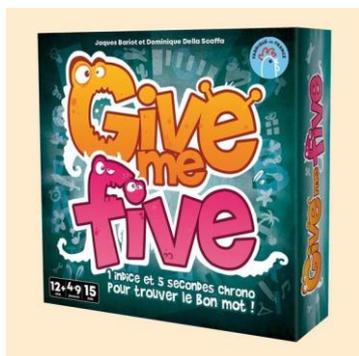
## Chiche ou Pois Chiche

### Le quiz de culture amicale

Avoir la réponse, c'est bien. Choisir la bonne question, c'est mieux ! Gagnez un maximum de points en posant les bonnes questions à votre (vos) partenaire(s) de jeu.

-  culture générale, bonne connaissance de ses coéquipiers
-  45 minutes
-  2 joueurs au minimum
-  A partir de 14 ans

## JS BAR

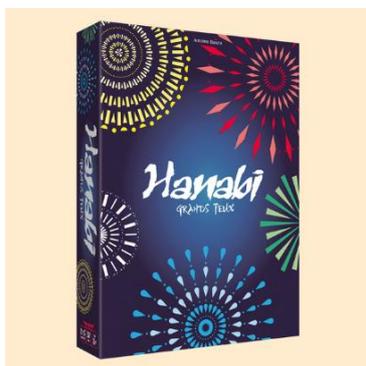


## Give me five

*Give Me 5* se joue en équipe. Vous devrez d'abord trouver un mot commençant par la lettre tirée et correspondant au thème imposé puis le faire deviner à votre partenaire en lui donnant un indice. Ce dernier aura 5 secondes pour trouver la réponse. Vous aurez gagné si vous donnez la même réponse en chœur.

-  Culture générale, bonne connaissance de ses coéquipiers, rapidité, devinette, ambiance
-  15 minutes
-  4 à 9 joueurs
-  A partir de 12 ans

## JS BAU



## Hanabi

### Grands feux

Hanabi est un jeu coopératif, dans lequel les joueurs interprètent des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Pour ne pas décevoir le public, il faut trouver le moyen de tout remettre dans l'ordre afin de pouvoir tirer les magnifiques feux d'artifice.

-  Jeu coopératif, communication, mémoire, entraide, défi
-  45 minutes
-  2 à 5 joueurs
-  A partir de 8 ans

JS BLA

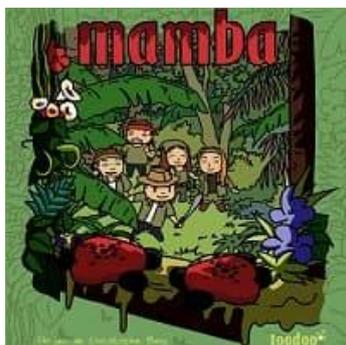


## Dobble Harry Potter

Dobble n'est pas un seul jeu mais 5 mini-jeux basés sur la rapidité et l'observation. Soyez le plus rapide et gardez votre sang-froid pour battre vos adversaires !

-  Observation, rapidité
-  Variable
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 6 ans

JS BER



## Mamba

Dans une boîte dont la couverture pourrait faire penser à un jeu d'aventuriers, se cache un jeu abstrait avec de craquantes coccinelles et un plateau de jeu imprimé sur les deux faces. Les coccinelles portent le doux nom de "Mambiz" et arrivent tout droit d'Amazonie. Pour commencer, chaque joueur place 7 Mambiz sur le plateau. Une partie se décompose en deux phases : naissances, puis déplacement.

-  Réflexion, stratégie, placement
-  Variable
-  De 2 ou 3 joueurs (règle adaptée à chaque configuration)
-  A partir de 8 ans

JS BOR

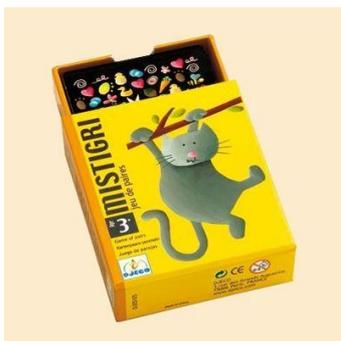


## Mémoire 44

Ce jeu de société veut transmettre aux jeunes générations la mémoire des événements des débarquements de 1944 et de la libération de la France. Ludique, pédagogique et rapide, *Mémoire 44* offre une grande diversité de scénarios à travers une quinzaine de batailles reproduisant fidèlement le contexte historique.

-  Réflexion, tactique, stratégie, placement
-  Entre 30 & 60 minutes
-  2 équipes de 1 à 2 joueurs
-  A partir de 8 ans

## JS BUL

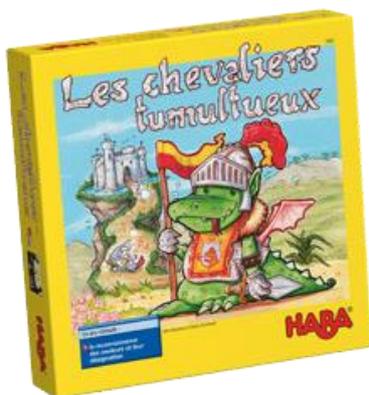


## Mistigri

Pour gagner, rien de plus simple : associe les images par paires. Mais attention, il ne faut pas récupérer le drôle de chat. Un grand classique avec de belles illustrations.

-  Association
-  10 minutes
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 4 ans

## JS BUR



## Les chevaliers tumultueux

Enfermés dans la tour, les chevaliers courent dans tous les sens pour trouver la porte secrète. Et dans la bousculade, ils dégingolent tous par terre quand la porte du château s'ouvre ! Celui qui pourra libérer le plus de chevaliers gagne cet amusant tournoi.

-  Apprentissage
-  Variable
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 4 ans

## JS CAT



## C'est pas Faux !

*C'est pas Faux !* est quiz hilarant où l'important n'est pas de connaître la bonne réponse, mais de savoir quand répondre juste ou faux ! Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles en répondant convenablement à la question posée et en respectant la consigne qui invite à donner une bonne ou une mauvaise réponse, selon le cas. Le jeu serait encore trop sérieux sans quelques questions absurdes, auxquelles il faudra répondre : « C'est pas faux ! ». Fous rires garantis ! Attention de ne pas parler trop vite, vous risqueriez de répondre juste !

-  Jeu d'ambiance, rapidité mais attention à la précipitation, culture générale
-  20 minutes environ
-  De 3 à 10 joueurs
-  A partir de 10 ans

## JS CES



## Apprendre avec des aimants

Apprends à lire l'heure, à compter et à écrire de manière amusante avec des cartes et jetons magnétiques.

Ce jeu ne convient pas aux enfants de 3 ans et moins.

-  Apprentissage
-  Variable
-  A partir d'1 joueur
-  A partir de 5 ans

## JS COC



## Piggyto le cochon qui rit encore plus

Voici donc nos aimables cochons affublés de tenues et d'accessoires délirants, devenant une *bimbo*, un supporter de football, une joueuse de lasso ou un rocker. Le dé a été remplacé par un groin qui pousse des sons spécifiques à nos quatre personnages.

**Le Cochon qui rit encore plus** n'est donc plus strictement un jeu de hasard, puisqu'il existe maintenant une petite part de rapidité et d'interaction entre les joueurs.

-  Jeu d'ambiance
-  Variable
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 6 ans

## JS CUB

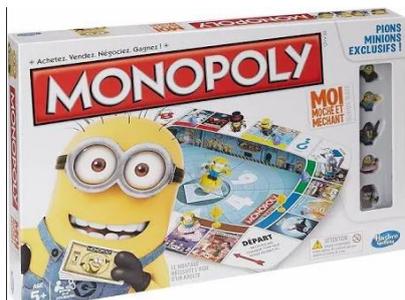


## 6 cubes en bois animaux

Les 6 cubes représentent des animaux sauvages, accompagnés de leur petit dans leur milieu naturel. Les cubes, en bois massif, permettent de reconstituer les tableaux en assemblant les bonnes faces. Pour plus de facilité la manipulation, chaque illustration est assortie d'un contour de couleur, ce qui aidera l'enfant dans le choix des pièces.

-  Observation, coordination, apprentissage (animaux, couleurs...)
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir d'1 an

## JS DAR

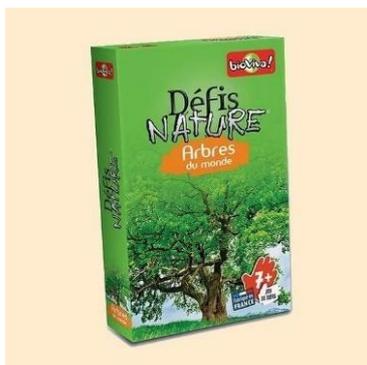


## Monopoly « Moi, Moche et Méchant »

Entre dans le monde loufoque des Minions avec cette nouvelle version du Monopoly et deviens le Minion préféré de Gru en amassant un maximum de Banana Dollars.

-  Compter, payer, élaborer une stratégie
-  Variable
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 5 ans

## JS DEF

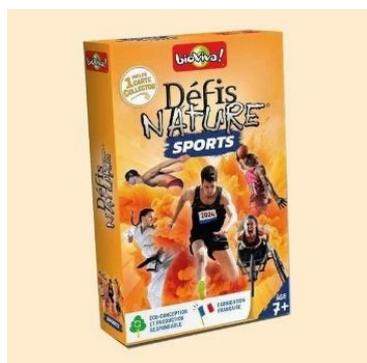


## Défis Nature ARBRES DU MONDE

Un jeu qui vous emmène à la rencontre des plus beaux arbres du monde. Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos arbres pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

-  Jeu d'ambiance, défi
-  20 minutes
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 7 ans

## JS DEF

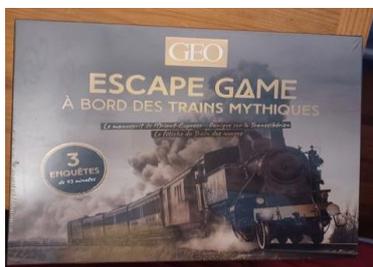


## Défis Nature SPORTS

Un jeu qui vous emmène à la rencontre des sports de compétition les plus emblématiques. Enfilez vos baskets, puis pariez sur leurs points forts pour remporter la partie ! Alors, prêts à relever le défi ?

-  Jeu d'ambiance, défi,
-  20 minutes
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 7 ans

JS ESC



## Escape Game à bord des trains mythiques

Embarquez à bord des plus beaux trains du monde pour des aventures trépidantes ! Ce coffret contient 3 escapes Games inédits à bord de trains de légende : **l'Orient-Express**, le **Transsibérien**, et le **Train des Nuages**. Avant d'arriver à destination, il faudra résoudre différentes énigmes rythmées d'imprévus, de péripéties et de rebondissements... A vous de faire preuve d'ingéniosité et de sang froid pour déjouer tous les pièges se dressant sur votre parcours !

-  Résolution d'énigmes, ingéniosité, logique
-  45 minutes pour chaque enquête
-  De 2 à 8 joueurs
-  A partir de 14 ans

JS FAR



## Farandole

Dans cette boîte de jeux, Mes premiers jeux de la ferme, 20 jeux évolutifs pour les enfants dès 2 ans. Un jeu de l'oie, des petits chevaux, des dominos, un mémo et un loto, un jeu de cartes....

-  Observation, apprentissage, réflexion, association, mémoire...
-  Variable
-  1 à 4 joueurs
-  A partir de 2 ans

JS FRA

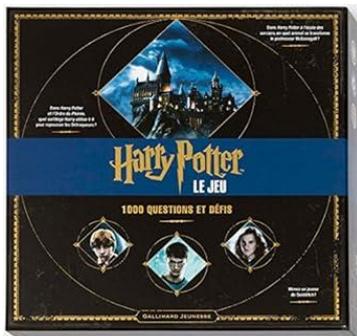


## Attrape rêves

Rien de tel qu'un doudou pour se réconforter et transformer les mauvais rêves en une jolie histoire ! Pour cela recouvrez complètement la carte "Cauchemar" par une carte "Doudou", afin de collecter des jetons "Rêve" et ainsi imaginer et raconter de jolis rêves. Vous trouverez dans cette boîte deux petites variantes dont une coopérative à partir de 3 ans.

-  Observation, estimation des formes, imagination, coopération pour les variantes
-  15 minutes
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 3 ou 4 ans

## JS HAR



## Harry Potter, le jeu : 1000 questions et défis

Du quai 9 3/4 à la bataille finale de Poudlard, un voyage à travers tous les films de la saga Harry Potter. Répondre aux questions, relever les défis, exécuter les gages... et prouver qu'on est le plus grand fan de tous les temps !

-  Culture générale de l'univers d'Harry Potter,
-  45 minutes
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 8 ans

## JS HAR



## Harry Potter Trivial Pursuit

Testez vos connaissances sur la saga Harry Potter, en jouant avec cette édition du Trivial Pursuit, regroupant questions accessibles à tous les sorciers en herbe ! 6 catégories : la magie noire, Poudlard, sortilèges et potions magiques, objets magiques, personnages magiques, animaux & créatures magiques...

-  Culture générale de l'univers d'Harry Potter
-  Variable
-  2 joueurs minimum
-  A partir de 12 ans

## JS JEU



## Jeu d'équilibre écosystème

Qu'ils sont charmants tous ces animaux dans leur environnement de prédilection ! Mais pour vivre en harmonie, chacun doit être à sa place dans son écosystème. Installe les 12 éléments à leur place sans les faire tomber ! Ce jeu représente notre écosystème, placé sur un balancier, rappelle l'équilibre entre chaque espèce végétale et animale qui nous entoure et sensibilise les enfants à l'importance de chaque être vivant.

-  Equilibre, adresse, dextérité, apprentissage et conscience de l'écosystème
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 2 ans

JS KLE



## Le Rallye des vers de terre

Participez à une surprenante course souterraine et soyez le premier à passer la tête hors du tunnel. 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 ! Alors à vos vers ! Prêts ? Rampez !

-  Course, pari
-  20 minutes
-  2 à 4 joueurs
-  A partir de 4 ans

JS KOB



## Labyrinthe Harry Potter

Explorez le plus magique des labyrinthes à la recherche des personnages de la saga Harry Potter. Qui réussira le mieux à s'orienter à travers ce labyrinthe Harry Potter et trouvera les chemins menant aux célèbres pensionnaires de Poudlard ? À vous de faire coulisser habilement les plaques pour transformer les impasses en passages. Vous pourrez ainsi créer de nouveaux chemins et atteindre les personnages recherchés. Des règles simples et des parties toujours palpitantes !

-  Course, déplacement, orientation, stratégie, jeu d'ambiance
-  Variable
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 7 ans

JS LAG



## Conjudingo CM1-CM2

3 jeux de conjugaison : bataille, mistigri, rami

Jeux faciles et rigolos pour revoir les conjugaisons des verbes au présent, futur, passé composé et imparfait ainsi que le passé simple et le présent de l'impératif des 3 groupes. Les dinosaures sur les cartes vous aident à vérifier si la combinaison est bonne.

-  Apprentissage
-  Variable
-  De 2 à 6 joueurs
-  A partir de 9 ans

## JS MAU

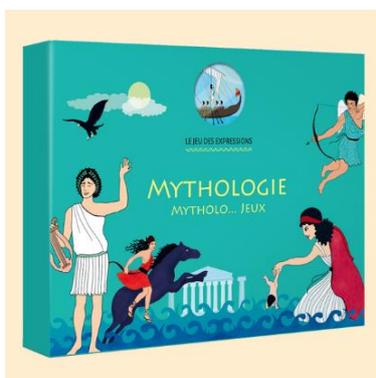


## SOS Dino

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège.

-  Jeu coopératif, placement, réflexion, anticipation
-  25 minutes
-  1 à 4 joueurs
-  A partir de 6 ans

## JS MYT



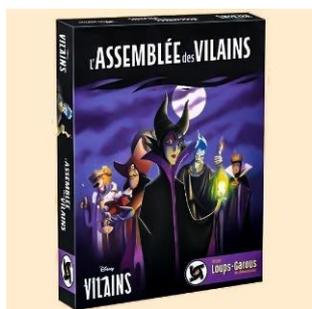
## Mythologie : Mytholo...jeux

### Le jeu des expressions

Jeu de société convivial et familiale qui fait découvrir l'origine et la signification d'expressions ou de mots, nés des belles légendes issues de la mythologie grecque et toujours usités dans notre langage de tous les jours. Le coffret se décline en 10 règles très faciles et très connues : du jeu d'associations au quiz, en passant par le jeu du dictionnaire ou « Inventons une histoire » pour les plus jeunes.

-  Association, écoute, observation, devinette, connaissance de la mythologie, quiz, dessin, imagination, création d'histoire, expression orale
-  Variable
-  De 4 à 104 ans

## JS PAL



## L'Assemblée des Vilains

Pourquoi sont-ils si méchants ? L'Assemblée des Vilains est une variante des Loups-Garous de Thiercelieux où chacun incarne l'un des emblématiques méchants de l'univers Disney !

-  Ambiance, intuition bagou
-  30 minutes
-  De 6 à 12 joueurs
-  A partir de 10 ans

JS PAV



### Katamino Tower

Ce jeu de logique stimulera votre esprit et votre créativité. Emboîtez les pièces en bois de différentes formes & couleurs pour reconstituer une tour en 3D. Avec des niveaux de difficulté variés, *Katamino Tower* s'adresse à tous les amoureux de casse-têtes.

-  Raisonnement spatiale, défi, observation, logique, méthodologie, déduction, réflexion
-  Variable
-  1 à 2 joueurs
-  A partir de 6 ans

JS PEC



### Pêche aimantée

Qui sera le premier à pêcher le maximum de poissons tropicaux ?

-  Adresse, dextérité, rapidité
-  Variable
-  1 à 2 joueurs
-  A partir de 2 ans

JS PEN

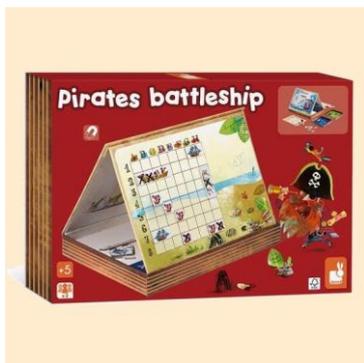


### Le Pendu

Retrouve le mot choisi par ton adversaire le plus rapidement possible. Attention tu ne l'as pas découvert avant le 10<sup>ème</sup> coup, tu risques d'être pendu !

-  Devinette, mémoire, prise de risque, rapidité
-  20 min
-  2 joueurs
-  A partir de 8 ans

## JS PIR



## Pirates battleship = Bataille navale Pirates

A l'abordage pirates ! Jouez à la mythique bataille navale et soyez le plus malin pour couler tous les navires des adversaires en premier ! Deux niveaux de difficulté sont disponibles pour pouvoir jouer à partir de 5 ans.

-  Stratégie, déduction, rapidité
-  15 minutes minimum
-  2 joueurs
-  A partir de 5 ans

## JS PUZ



## Avengers (Puzzle Panorama)

Plonge dans l'univers des Super-Héros de Marvel en reconstituant ce puzzle de 150 pièces.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 5 ans

## JS PUZ



## L'aventure des Jedi (Puzzle)

Retrouve les personnages emblématiques de la série Clone Wars en reconstituant ce puzzle de 100 pièces.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 6 ans

## JS PUZ



## Chicken Little (Puzzle)

Retrouve les personnages emblématiques de l'univers de Chicken Little en reconstituant ce puzzle de 104 pièces.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire  
Variable
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 6 ans

## JS PUZ



## Dumbo Bambi (2 Puzzles)

Retrouve les héros de l'univers merveilleux de Disney en reconstituant ces 2 puzzles de 20 pièces chacun.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire  
Variable
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 3 ans

## JS PUZ

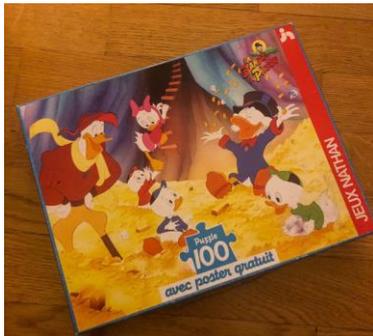


## Distribution de potion magique (Puzzle XXL)

Retrouve tes Gaulois préférés en reconstituant ce puzzle de 100 pièces.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 5 ans

JS PUZ



### La fabuleuse caverne (Puzzle)

Retrouve les personnages emblématiques de la Bande à Picsou en reconstituant ce puzzle de 100 pièces.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire  
Variable
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 5 ans

JS PUZ



### Spider-Man (2 puzzles)

Retrouve l'homme-araignée le plus emblématique en reconstituant ces 2 puzzles de 35 pièces chacun.

-  Observation, motricité fine, réflexion, association, concentration, patience, mémoire
-  Variable
-  1 joueur
-  A partir de 4 ans

JS STE



### Clefs magiques

Parcours la forêt et récupère des clefs pour ouvrir le coffre et gagner des cristaux. Mais attention... Certaines clefs ne fonctionnent pas ! Auras-tu le courage de t'aventurer jusqu'au bout du sentier pour atteindre la légendaire clef dorée ?

-  Quête, chasse au trésor
-  15 minutes
-  2 à 4 joueurs
-  A partir de 5 ans

## JS WER



## Wer ist er ? = Qui est-ce ?

Lequel de ces 24 visages votre camarade vous cache-t-il ? Pour gagner la partie, il faudra poser les bonnes questions afin de reconstituer le visage du personnage mystère, puis faire tourner la roue et révéler le bon visage avant votre adversaire !

-  Esprit de déduction, rapidité
-  10 minutes
-  2 joueurs
-  À partir de 4 ans