# Liste des Jeux

**BrainBox - Voyage au bout du monde : 10 secondes pour mémoriser chaque image !**

Asmodee, 71 cartes ; 1 sablier, 1 dé ; 1 Règle du jeu. Brain Box. 2 à 8 joueurs. 10 min.

**Résumé :** Objectif : les joueurs observent une carte pendant 10 secondes puis répondent à des questions qui font appel à leur mémoire.

A400 : Jeu de règles.
A408 : Jeu questionnaire.
**Cote :** J REG 408

---

**Camelot**

Asmodee, 2007. 110 cartes ; 25 jetons (5 de chaque couleur) ; 1 règle de jeu.. . 2 à 5 joueurs. 30 min.

**Résumé** : Objectif : le premier joueur qui obtient 5 jetons de couleurs différentes est déclaré vainqueur.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
Cote : J REG 406

---

**Cluedo**

Hasbro Gaming, 2020. 1 plateau de jeu ; 6 cartes suspect ; 6 cartes armes ; 9 cartes lieu ; 1 étui confidentiel ; 6 pions ; 6 armes ; 2 dés à chiffres ; des feuilles de carnet de détectives ; 1 règle de jeu.. . 2 à 6 joueurs. 30 min.

**Résumé** : Objectif : utilisez vos capacités de déduction pour partir sur les traces du meutrier et recueillir un maximum d'indices. Déplacez-vous de lieu en lieu et questionnez les autres détectives pour découvrir la vérité dissimulée dans l'étui confidentiel.

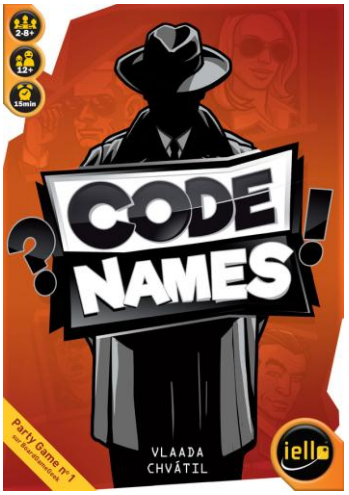
A400 : Jeu de règles.
A411 : Jeu d'énigme.
Cote : J REG 411

**Code Names**

2016. 25 tuiles ; 200 cartes Nom de code ; 40 cartes Clé ; 1 support de carte Clé ; 1 Règle du jeu. Iello. 2 à 8 joueurs. 15 min.

**Résumé :** Objectif : les joueurs, répartis en deux équipes, devront tour à tour faire deviner à leurs coéquipiers un ensemble de mots qui leur sont attribués. A chaque manche la personne qui fait deviner ne peut donner qu'un seul indice, suivi d'un chiffre correspondant au nombre de mots à trouver. Prenez donc garde de ne pas découvrir les mots de vos concurrents ou pire ... le mot Piège.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410




**Comment j'ai adopté un dragon**

Le droit de perdre, 4 cartes de 30 thèmes ; 5 dés colorés pour raconter ; 1 dé blanc spécial suspense ; 2 dés numérotés pour choisir son thème ; 1 dé noir pour interrompre ; 1 Règle du jeu. . 3 à 8 joueurs.

**Résumé :** Objectif : un jeu de dés pour raconter des aventures extraordinaires, drôles... ou magiques !

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

**Concept**
Repos production, 2014. 1 plateau de jeu ; 110 cartes, 41 cubes ; 139 jetons ; 4 aides ; 1 bol ; 1 Règle du jeu. . 4 à 12 joueurs. 40 min.

**Résumé :** Objectif : plus besoin de parler pour communiquer. Faites deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant les icônes universelles.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

**DiXit : une image vaut mille mots**

Libellud, 2008. 1 plateau de jeu (dans le fond de la boîte) ; 1 bac en carton ; 84 cartes, 36 tuiles illustrées ; 6 pions ; 1 Règle du jeu. . 3 à 8 joueurs. 30 min.

**Résumé :** Objectif : les joueurs doivent deviner et faire deviner des cartes illustrées.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

**Dobble**

Asmodee, 2014. 55 cartes ; 1 Règle du jeu. . 2 à 8 joueurs. 15 min.

**Résumé :** Objectif : rapidité, observation, réflexes, Dobble c'est 55 cartes arborant 8 symboles (parmi 57 différents) et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte ! Le but ? Trouver ce symbole commun pour remporter.

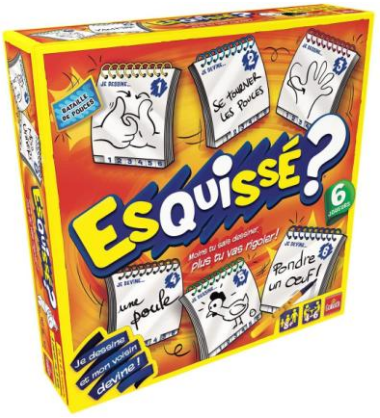
A400 : Jeu de règles.
A401 : Jeu de d'association.
**Cote :** J REG 401

**Esquissé ?**

Goliath, 2021. 1 boîte de jeu ; 100 cartes ; 8 carnets effaçables à spirales ; 8 stylos effaçables ; 8 chiffons ; 1 sablier ; 1 dé ; 1 Règle du jeu. . 4 à 6 joueurs. 30 min.

**Résumé :** Objectif : chaque joueur dispose de son propre carnet à dessin qui passe de main en main. Les joueurs doivent, selon le tour, dessiner ou "comprendre" le dessin du voisin.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410




**Il était une fois. Le jeu de carte pour raconter des histoires...**

PlayFactory / Asmodee, 2007. 114 cartes histoire ; 51 cartes fin ; 1 Règle du jeu. . 3 à 5 joueurs. 45 min.

**Résumé :** Objectif : jeu narratif, coopératif et stimule l'imagination...

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

**Info ou Intox : à vous de le dire !**

Paris : Megableu, 2009. 200 jetons ; 64 cartes vérité ; 250 cartes de questions ; 16 cartes réponses ; 1 sablier ; 1 règle du jeu. . De 2 à 8 joueurs. 20 min.. ISBN 376-0-04-678068-3

**Résumé :** Objectif : saurez-vous distinguer les vraies informations des canulars ?

A400 : Jeu de règles.
A408 : Jeu questionnaire.
**Cote :** J REG 408

**Jeu de cartes**

Ferry, 2020. 54 cartes plastifiées.

A400 : Jeu de règles.
A407 : Jeu de hasard.
**Cote :** J REG 407

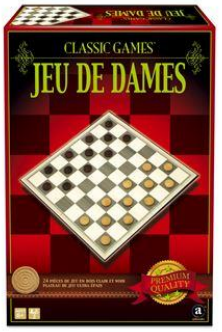
---

**Jeu de Dames**

Ambassador, 2020. 1 plateau de jeu ; 40 pièces en bois ; 1 règle du jeu. . 2 joueurs. A partir de 6 ans.

**Résumé :** Objectif : prendre ou bloquer le plus grand nombre de pions adverses. Logique.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
**Cote :** J REG 406




---

**Jeu d'échecs**

Djeco, 2019. 1 plateau de jeu ; 32 pièces d'échecs en bois ; 1 règle du jeu en 10 langues. 2 joueurs.

**Résumé :** Objectif : capturer le roi adverse, c'est l'échec et mat en déplaçant ses pions sur le plateau de jeu.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
**Cote :** J REG 406

---

**Jeu d'échecs**

Ambassador, 2020. 1 plateau de jeu ; 32 pièces d'échecs en bois ; 1 règle du jeu. . 2 joueurs. A partir de 6 ans.

**Résumé :** Objectif : capturer le roi adverse, c'est l'échec et mat en déplaçant ses pions sur le plateau de jeu.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
**Descripteurs :** jeu de société / logique
**Cote :** J REG 406

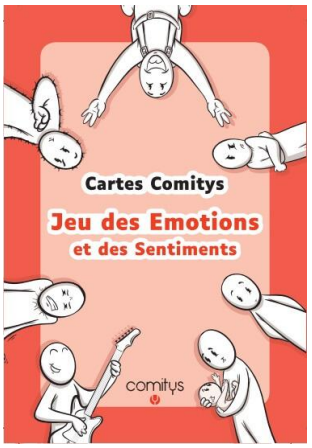
---

**Jeu des émotions et des sentiments**

Comitys, 2020. 64 cartes + 1 règle de jeux 20 p.

**Résumé :** Outil pédagogique au service des compétences psychosociales, conçu pour : nommer et comprendre les émotions que l'on ressent, etoffer son registre lexical sur les émotions et les sentiments (186 états émotionnels), entrer dans la démarche de CNV ou Communication Non-Violente, déployer ses compétences psychosociales, développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

**Descripteurs :** motivation / décrochage scolaire / aide à l'élève / relation adulte-jeune
**Cote :** J SYM 201




---

**Jeu des qualités**

Comitys, 2020. 86 cartes + 1 règle de jeux 20 p.

**Résumé :** Outil pédagogique au service des compétences psychosociales, conçu pour : enrichir son lexique des qualités humaines, apprendre à se connaître pour mieux s'aimer, identifier ses compétences personnelles et professionnelles, construire la cohésion d'un groupe.

**Descripteurs :** motivation / décrochage scolaire / aide à l'élève
**Cote :** J SYM 201

---

**Jeu L'expression des besoins**

Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial, 2019. 70 cartes + 23 cartes théoriques.

**Résumé :** Outil pédagogique au service des compétences psychosociales, conçu pour : mieux se connaître et mieux communiquer avec autrui, dans le respect de soi et des autres, apprendre et s'exercer à identifier ses besoins, faire le lien entre besoins et émotions, apprendre et s'exercer à exprimer ses émotions et besoins, apprendre à faire la distinction entre un besoin « réel » et un besoin « suscité », développer son esprit critique et s'affirmer face aux moyens de satisfaction immédiate des besoins proposés par la société de consommation, distinguer les besoins, les désirs et les stratégies mises en place afin de les satisfaire.

**Descripteurs :** motivation / décrochage scolaire / aide à l'élève
**Cote :** J SYM 201

**Jungle Speed**

Asmodee, 2020. 1 totem en bois ; 80 cartes ; 1 sac en tissu ; 1 règle de jeu. . 2 à 10 joueurs. 30 min.

**Résumé :** Objectif : vous devrez faire preuve de réflexe et de discernement. Pour vous débarrasser de vos cartes attrapez le totem au bon moment !

A400 : Jeu de règles.
A407 : Jeu de hasard.
**Cote :** J REG 407

**La bonne paye - mais qui paiera la facture ?**

Hasbro Gaming, 2014. 1 dé ; 1 règle du jeu ; 1 plateau de jeu ; 6 pions ; 23 cartes acquisitions ; 16 cartes prêts ; 50 cartes courrier ; 23 cartes évènements ; 1 carte Jour de paye6 livret d'épargne ; 1 liasse de billets. . De 2 à 6 joueurs. 40 min.. ISBN 501-0-994858-73-5

**Résumé :** Objectif : gérer son budget quotidien mieux que les autres tout au long de la partie. A la fin, on fait les comptes : celui qui possède alors le plus d'argent gagne la partie !

A400 : Jeu de règles.
A403 : Jeu de circuit et de parcours.
**Cote :** J REG 403

**La culture générale pour les nuls**

Paris : First éditions, 2020. 188 cartes questions.

**Résumé :** Objectif : tester ses connaissances : arts, littérature, histoire, géographie, loisirs, philosophie, religins, sciences, techniques.

A400 : Jeu de règles.
A408 : Jeu questionnaire.
**Cote :** J REG 408

**Le jeu du logo et des marques**

Lansay, 2012. 1 plateau de jeu ; 6 pions ; 396 cartes de questions ; 1 règle du jeu. . De 2 à 6 joueurs. 45 min.. ISBN 318-1-86075-018-6

**Résumé :** Objectif : répondre à des questions pour avancer son pion et atteindre le premier la case finale. Les questions concernent les plus connues des marques françaises et internationales et la moitié sont illustrées. Il faudra par exemple reconnaître des logos coupés ou associer le visuel d'un produit à sa marque.

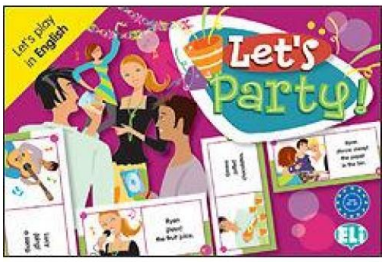
A400 : Jeu de règles.
A408 : Jeu questionnaire.
**Descripteurs :** publicité / vente
**Cote :** J REG 408

**Let's party !**

ELI, 48 cartes dominos ; 1 règle du jeu. . ISBN 9788853604736

**Résumé :** Pour apprendre l'anglais. Niveau A2-B1.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

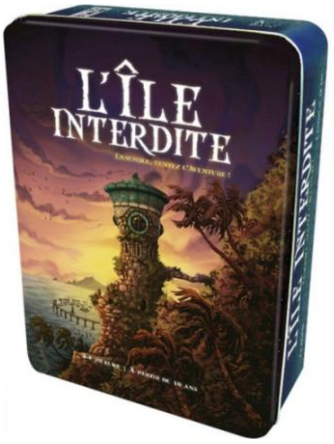



**L'Île interdite**

Cokail Games, 2012. 58 cartes ; 24 tuiles ; 6 pions ; 4 figurines ; 1 plaque graduée ; 1 marqueur de niveau ; 1 règle du jeu. . 2 à 4 joueurs. 30 min.

**Résumé** : Objectif : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement...

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
Cote : J REG 406




**Mikado**

2021. 38 mikados ; 1 housse en plastique rouge. . 1 à 4 joueurs. 15 min.

**Résumé :** Objectif : obtenir le plus de points en dégageant les mikados sans les faire bouger.

A400 : Jeu de règles.
A404 : Jeu d'adresse.
**Cote :** J REG 404

**Mini Flashcards - language games : "People and Jobs"**

North star, 40 cartes.

**Résumé :** Pour apprendre l'anglais.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

**Mini Flashcards - language games : "Travel"**

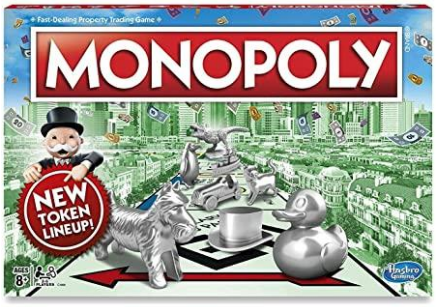
North star, 40 cartes.

**Résumé :** Pour apprendre l'anglais.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

---

**Monopoly**



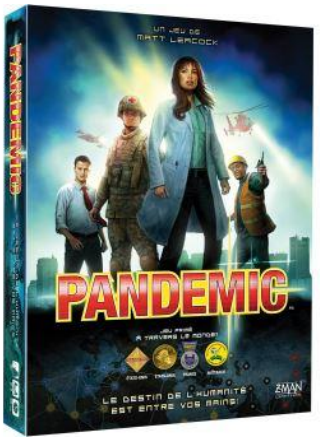

Hasbro Gaming, 2017. 1 plateau de jeu ; 60 cartes ; billets ; 12 hôtels ; 32 maisons ; 10 pions ; 2 dés ; 1 règle de jeu. . 2 à 6 joueurs. 30 min.

**Résumé** : Objectif : devenir le joueur le plus riche par l'achat, la location et la vente de propriété et d'amener vos adversaires à la faillite.

A400 : Jeu de règles.
A403 : Jeu de circuit et de parcours.
Cote : J REG 403

---

**Pandemic**




Zman games, 2017. 1 plateau de jeu ; 118 cartes ; 96 cubes translucides ; 7 pions joueurs ; 4 marqueurs " remède " ; 2 marqueurs verts ; 6 maisons blanches ; 1 règle du jeu. . 2 à 4 joueurs. 45 min.

**Résumé** : Objectif : jouant un rôle unique au sein de l'équipe, les joueurs doivent planifier leur stratégie en fonction des forces de leurs personnages pour vaincre les maladies.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
Cote : J REG 406

---

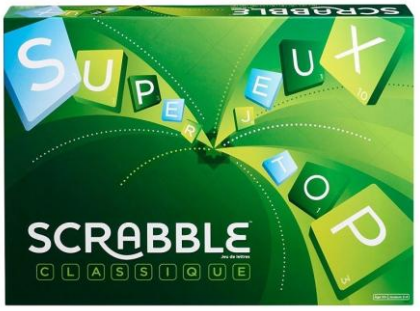
**Puissance 4**

Hasbro Gaming, 2017. 21 pions jaunes ; 21 pions rouges ; grille de jeu avec 2 supports. . 2 joueurs. 10 min.. ISBN 501-0-993445-87-5

**Résumé :** Objectif : insère tes pions dans la grille et aligne 4 pions de la même couleur pour battre ton adversaire ! Deux variantes également expliquées.

A400 : Jeu de règles.
A406 : Jeu de stratégie.
**Cote :** J REG 406

**Scrabble - jeu de lettres**



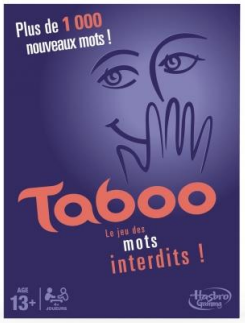

Mattel Games, 2012. 4 chevalets ; 1 plateau de jeux ; 102 lettres ; sac en tissu ; règle du jeu. . Edition classique. 2 à 4 joueurs. 40 min.

**Résumé :** Objectif : avec vos lettres, créez et placez le mot qui rapporte le plus de points. Vocabulaire et orthographe.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

---

**Taboo**




Hasbro Gaming, 2013. 260 cartes ; 1 dé spécial ; 1 buzzer taboo ; 1 porte cartes ; 1 sablier ; 1 règle de jeu. . 4 à 6 joueurs. 20 min.

**Résumé** : Objectif : faire deviner un seul mot mais en n'utilisant aucun des 5 mots interdits !

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
Cote : J REG 410

---

**Tangram**

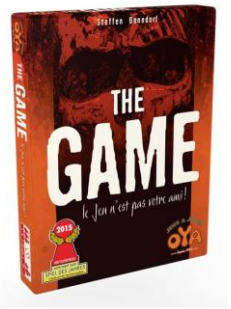
Diset, 2015. 7 pièces en plastique ; 1 règle de jeu avec 204 modèles à reproduire + solutions.. . 1 à 2 joueurs. 10 min.

**Résumé** : Objectif : reproduire des formes avec des pièces géométriques.

A400 : Jeu de règles.
A409 : Jeu mathématique.
Cote : J REG 409

---

**The Game**




OYA, jeux à jouer, 2015. 102 cartes ; 1 règle de jeu.. . 1 à 5 joueurs. 20 min.

**Résumé** : Objectif : le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Votre objectif : se débarrasser de toutes les cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantes.

A400 : Jeu de règles.
A407 : Jeu de hasard.
Cote : J REG 407

**TimeLine**

Asmodee, 55 cartes ; 1 Règle du jeu. . 2 à 6 joueurs. 15 min.

**Résumé :** Objectif : pour gagner la partie, il faut être le premier à placer ses cartes dans le bon ordre.

A400 : Jeu de règles.
A402 : Jeu de séquence.
**Cote :** J REG 402

---

**Time's up. Party**

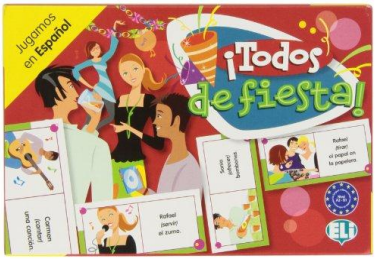
Asmodee / Repos production, 2011. 220 cartes ; 1 sablier ; 1 sac ; des feuilles de score ; 1 règle de jeu. . 4 à 12 joueurs. 40 min.

**Résumé** : Objectif : faire découvrir des personnages réels ou fictifs à vos partenaires. Commencez par les décrire à votre convenance sans les nommer. Ensuite faites les deviner, mais en ne prononçant qu'un seul mot et pour finir, il faudra les mimer.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
Cote : J REG 410

---

**Todos de fiesta !**




ELI, 48 cartes dominos ; 1 règle du jeu. . ISBN 978-88-536-0476-7

**Résumé :** Pour apprendre l'espagnol. Niveau A2-B1.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410

---

**Totem**

Equipe Totem, 2020. 80 cartes animal ; 80 cartes qualités ; 1 règle de jeux. . 3 à 8 joueurs.

**Résumé :** Outil pédagogique au service des compétences psychosociales, conçu pour découvrir ses forces : recevoir son Totem, c'est entendre et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent. C'est prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu, faisant ainsi de chaque joueur un gagnant.

**Descripteurs :** motivation / décrochage scolaire / aide à l'élève / relation adulte-jeune

**Cote :** J SYM 201

**Triominos – Classic**

Goliath, 2015. 56 plaques triangulaires ; 4 réglettes ; 1 règle du jeu. . De 1 à 4 joueurs. 20 min.. ISBN 871-1-8080-0630-0

**Résumé :** Objectif : rassemblez le maximum de points en disposant vos pierres de la meilleure façon.

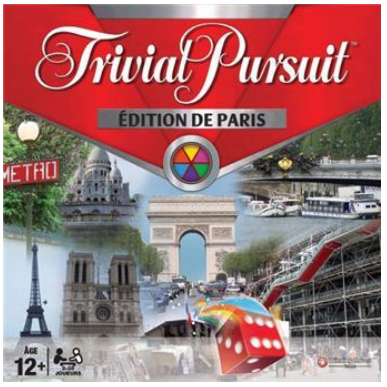
A400 : Jeu de règles.
A409 : Jeu mathématique.
**Cote :** J REG 409

**Trivial Pursuit - Edition de Paris**

Hasbro Gaming, 2009. 1 plateau de jeu ; 6 camemberts ; 36 triangles marqueurs ; 2 boitiers pour cartes ; 500 cartes de questions ; 1 dé. . De 2 à 36 joueurs. 60 min.. ISBN 370-0-12-690326-7

**Résumé :** Objectif : être le premier joueur à remplir son camembert avec les 6 triangles marqueurs de couleur différente en répondant correctement aux questions.

A400 : Jeu de règles.
A408 : Jeu questionnaire.
**Cote :** J REG 408

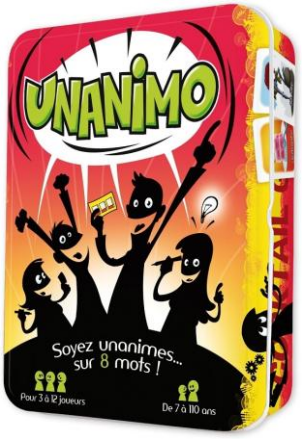



**Unanimo**

Cokail Games, 2004. 54 cartes ; 4 crayons de bois ; 1 bloc de feuilles de scores ; 1 Règle du jeu. . 3 à 12 joueurs.

**Résumé :** Objectif : Notez huit mots que vous inspire une illustration. Seules les réponses communes avec les autres joueurs comptent.

A400 : Jeu de règles.
A410 : Jeu de langage et d'expression.
**Cote :** J REG 410




**Uno**

Mattel Games, 2019. 112 cartes ; Carnet de scores ; Règle du jeu. Edition Deluxe. 2 à 10 joueurs. 30 min.

**Résumé :** Objectif : pour gagner au Uno, vous devez être le 1er à vous débarrasser de toutes vos cartes (à chaque manche afin de marquer des points).

A400 : Jeu de règles.
A407 : Jeu de hasard.
**Cote :** J REG 407