

LUDO DRIVE



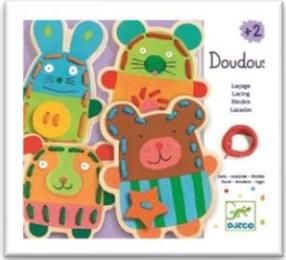
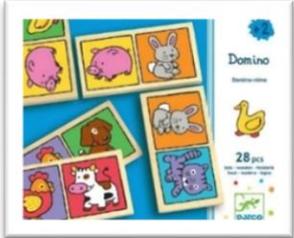
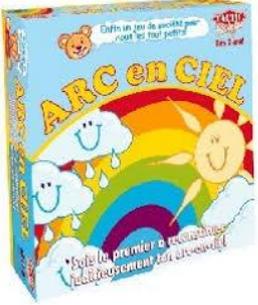
Le Ludo Drive, c'est la possibilité de réserver 2 jeux pour une durée de 15 jours.

Adhésion au CSC obligatoire

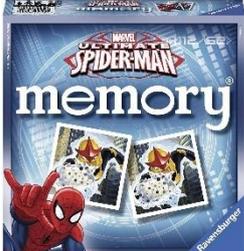
Renseignements au Centre SocioCultural du Cerizéen

05.49.80.57.63 ou familles@cerizeen.csc79.org

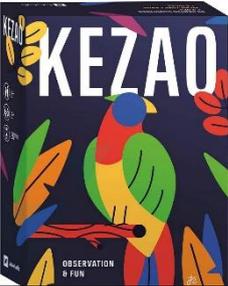
LISTE DES JEUX

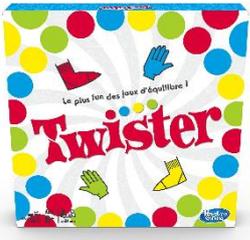
| <i>Pour les enfants de moins de 2 à 5 ans</i> | | | | |
|---|----------|------------------|--|------------|
| Jeux | Age mini | Nombre de joueur | Descriptif | Disponible |
|  | 2 | 1 | Corda doudou : Chaque enfant à l'aide d'un lacet et d'une plaque décore l'animal représenté à l'aide des trous prévus à cet effet. 2 gros boutons compliquent un peu l'exercice. Intérêts Pédagogiques : motricité, technique et habilité. | OUI |
|  | 2 | 2 à 6 | Domino nimo : Les joueurs doivent poser l'un de leurs dominos dont l'un des côtés est identique à un côté d'un autre domino. Tout en apprenant les animaux ! | OUI |
|  | 2 | 1 | Puzzle géant : Dans cette jolie boîte, vous trouverez 6 puzzles de 4, 6 et 9 pièces (du plus facile au plus compliqué) pour les enfants à partir de 2 ans. En carton rigide, les pièces de ces puzzles Djeco sont grosses, colorées, et représentent les animaux familiers : du chat Mistigri à la tortue en passant par le lapin. Un jeu d'éveil indispensable à l'apprentissage des tout-petits ! | OUI |
|  | 2 | 2 à 4 | Arc en ciel : Disposer devant chaque joueur un tableau arc-en-ciel, et placer les 24 rayons, en les mélangeant au milieu de la table, ou dans la boîte. Il faut piocher au milieu de la table, le rayon de la couleur indiquée. Si le dé montre la couleur d'un rayon qu'il a déjà, il perd ce rayon et doit le reposer au centre de la table. Le joueur qui rassemble le premier tous les rayons de son arc-en-ciel a gagné. | OUI |

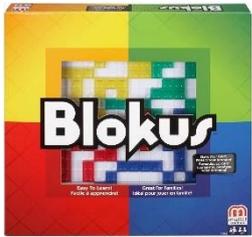
| | | | | |
|---|---|--------|---|-----|
|  | 2 | 2 à 6 | <p>Octo memo : Jeu de mémorisation qui se joue à l'aide des pièces octogonales en bois. Pour l'enfant ici le but est de mémoriser la position et le motif des tuiles pour pouvoir ensuite les associer par paires.</p> | OUI |
|  | 2 | 2 à 4 | <p>Loto incollable : Un petit loto malin aux couleurs vives avec de superbes illustrations pour le plaisir des enfants.</p> | OUI |
|  | 3 | 1 ou 2 | <p>Mon cheval en équilibre : Place les pièces rondes sur le cheval à bascule, le but ? Les pièces ne doivent pas tomber !</p> | NON |
|  | 3 | 2 à 6 | <p>Tchoupi (4 jeux éducatif) : Joue au loto, au domino, au mémoires et aux cubes avec tchoupi</p> | OUI |
|  | 3 | 2 à 4 | <p>Loto Hello Kitty : Le plus célèbre des jeux d'observation sur le thème de Hello Kitty !</p> | OUI |
|  | 3 | 2 à 6 | <p>Tchoupi (4 jeux éducatif) : Joue au loto, au domino, au mémoires et aux cubes avec tchoupi</p> | NON |
|  | 3 | 1 | <p>Observation Ferme : développement de la motricité, de la concentration et de la capacité à résoudre des problèmes.</p> | OUI |

| | | | | |
|---|---|-------|---|-----|
|  | 3 | 1 à 4 | <p>L'œuf à dit : Fais ce qu'il te dit...mais surtout tiens-le bien droit ! L'œuf rit si tu le penches trop. 2 modes de jeu : un jeu d'adresse et de concentration : l'enfant observe les cartes et imite ce que fait le petit singe sans faire rire l'œuf ! Un jeu collectif pour bouger et s'amuser à plusieurs. Les enfants se passent l'œuf. En faisant habilement les positions énoncées sans le pencher sinon c'est le gage !</p> | OUI |
|  | 3 | 2 à 6 | <p>Minimi fait partie des tous premiers jeux, où l'enfant devra associer le papillon à la couleur indiquée par le dé. La contrainte supplémentaire est que la couleur du papillon doit faire partie de la combinaison gagnante pour être posée.</p> | OUI |
|  | 4 | 2 à 4 | <p>Le cochon qui rit : être le 1er à avoir reconstitué son/ses cochons. La construction du cochon se fait membre par membre. Les dés affichant 6 donnent le droit au joueur de commencer à assembler son cochon, les as lui permettent de placer les « attributs » : pattes, oreilles, yeux mais pour mettre la queue en tire-bouchon, il faut 2 as d'un coup.</p> | OUI |
|  | 4 | 2 à 8 | <p>Spiderman memory : Le plus célèbre des jeux de mémoire avec tous les héros de Spiderman ! L'enfant entre dans l'univers de ses héros préférés et développe sa mémoire en s'amusant.</p> | OUI |
|  | 5 | 2 à 4 | <p>Sardines : Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte</p> | NON |
|  | 5 | 2 à 4 | <p>Où est Charlie ? : Ouvrez l'œil et soyez le plus rapide à trouver Charlie !</p> | OUI |

Pour les enfants de moins 6 à 8 ans

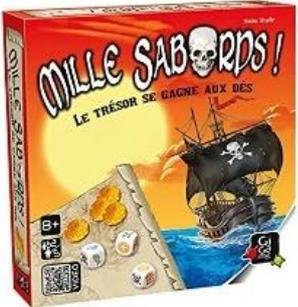
| | | | | |
|---|---|-------|--|--------------------|
|  | 6 | 2 à 6 | <p>TAC-TIC ressemble aux petits chevaux. Il s'agit de déplacer ses pions sur un parcours de cases en utilisant des cartes tirées au sort. Les 4 cartes que l'on a en main, remplacent donc le dé des petits chevaux. Le hasard est donc beaucoup moins important qu'aux petits chevaux car on utilise la carte la plus adaptée au placement de ses pions. Il faut être le premier à rentrer ses pions dans sa maison. On peut jouer par équipes de deux ce qui permet aux partenaires de s'échanger des cartes.</p> | <p>OUI 1/2</p> |
|  | 6 | 2 à 6 | <p>Kesao est un jeu simple d'observation et de rapidité pour petits et grands !</p> <p>« Avec du bleu, mais sans jaune » : soyez le plus rapide à poser une carte qui respecte la combinaison de couleurs affichée par les deux dés... attention à ne pas vous emmêler les pinceaux !</p> | OUI |
|  | 6 | 1 à 4 | <p>Déblok, c'est un savant mélange d'observation, de rapidité, de logique... Chaque joueur dispose de 5 blocs qui comportent chacun 8 symboles. Une carte est retournée, qui comporte un schéma à reproduire le plus vite possible, avant de crier « Déblok ! ». Remuez les blocs dans tous les sens afin de trouver la bonne combinaison ! Déblok possède deux modes de jeu, 60 défis et cinq niveaux de difficulté !</p> | OUI |
|  | 6 | 2 à 6 | <p>Mille bornes : La première équipe qui franchit 1000 KMS - 1000 Bornes, en parant intelligemment les embûches de ses adversaires, gagne la partie !</p> | OUI |
|  | 6 | 2 à 4 | <p>Mallette de jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeu de dames • jeu de loto • jeux de l'oie • les petits chevaux | OUI |

| | | | | |
|---|---|--------|---|-----|
|  | 6 | 2 à 6 | <p>Bazard bizarre : Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent Quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaie alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne !</p> | OUI |
|  | 6 | 2 et + | <p>Twister : Jeu de société où le but est de déplacer sa main ou son pied le plus rapidement possible sur la pastille de couleur annoncée par la roulette ! Mais attention ! Ce n'est pas facile de tenir en équilibre sur un pied ! Et celui qui tombe est éliminé ! Le dernier joueur encore debout a gagné !</p> | OUI |
|  | 6 | 2 à 4 | <p>Crazy cups : Chaque joueur reçoit 5 Gobelets de 5 couleurs différentes. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les Gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.</p> | OUI |
|  | 6 | 1 à 8 | <p>Chromino. Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Pour l'emporter, posez toutes vos pièces.</p> | NON |
|  | 7 | 2 à 10 | <p>UNO : Le jeu de carte si populaire qui consiste à associer des couleurs ou des chiffres, comprend désormais des cartes joker personnalisables ! Les joueurs se débarrassent de leurs cartes en recouvrant la carte en haut de la pile par 1 carte correspondante de leur main. Des cartes actions vous aident à battre vos adversaires</p> | OUI |
|  | 7 | 2 à 10 | <p>Jungle speed : Le but est de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible ! Pour ça, il faut attraper en premier le totem dès que deux cartes identiques apparaissent. La partie est finie quand le premier joueur a fini son tas.</p> | OUI |

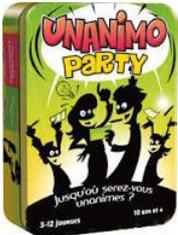
| | | | | |
|---|---|-------|--|-----|
|  | 6 | 2 à 4 | <p>Triominos : Il faudra faire preuve de réflexion et de logique !! Placez vos Triominos stratégiquement et essayez de réaliser des combinaisons pour gagner un maximum de points !</p> | NON |
|  | 7 | 4 | <p>Blokus : Les joueurs placent à tour de rôle des pièces sur le plateau : chaque pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur, mais seulement par les coins. Revendique ta suprématie et protège ton territoire en plaçant autant de pièces sur le plateau que possible tout en essayant de bloquer tes adversaires.</p> <p>La partie est terminée lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus poser de pièces, le joueur qui possède le moins de carrés remporte la partie</p> | OUI |
|  | 7 | 2 à 6 | <p>Taxi folie : Devenez chauffeur de Taxi parisien et sillonnez les rues de la Capitale pour conduire des clients tous plus délirants les uns que les autres. Car si vous voulez être payé, il faudra vous plier à leurs exigences les plus folles.</p> | OUI |
|  | 7 | 2 à 4 | <p>Rummikub : Jeu de société où le but du jeu est de réaliser des séries ou des suites de chiffres et d'être le premier à ne plus avoir de plaques pour remporter la partie. Modifier les combinaisons de vos adversaires pour emporter le maximum de points. Le premier à ne plus avoir de plaque remporte la victoire !</p> | OUI |

Pour les enfants de 8 à 11 ans

| | | | | |
|---|---|-------|---|-----|
|  | 8 | 2 à 6 | <p>Mixmo. Tous les joueurs jouent en même temps pour former des grilles de mots. Mixmo est un jeu rapide et convivial où l'absence de temps et la liberté de modifier sa grille à tout moment permettent de pratiquer une gymnastique mentale intense.</p> | OUI |
|---|---|-------|---|-----|

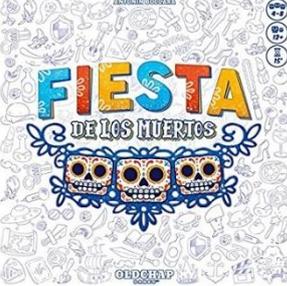
| | | | | |
|---|---|-------|---|-----|
|  | 8 | 5 | <p>Roi et compagnie : Les joueurs veulent gagner des citoyens pour leurs royaumes en accomplissant les tâches les plus variées sur les cartes avec trois lancers</p> <p>Mais méfiez-vous du méchant et du dragon. Ceux qui ont de bons citoyens à la fin gagnent et font fleurir leur royaume</p> | OUI |
|  | 8 | 2 à 5 | <p>Mille sabords : Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! à l'aide des déroutantes cartes pirate, Défiiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points. A votre tour, révélez une carte pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort où vous rentrerez les mains vides !</p> | OUI |
|  | 8 | 2 à 6 | <p>Scotland Yard est le célèbre jeu de société qui compare les capacités intuitives et tactiques d'un joueur (Mister-X) aux capacités stratégiques et de coordination du groupe adverse (les agents spéciaux). Mister-X avance caché, en essayant d'échapper à l'emprise des agents et de terminer sa course à travers les rues de Londres sans être capturé. Les agents spéciaux ont un objectif inverse : suivre les traces de Mister-X et tenter, ensemble, de l'arrêter.</p> | NON |
|  | 8 | 2 à 6 | <p>Voyagez à travers la France en répondant aux questions sur la gastronomie, les sites, les coutumes et l'histoire des 22 régions. Eventail de 2000 questions/réponses.</p> | OUI |
|  | 8 | 2 à 6 | <p>Wazabi : Les règles très simples ! Moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !</p> | OUI |

| | | | | |
|---|---|--------|--|-----|
|  | 8 | 3 à 10 | <p>Yogi : A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé par la carte. Par exemple « un doigt touche le nez », « le coude gauche au-dessus de l'épaule ». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu.</p> | NON |
|  | 8 | 3 à 10 | <p><i>Yogi Guru peut être joué seul ou comme extension du jeu Yogi.</i></p> <p>60 nouveaux défis vous attendent : le genou au-dessus de la pile de cartes, un doigt qui touche du rouge, taper du pied avant de piocher... êtes-vous prêt à passer au niveau supérieur ?</p> | OUI |
|  | 8 | 2 à 4 | <p>Cir-kis : le jeu captivant des cercles et des étoiles et c'est si facile, tout le monde peut jouer mais pouvez-vous gagner.</p> <p>Les joueurs placent à tour de rôle une pièce sur le plateau à côté de la dernière pièce jouée. Compléter les cercles et les étoiles, marque des points. Le premier joueur à marquer 40 points remporte la partie. Le jeu peut également se terminer si un joueur joue sa dernière pièce ou si aucun autre jeu n'est disponible.</p> | OUI |
|  | 8 | 4 à 12 | <p>Avec Times Up! Family, amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux.</p> <p>Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, mimez-les.</p> | NON |
|  | 8 | 2 à 4 | <p>Qwirkle : Chaque joueur essaie de marquer le maximum de points en constituant des lignes de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée</p> | NON |

| | | | | |
|---|----|--------|---|-----|
|  | 10 | 2 à 10 | <p>6 qui prend : Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 « têtes de bœufs » chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série « récolte » les 5 premières...et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.</p> | OUI |
|  | 10 | 3 à 12 | <p>Unanimo party : Chaque joueur inscrit sur un bloc-notes les mots que lui inspire une illustration. Mais attention, seules les réponses communes avec les autres joueurs comptent !</p> | NON |
|  | 10 | 2 à 4 | <p>Le Scrabble est le jeu de formation de mots avec lequel on ne s'ennuie jamais ! Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé en formant des mots façon mots croisés sur le plateau de jeu ; chaque joueur pioche au hasard 7 lettres au début de la partie. Les points se marquent grâce à la valeur des lettres et aux points supplémentaires des cases prime de la grille.</p> | OUI |
|  | 10 | 2 à 7 | <p>Mysterium : Un jeu d'ambiance innovant, palpitant et immersif ! Un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis dans un même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !</p> <p>Chaque joueur choisit soit d'incarner un médium ou le fantôme avec des objectifs différents. Vous vous amusez beaucoup à essayer de deviner ce que les autres joueurs ont dans leurs têtes !</p> | OUI |

| | | | | |
|---|----|-------|---|------------|
|  | 11 | 2 à 6 | <p>Astrotime : est un jeu de psychologie où vous devez vous connaître vous-mêmes.</p> <p>Vous choisissez dans un tableau dix qualités qui font partie de votre personnalité et vous inscrivez un point rouge à côté. Vous ajoutez un deuxième point rouge à côté des quatre qualités qui vous représentent le plus parmi celles que vous avez déjà choisies. Vous choisissez la carte qui convient le mieux à votre personnalité. Après que tous les choix ont été faits, tous les joueurs mettent leurs cartes choisies dans leur tableau et comptent à combien de points rouges cela correspond. Si vous obtenez au moins 5 points rouges et vous êtes celui qui a le plus de points rouges pour cette carte, vous marquez les points.</p> | OUI |
|---|----|-------|---|------------|

Pour les enfants de plus de 12 ans

| | | | | |
|---|----|--------|--|------------|
|  | 12 | 3 à 8 | <p>Jet lag Un quiz, quoi de plus simple ? Tout le monde peut (enfin, nous l'espérons) répondre à un quiz de culture (très) générale. Mais en décalé ? En répondant à la question précédente ? C'est tout de suite un peu plus délicat. Et fun !</p> | OUI |
|  | 12 | 4 à 9 | <p>Give me five : se joue par équipes. Vous devrez d'abord trouver un mot commençant par la lettre tirée et correspondant au thème imposé. Une fois que vous aurez une proposition, il faudra la faire deviner à votre partenaire en lui donnant un indice ! ce dernier aura 5 secondes pour trouver la réponse.</p> | OUI |
|  | 12 | 4 à 8 | <p>Fiesta : Les morts sont de retour et ils n'ont peur que d'une chose, que l'on ne se souvienne plus d'eux. En effet, tant qu'on pense à lui, un mort n'est jamais vraiment mort, mais si on l'oublie... il erre pour l'éternité ! Alors, saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ce soir ? Vous l'aurez compris le jeu utilise le principe du "téléphone arabe", en y mêlant une bonne dose d'imagination, de déduction et de rire, le tout dans un univers joyeux et coloré !</p> | OUI |
|  | 12 | 2 à 8 | <p>Le Principe du jeu : Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code.</p> <p>La première équipe qui identifie tous ses Informateurs gagne la partie.</p> | OUI |
|  | 14 | 2 à 16 | <p>Toi tu te mets combien ? Auto-évaluez vos connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux, classiques, intéressants ou farfelus ! Estimez votre connaissance du thème donné par vos adversaires sur une échelle de 1 à 10. En fonction du chiffre donné la question sera plus ou moins difficile. A chaque équipe de jauger sa réponse pour sortir vainqueur !</p> | OUI 1/2 |