Catalogue d'inventaire des jeux disponibles à la

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

Version Février 2026

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

Prendre note que l'inventaire est sujet à changements sans préavis.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Chers passionnés de jeux de société,

C'est avec un immense enthousiasme et une grande fierté que nous vous présentons le catalogue d'inventaire de la toute nouvelle section Joujouthèque de la Biblio-Culture de Saint-Lazare. Ce précieux outil met en lumière la riche collection de jeux de société désormais à votre disposition, une ressource pensée pour divertir, rassembler et stimuler petits et grands. Il se veut évolutif au fil des nouveautés qui s'ajouteront dans les mois à venir. Consultez-le régulièrement!

Ce projet d'envergure a vu le jour grâce à la générosité de nos citoyens, à l'appui inestimable des entreprises locales et, bien sûr, à l'engagement indéfectible de nos bénévoles. À vous tous, un immense merci pour votre contribution à la création de cet espace de partage et de découverte.

Que ce catalogue vous guide dans vos choix et vous inspire des moments de plaisir, de complicité et de fous rires en famille ou entre amis. Nous vous invitons à explorer, emprunter et profiter pleinement de ce nouvel univers ludique.

À vos jeux, prêts, partez!

Responsables de la bibliothèque :
Martine Morin et Carmen Poulin

Initiatrices du projet :
Anne-Sophie Couture-Goulet, Émilie Létourneau, Josie-Ann Roy-Michaud

Suivez-nous sur les réseaux sociaux!

- **Facebook sous Bibliothèque Saint Lazare de Bellechasse : facebook.com/Biblio089**
- **YouTube sous Joujouthèque St-Lazare-de-Bellechasse (Québec) : youtube.com/@Joujoutheque-St-Laz-de-Bell-Qc**

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

MOT DE NOTRE PARTENAIRE - JOUEUR TRIPLE PLATINE

Saint-Lazare-de-Bellechasse, 18 février 2025

Chers concitoyens,
Chères concitoyennes,

C'est avec un immense plaisir que je salue l'ouverture de la toute nouvelle Joujouthèque à la bibliothèque municipale de Saint-Lazare-de-Bellechasse. Cette initiative remarquable offrira à notre communauté un espace consacré au jeu, à la découverte et au partage.

Grâce à cette belle initiative, les familles et les amis auront l'occasion de se retrouver, d'éveiller leur curiosité et de stimuler leur esprit tout en s'amusant. Et ce, juste en temps pour la relâche scolaire de 2025.

Je félicite chaleureusement toute l'équipe de la Bibliothèque municipale ainsi que les partenaires impliqués pour leur engagement. Merci d'enrichir notre quotidien avec des projets inspirants pour tous.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

AJOUT D'UN PARTENAIRE JOUEUR DOUBLE PLATINE

C'est à l'automne 2025 que la Fondation Maurice Tanguay a généreusement soutenu notre projet par un don significatif, nous permettant d'enrichir notre milieu avec l'acquisition de plus de 30 nouveaux jeux de société, qui ont été ajoutés sur les tablettes en début d'année 2026.

Ce geste concret contribue directement à créer des moments de partage, de plaisir et de rassemblement, tout en favorisant le développement social, cognitif et émotionnel des enfants par le jeu.

Son impact positif est durable pour notre communauté et s'inscrit pleinement dans une approche inclusive et bienveillante.

Nous remercions sincèrement la Fondation Maurice Tanguay pour sa confiance et son engagement envers des initiatives qui favorisent le bien-être et la vie collective des enfants ayant des besoins particuliers.

Un immense merci de la part du comité de la Joujouthèque de St-Lazare-de-Bellechasse!

Fondation MAURICE-TANGUAY
pour les enfants aux besoins particuliers

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

PARTENAIRES - JOUEURS PLATINE

Municipalité de Saint-Lazare

SMA ÉQUIPEMENTS

intra pub

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

PARTENAIRES - JOUEURS OR

CDL
ÉQUIPEMENTS D'ÉRABLIÈRE

PARTENAIRES - JOUEURS ARGENT

C de C

GROUPE
CÔTÉ INOX

LOCATION
GD
RIVE-SUD

Olivier Gagné
MINI MOTEUR 883-3703
Saint-Lazare - Location

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

PARTENAIRES - JOUEURS BRONZE

DÉPANNEUR JULIE CHABOT
418-883-4410

PARTENAIRES - JOUEURS COMPLICES

- **Au coin du masculin - Brigitte Laflamme**
- **BMR H. Létourneau Inc.**
- **Marché Bonichoix St-Lazare inc.**
- **Ok Pneus St-Anselme**
- **Positech Chabot et fils**
- **Transport Hervé Ferland**
- **Transport René Breton**
- **Vitrerie Marcel Morin**

Sans oublier tous les précieux citoyens anonymes pour leur don de près d'une centaine de jeux et casse-têtes qui ont maintenant une seconde vie!

Nous, les Lazariens, on se porte bien!

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Résumé adapté de la foire aux questions (FAQ) du site internet du Réseau BIBLIO de la Capitale-Nationale et de la Chaudière-Appalaches.

Voir en ligne pour plus de détails.

QUESTIONS SUR LE PRÊT DE LIVRES ET DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Faut-il une carte pour emprunter des documents et des jeux ?

Oui, vous devez présenter votre carte lors d'un emprunt. Si vous n'en avez pas, référez-vous à la question sur l'abonnement ou la perte de la carte.

Faut-il rapporter les documents et les jeux à la bibliothèque pour le renouveler ?

Contactez votre bibliothèque pour vérifier si le renouvellement par téléphone ou par courriel est permis. Outre à la bibliothèque, il est aussi possible de renouveler ses prêts par le biais du Catalogne en ligne, dans la section Mon dossier au haut de cette page.

À noter: Les articles déjà réservés par un autre usager, ou demandés en prêt entre bibliothèques, ne pourront pas être renouvelés. Pour les autres documents et les autres jeux, les prêts peuvent habituellement être renouvelés 2 fois.

Que se passe-t-il si je suis en retard pour remettre un livre ou un jeu ?

Si vous avez un retard, vous devrez probablement payer une amende minime. Bien que les bibliothèques publiques affiliées au Réseau BIBLIO CNCA aient toutes une politique de prêt qui diffère l'une de l'autre, les frais de retard ne dépassent pas 10 $ par article.

Pour être averti automatiquement 3 jours avant la date de retour prévue et éviter les retards, il y a deux options : vous pouvez recevoir un avis par courriel (contactez votre bibliothèque pour vous inscrire) ou par message texte (abonnez-vous via le bouton Mon dossier en ligne).

(suite)

Qu'arrive-t-il si j'ai abîmé ou perdu un livre ou un jeu ?

Dans une bibliothèque publique, tous les articles sont inventoriés et attachés à une charte de prix qui tient compte de différents critères : année de publication, acquisition, fréquentation, etc.

Si vous rendez un article abîmé ou avez perdu un article, vous devrez certainement payer des frais selon cette charte.

Le montant vous sera précisé par votre bibliothèque.

Est-ce que je peux emprunter ou rapporter un livre ou un jeu dans une autre bibliothèque ?

Non, car votre carte n'est valide que dans la bibliothèque où vous vous êtes abonné.

Pour emprunter un livre ne faisant pas partie de la collection de votre bibliothèque, il suffit de faire une demande de prêt entre bibliothèques (PEB) à partir de cette page. Vous pouvez aussi demander à un membre du personnel de votre bibliothèque de placer une demande pour vous. Ce service est gratuit et rapide.

À noter: vous ne pouvez pas remettre un article dans une autre bibliothèque que la vôtre.

Le retour est possible seulement au comptoir. Il est important de ne pas mettre les jeux dans la chute à livres en lien avec le risque de bris et d'obstruction.

Table des matières

Préscolaire (1 à 4 ans) .....À partir de la page 13

5 à 6 ans.....À partir de la page 101

7 à 8 ans.....À partir de la page 160

9 à 11 ans.....À partir de la page 226

12 ans et +.....À partir de la page 243

Adulte (14 ans et +).....À partir de la page252

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Casse-têtes

Variété de casse-têtes de disponible sur place

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

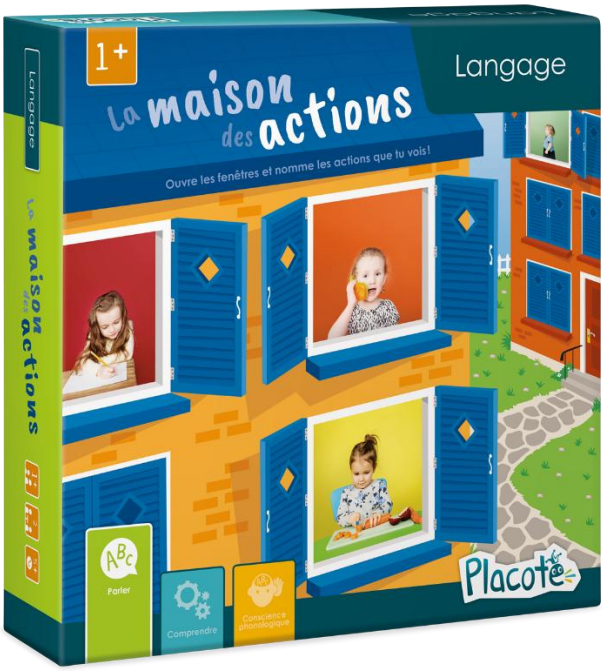
Préscolaire

(1 à 4 ans)

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

La maison des actions



Principes : Des amis se cachent dans la maison. Ouvre les fenêtres et découvre les actions qu'ils sont en train de faire! Seras-tu capable de toutes les nommer?
La maison des actions est conçu pour aider les enfants de 1 an à 3½ ans à développer du vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.

Type : Jeu de développement du langage

1½ an à 3 ans / 2 joueurs / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La tour de consignes

Principes : Prends un dé et amuse-toi à le lancer au bout de tes bras! Attention! Le dé t'indique une consigne à exécuter. Construis la tour un dé à la fois et fais-la tomber!
La tour des consignes est conçu pour aider les enfants de 1 an à 2½ ans à comprendre des consignes simples. Puisque chacun des six dés illustre une thématique différente, le jeu permet de développer la compréhension de consignes variées.

Type : Jeu de développement du langage

1 an à 2 ½ ans / 2 joueurs / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Loto des petites phrases

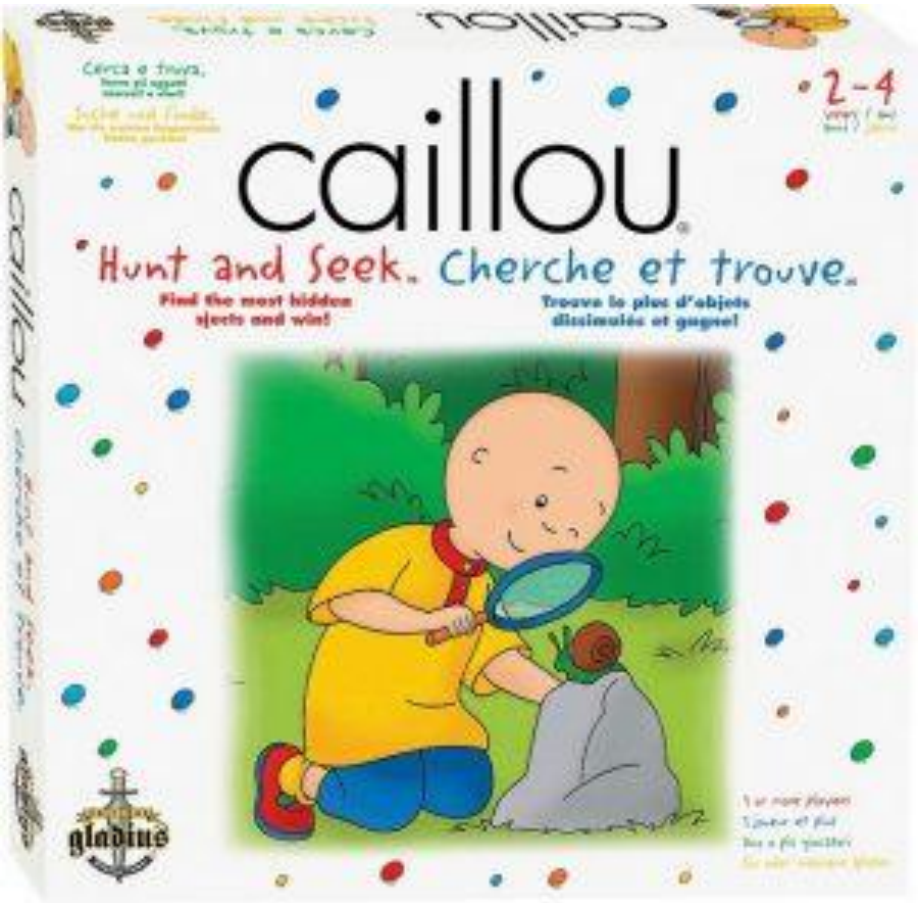
Principes : Apprendre à faire les premières phrases. Plusieurs amis se sont réunis pour jouer avec toi! Sauras-tu dire ce qu'ils font? Tu dois associer les images identiques en plaçant les cartes aux bons endroits.
Loto des petites phrases est conçu pour aider les enfants de 1½ an à 3 ans à faire leurs premières combinaisons de mots (p. ex. « le chat mange », «le garçon court»). En ayant la possibilité de combiner huit noms avec huit verbes de plusieurs façons, ils apprennent à composer des phrases.

Type : Jeu de développement du langage

1½ an à 3 ans / 2 joueurs / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cherche et Trouve – Caillou



Principes : Jeu d'observation développant l'acuité visuelle et la concentration chez les enfants. Le but est de trouver les images dissimulées dans les planches de jeu.
But du jeu: Le but est de trouver les images dissimulées dans les planches de jeu.

Type : Jeu Cherche et Trouve

2 à 4 ans / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cherche et Trouve – Doc Mc Stuffins

(Docteur La Peluche)

Principes : Docteur La Peluche et ses copains sont toujours là pour prêter main-forte aux jouets qui en ont besoin. À présent, c'est à ton tour d'aider Doc à trouver tous ses outils et ses amis cachés dans son univers.
Partez à l'aventure avec Doc Peluche dans ce jeu d'observation où se cachent vos personnages préférés dans les 6 planches de jeu colorées. Une partie excitante de plaisir et de découvertes!

Les jeux de la collection Cherche et trouve aident les enfants à s'éveiller au monde qui les entoure en stimulant leur sens de l'observation et leur concentration.
Le but du jeu : trouvez le plus d'images dissimulées et gagnez la partie!

Type : Jeu Cherche et Trouve

2 à 4 ans / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Comme des petits singes

Principes : Préparez-vous à bouger ! Comme des petits singes contient 40 cartes qui invitent les joueurs à faire des mouvements ensemble - des accolades aux high five en passant par des compétences simples comme l'équilibre, le saut et la marche. Le jeu comprend un sac de haricots en forme de banane qui ajoute à l'amusement et à l'apprentissage.

Type : Jeu de développement

2 ans et + / 1 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cubi-ferme (Cubes à empiler)

Principes : Une pyramide joyeusement colorée contenant 10 cubes de différentes dimensions. Les blocs peuvent être posés les uns sur les autres mais aussi les uns à côté des autres comme un puzzle. Essaie de reconstituer le puzzle « secret » en mettant les bons côtés les uns contre les autres. Sur les 5 faces on y trouve des animaux, des fruits, des légumes et des nombres. Ce jeu est à la fois amusant et éducatif. Il permet entre autres de former des tours, de reconstituer des puzzles, de compter mais aussi de reconnaître des animaux et des nombres. Les cubes sont fabriqués de carton solide et durable.

Type : Jeu de logique

1 an et + / 1 joueur et + / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Fusée magnétique de Janod

Principes : Faites construire à vos enfants une véritable fusée ! Les 5 parties de l'emblématique fusée Janod s'assemblent facilement grâce à des jeux d'aimants. Jeu magnétique 2 en 1, il permet à la fois aux enfants de monter et démonter à l'infini mais également de passer des heures à s'inventer des histoires en faisant décoller la fusée !

Type : Jeu de casse-têtes

2 à 6 ans / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Jour et nuit

Principes : Un jeu casse-tête en bois pour les tout-petits. Utilisable dès 18 mois en version libre, pour assembler les pièces selon le souhait de l'enfant. Matières, formes et couleurs stimulent les jeunes enfants à encastrer les pièces de bois à l'infini.
À partir de 3 ans, les joueurs devront reconstituer les figures illustrées sur les pages défis en plaçant toutes les pièces de manière identique au modèle. Les premiers niveaux demandent de reproduire la configuration clairement dessinée (version "jour").
Les suivants (version "nuit") reprennent les mêmes dessins mais uniquement sous forme d'ombre, sans les détails des pièces utilisées. Aux joueurs de deviner l'organisation des pièces pour reproduire cette illustration. Le niveau de difficulté passe donc de la simple reproduction à la déduction.

Type : Casse-tête, reproduction et déduction

18 mois à 5 ans / 1 joueur / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Lapin & Magicien

Principes : **Attrapez les oreilles du lapin !**
Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu ? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile ?Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D.
Votre enfant pourra tout aussi bien résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo.
Un casse-tête en bois pour les tout petits.

Type : Jeu de réflexion

2 ans et + / 1 joueur / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La soupe aux noisettes

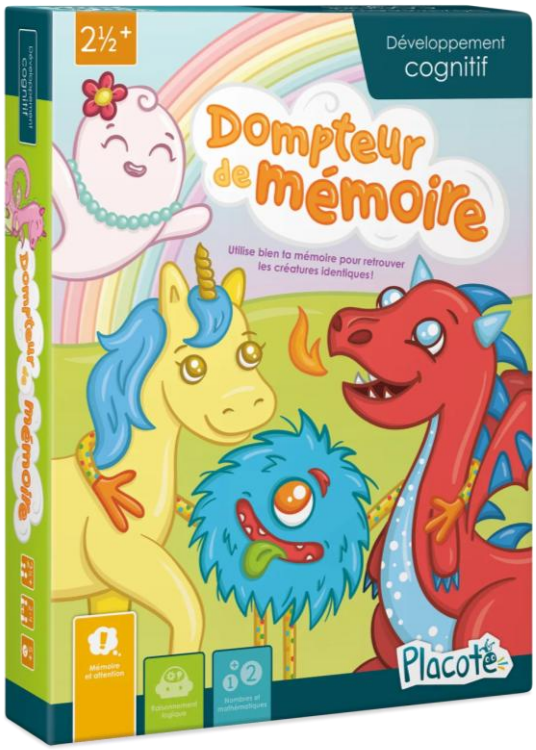
Principes : Préparer la soupe aux noisettes est simple comme bonjour ! Le fond rond de la boîte sert de bol, qui contient des ingrédients en bois et une solide cuillère en bois pour mélanger et remuer. Des fiches de recettes simples apprennent aux tout-petits à identifier les ingrédients et à compter pendant qu'ils cuisinent. Mélangez, remuez, mangez et jouez ensemble !

Type : Jeu de mathématique

2 ans et + / 1 joueur et + / ~5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dompteur de mémoire



Principes : Développer des stratégies de mémorisation. Les monstres, les licornes, les fantômes et les dragons se sont cachés! Concentre-toi, observe bien et essaie de te rappeler où sont les jumeaux! Tu pourras ensuite les aider à regagner leur monde.
Dompteur de mémoire est conçu pour aider les enfants de 2½ ans à 7 ans à utiliser des stratégies de mémorisation qui les amènent à mieux se rappeler l'information. Il peut servir de premier jeu de mémoire pour les plus petits, car il permet de les initier à ce type de jeu avec des défis faciles. Il expose aussi les plus vieux à des défis difficiles grâce à l'augmentation progressive du nombre de cartes utilisées.

Type : Jeu de mémoire

2½ ans à 7 ans / 2 à 4 joueurs / 5 min.

Little Action

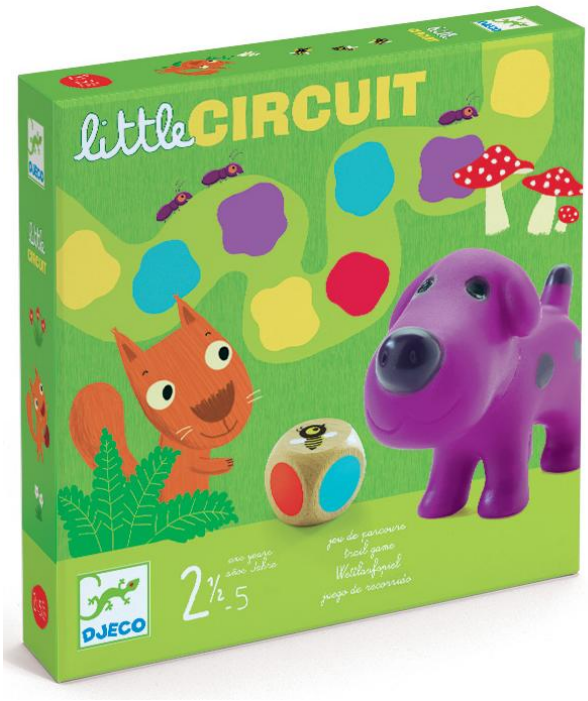
Principes : C'est la fête dans la jungle et les animaux se lancent de drôles de défis ! À son tour de jeu, le joueur retourne une carte de la pioche et tente de réussir le défi dessiné sur cette carte (construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer, rattraper, etc.). S'il réussit, il gagne une médaille qu'il pose devant lui. Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus. Chaque défi se réalise avec un animal (ou plusieurs)

Type : Jeu de dextérité et d'adresse

2 1 /2 à 5 ans / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Little Circuit



Principes : Voici un jeu de plateau et de chance réservé aux plus petits. 4 animaux très mignons sont sur la ligne de départ. Le premier joueur lance le dé et avance son animal jusqu'à la case de la couleur annoncée par le dé. Le premier arrivé gagne un jeton. Avec ce premier jeu de plateau, l'enfant se familiarise avec les règles, apprend à manier le dé et découvre le plaisir des jeux de société.

Type : Jeu de parcours

2,5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Little Coopération

Principes : La nuit va tomber, aidons les petits pêcheurs à rentrer à la maison. Les animaux sont placés sur le plateau de départ « banquise ». Le dé est lancé. Face pont : un animal avance de la banquise vers le pont. Face igloo : un animal avance du pont vers l'igloo. Face glaçons : le pont se met à fondre et on enlève l'un des piliers. Si tous les animaux arrivent à l'igloo avant que le pont ne s'écroule, c'est gagné ! Tout le monde joue ensemble avec un objectif commun

Type : Jeu de coopération

2 ½ à 5 ans / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Logico - Les bagnoles 2

Principes : C'est avec plaisir que les enfants exerceront leur sens de l'observation et de la réflexion. Le hasard est au rendez-vous dans ce jeu dont le défi est d'assembler des suites logiques d'illustrations. Ce jeu auto correcteur aide l'enfant à trouver lui-même les solutions, le dirigeant ainsi vers le chemin de l'autonomie.

Type : Jeu de suites logiques

3 ans et + / 1 à 4 joueurs / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

À pas de souris

Principes : Jeu de coordination et de mouvements.
Déplace-toi tel que demandé, trouve l'endroit où est caché ton fromage et relève le défi pour le récupérer.

En 5 minutes l'enfant développe sa motricité, son sens de l'écoute et de la déduction.

Type : Jeu de coordination et de mouvements.

3 à 5 ans / 1 joueur et + / 5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Associer des mots et leurs contraires

Principes : Certains mots vont aussi bien ensemble qu'un pot avec son couvercle. D'autres sont aussi différents que la nuit et le jour. Grâce à ces énigmes très colorées qui se présentent sous forme de puzzle de deux pièces, vos enfants seront heureux d'apprendre tout en s'amusant en associant des mots et leurs contraires !

Type : Jeu d'association et de casse-têtes

3 ans et + / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bahuts malins

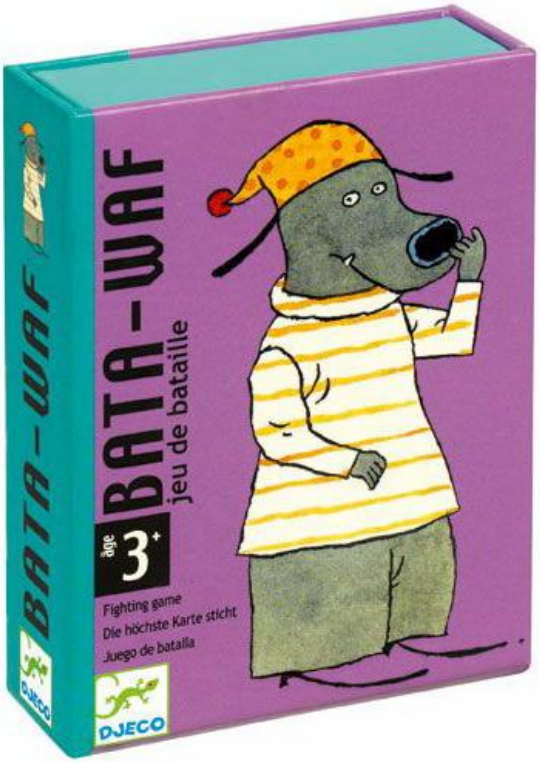
Principes : Les trois camions Groseille, Citron et Pruneau sont en chemin vers leur prochaine destination. Ils doivent transporter des affaires, mais ils ne savent pas si elles tiendront toutes dans leurs bennes transparentes.
Pouvez-vous les aider à tout emporter ?
Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer.
Ensuite, il voudra résoudre les 48 défis qui lui seront proposés dans le livret. Les exercices sont d'abord faciles et gagnent ensuite en complexité.

Type : Jeu de réflexion et logique

3 à 7 ans / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

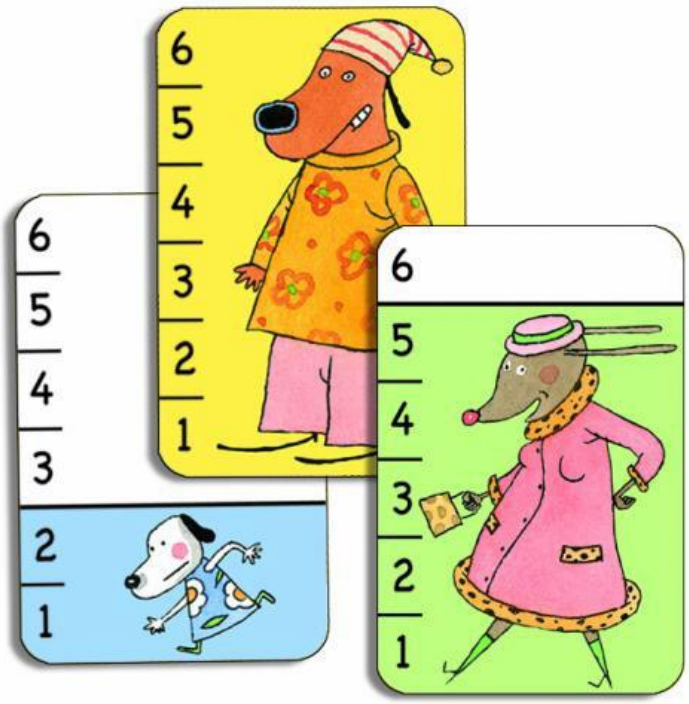
Bata-Waff



Principes : Jeu de bataille. C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si 2 chiens sont de la même taille, attention! il y a Bata-waf !

Type : Jeu de cartes – Bataille

3 à 6 ans / 2 à 4 joueurs / 10 min.



Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Château logique

Principes : Bâtissez tours et châteaux ! Avant de s'engager dans des études d'architecture, il est bon de tester ses compétences en la matière dès son plus jeune âge... Réaliser des "châteaux logiques" est une approche intéressante! Muni de 4 blocs de bois, utilisables aussi bien à la verticale qu'à l'horizontal et de 3 tours de différentes tailles, le jeune architecte devra reproduire le modèle de château qui lui est donné. A lui de trouver le montage des pièces pour y arriver. // 48 défis et 4 niveaux de difficulté sont proposés pour convenir à toute la famille. Le "Starter" permet une découverte du principe du jeu en douceur, nécessitant la présence de 3 blocs. Le "Junior" en exigera 4. `''L'expert" amènera la notion d'équilibre. Enfin, le "Master" aura pour seule illustration le contour final, sans couleur permettant de distinguer les pièces utilisées. Chaque solution se trouve au dos du défi choisi, pour ne pas lasser le joueur.

Type : Jeu de stratégie…

3 ans et + / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cache-cache Loustic

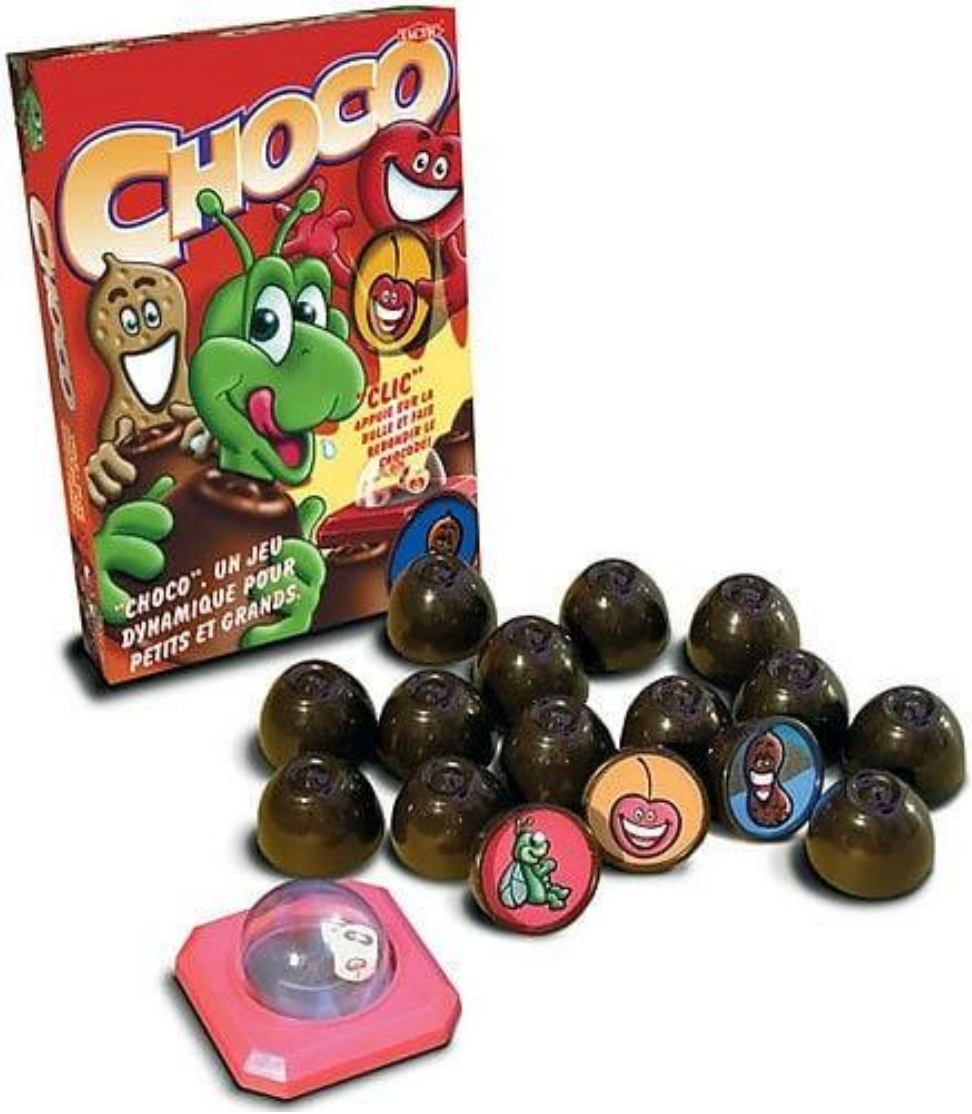
Principes : Le cache-cache des tout petits
Vite, Tout le monde se cache ! Sous le toboggan, derrière le buisson, près de l'arbre… Prépare-toi à une incroyable partie de cache-cache dans le parc Cachotin. Notre ami le Loup commence à compter 1,2,3… Trouve la meilleure cachette pour ne pas te faire voir. 4,5,6… Il ne te reste plus beaucoup de temps. 7,8,9… Ça y est tu es bien caché ?

Type : Jeu d'observation et logique

3 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Choco



Principes : C Jeu de mémoire! Fais sauter le dé et retourne un choco: si l'image cachée sous le choco est identique à celle du dé, tu gagnes le choco! Attention, si tu retournes la chenille, tu perds un choco. Le joueur possédant le plus de choco est le gagnant de la partie.

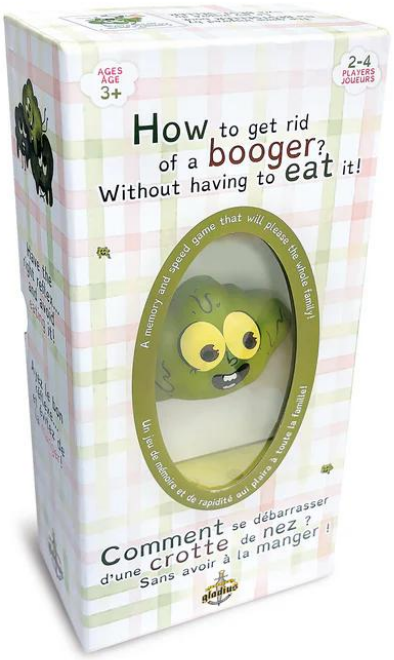
Type : Jeu de mémoire

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / ~5min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Comment se débarrasser d'une crotte de nez?

Sans avoir à la manger!



Principes : Retournez les tuiles et mémorisez-les tout en apprenant quoi faire et ne pas faire avec une crotte de nez. Vite! Prenez part à la course aux bonnes habitudes en vous emparant de votre mouchoir et soyez le premier à attraper la crotte de nez! Un jeu de mémoire et de rapidité qui plaira autant aux plus jeunes en famille qu'aux plus grands pour les soirées festives!

Type : Jeu de stratégie…

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Comment s’est passée ta journée?

Principes : Jeu pour développer l'intelligence émotionnelle. L'enfant apprendra à développer son empathie en se mettant à la place des personnages et en verbalisant l'émotion qu'ils vivent face à chacune des situations illustrées.Il développe aussi son raisonnement en trouvant d'autres solutions et réactions possibles face aux situations vécues par chacun des personnages.
Peux-tu aider Tommy, Mia et Édouard à faire de beaux rêves? Les amis ont vécu une journée chargée! Aide-les à identifier et à bien comprendre leurs émotions pour qu’ils puissent mieux dormir.
Choisis une mise en situation pour chaque personnage et identifie les émotions vécues. Place ensuite les jetons correspondant à ces émotions dans l’auto correcteur, referme-le et découvre ce à quoi rêveront tes amis!

Type : Jeu de gestion des émotions

3 à 6 ans / 1 joueur et + / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dégueulasse

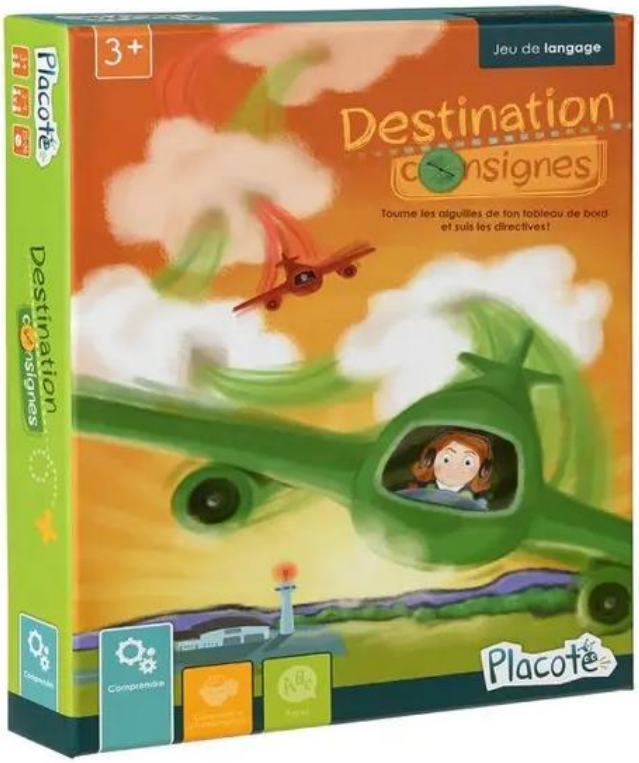
Principes : Comprendre les nombres et développer les habiletés de calcul. Apprivoise le plus d'ogres possible en leur offrant des collations à leur goût! Pour ce faire, tu dois obtenir, avec un ou deux dés, un nombre qui correspond à celui sur la carte de l'ogre. Montre tes talents de cuisinier et deviens le maître de ces adorables ogres de compagnie! DÉgueulasse! est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 9½ ans à développer leur compréhension des nombres et leurs habiletés de calcul. Les trois niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui tient compte de l'ordre d'acquisition des différents concepts liés aux nombres.

Type : Jeu de stratégie…

3 à 9 ½ ans / 2 à 4 joueurs / 10 à 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Destination Consignes



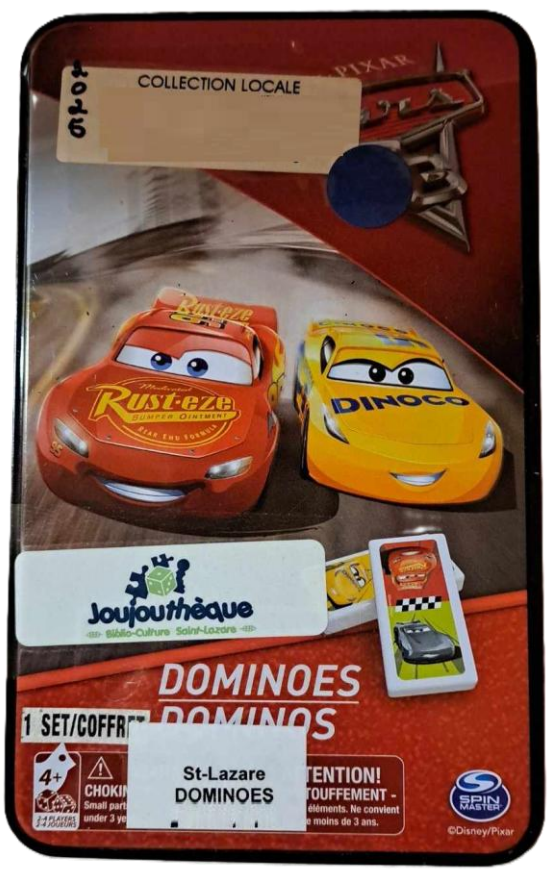
Principes : La course des avions va commence ! Pour participer, tu dois faire tourner les aiguilles du tableau de bord. Attention, tu dois bien exécuter les directives pour faire avancer les avions pendant la course. Prêt au décollage ?
Destination consignes est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à comprendre les directives comportant deux phrases. En combinant les phrases des différents cadrans, les enfants construisent eux-mêmes leurs consignes.

Type : Jeu de langage

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dominos - Les bagnoles



Principes : Dominos imagés avec les personnages des Bagnoles

Type : Jeu d'observation

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Hop Hop Lapins

Principes : C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courent vers une des cinq sorties menant à la surface. Qui parviendra à aider le plus de petits lapins à se mettre à l'abri ?

Type : Jeu de reconnaissance des couleurs

3 ans et + / 2 à 5 joueurs / 15 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Jeu de mémoire – Patte Patrouille

Principes : Jeux de mémoire avec les personnages de la Patte Patrouille

Type : Jeu de mémoire

3 ans et + / 1 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Jeu de mémoire – Trios de Shrek

Principes : Shrek le jeu des trios développera la mémoire et le sens de l'observation des enfants tout en leur apprenant à suivre les règles.
Celui qui formera le plus de trios sera déclaré gagnant. Mais il faut être attentif : la carte manquante pourrait bien se trouver dans le jeu d'un autre joueur.

Type : Jeu de mémoire

3 ans et + / 1 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La chasse aux monstres

Principes : La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Comment ça fonctionne? Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie!

Type : Jeu de mémoire coopératif

3 ans et + / 1 à 6 joueurs / 10 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La course aux fromages

Principes : Un jeu du chat et de la souris avec des toboggans ! Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent comme des folles. Elles montent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris et combien de portions de fromage récupérera chacune d'elles ?
Mais attention ! Max le chat rôde…La souris qui ne sera pas attentive risque d'être effrayée et de perdre rapidement son trésor. Il arrive même parfois que Max, par son audace, réussisse à bloquer une souris jusqu'à ce que l'une de ses amies viennent la délivrer. Quelle souris sera la plus agile et remportera cette joyeuse course au fromage ? Jeu évolutif avec 3 niveaux de difficulté. Peut également se jouer de façon coopérative.

Type : Jeu de type de serpents et échelles

3 ans / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La plage des singes

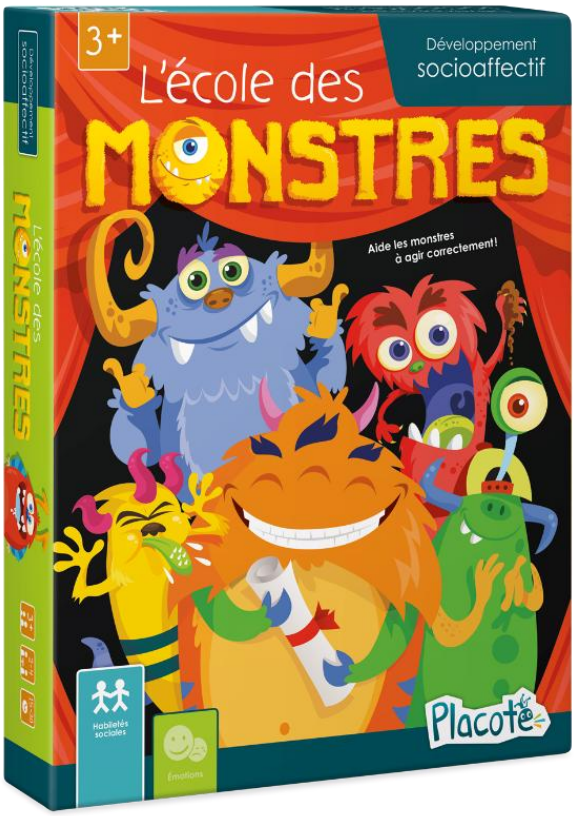
Principes : Des trésors aux formes surprenantes ont été dissimulés dans l'île en tissus doux. Avec vos compagnons singes. Vous devez repérer le butin égaré, n'utilisant que votre sens du toucher. Amassez le plus de trésors possibles avant que toutes les cartes de volcan soient retournées ! Introduction à la reconnaissance tactile et visuelle des formes et acquisition de vocabulaire.

Type : Initiation au jeu de table classique

3 à 6 ans / 2 à 4 joueurs / 10-15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

L’école des monstres



Principes : Objectif : Comprendre les règles sociales. Les monstres font plein de mauvais coups! Ils doivent apprendre à bien se comporter à l’école des monstres. Aide-les en réfléchissant à leurs actions. Essaie de deviner lequel obtiendra son diplôme en premier! L’école des monstres est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.

Type : Jeu de développement socioaffectif

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15-30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le monstre des couleurs

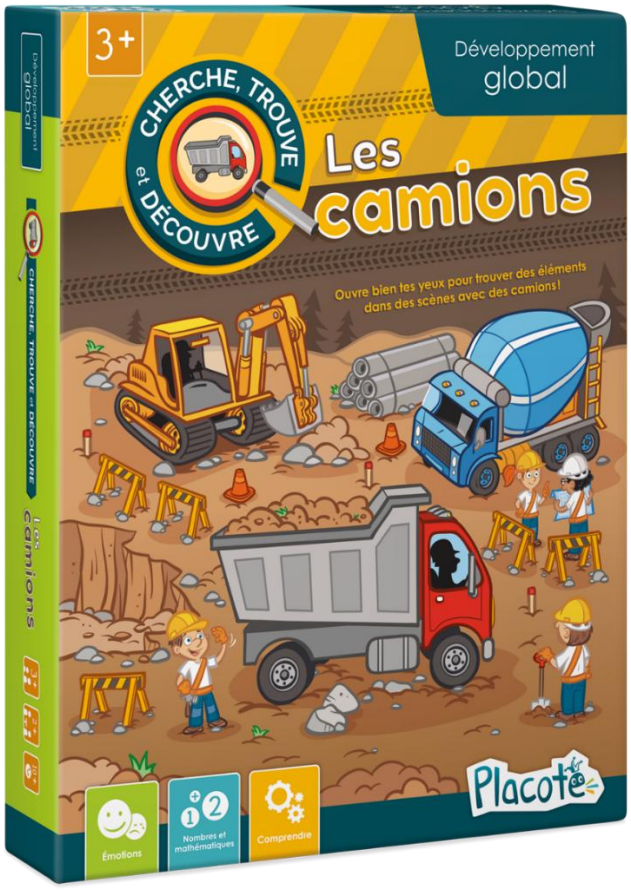
Principes : Les joueurs du Monstre des Couleurs collaborent pour aider le Monstre à comprendre ses émotions. À tour de rôle, ils lancent le dé qui leur permet de déplacer le Monstre autour du plateau. Lorsque le Monstre se rend dans un espace avec un jeton d'émotion, le joueur peut le ramasser et chercher le bon pot. Les pots sont tous placés sur des étagères avec leurs couleurs cachées. Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme).

Type : Jeu d'apprentissage des émotions

3 ans et + / 2 à 5 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les camions



Principes : **Objectif :** Stimuler le développement des habiletés langagières, affectives, sociales et cognitives
Il parait que tu aimes beaucoup les camions, c'est vrai? Ça tombe bien! Ouvre bien tes yeux et tes oreilles, car tu devras trouver des éléments dans plusieurs scènes amusantes avec des camions!
Cherche, trouve et découvre : les camions a été conçu pour soutenir le développement global de l'enfant de 3 ans à 4½ ans. Les différents jeux l'amènent à reconnaitre de petits ensembles d'objets, à nommer des émotions et leurs causes, à comprendre des consignes portant sur les couleurs et la taille des objets, et à développer ses habiletés sociales.

Type : Jeu de Cherche et trouve, émotions, mathématiques

3 ans et + / 2 joueurs et + / ~10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les chiens tachetés

Principes : Un jeu amusant pour compter. Rassemble les chiens tachetés et compte les biscuits en forme d'os.
Apprends à compter avec ces chiens tachetés. Fais tourner la flèche, associe le nombre trouvé au chien qui a le même nombre de taches puis vois combien de biscuits en forme d'os sont dans le panier.

Type : Jeu de dénombrement

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 à 60 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les trois petits cochons

Principes : « Les Trois Petits Cochons » est un jeu de réflexion idéal pour les jeunes enfants. Vous y trouverez trois grosses pièces de jeu juchées de maisons ainsi que quatre figurines (les cochons et le loup) faciles à manipuler. Placerez-vous correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur ? Et si jamais le loup apparaît, saurez-vous les aider en les protégeant à l'intérieur des maisons ?
Les enfants adoreront voir les cochons regarder à travers les fenêtres de leur maison. Vous trouverez également un livre de conte illustré ainsi qu'un livret de 48 défis.

Type : Jeu de logique / Remue-méninge

3 à 6 ans / 1 joueur / 10-15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le train des petites phrases

Principes : Objectif : Apprendre à allonger les phrases avec un complément de lieu ou de temps. Es-tu prêt à aller à la prochaine gare? Pour y arriver, tu dois faire tourner les roues de ta locomotive et allonger tes phrases. Arriveras-tu en premier?
Le train des phrases est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à faire des phrases plus longues. Les roulettes de lieux et de temps permettent aux enfants d'ajouter un complément aux phrases illustrées sur les cartes-images. Les phrases ainsi obtenues sont parfois réalistes, parfois farfelues, ce qui ajoute un aspect amusant au jeu.

Type : Jeu de développement du langage

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15-30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Ma mallette Loup - Au pays des contes

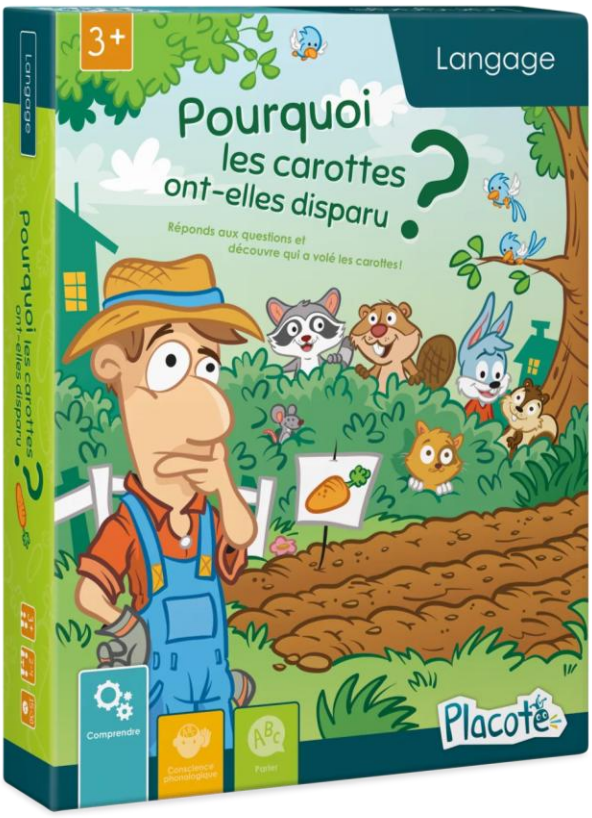
Principes : Un grand coffret fermé par un élastique, réunissant Le Loup qui découvrait le pays des contes, un puzzle de 25 pièces pour reconstituer une scène originale de l'album et un jeu de 28 dominos inédits de qualité supérieure aux couleurs des contes traversés par Loup, afin de continuer à s'amuser intelligemment avec cet univers festif ! Cette année, pour le Goûter du Printemps, Loup veut préparer un gâteau aux pommes. Oui mais il ne sait pas cuisiner. Le voici donc dans la forêt, cherchant quelqu'un pour l'aider. Et qui va-t-il rencontrer ? Trois Petits cochons, le Petit Chaperon rouge, une sorcière...

Type : Jeux classique / initiation aux jeux de société

3 ans / 1 à 2 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Pourquoi les carottes ont-elles disparu?



Principes : Comprendre des questions comprenant «pourquoi». Bizarre! Les carottes ont disparu du potager! Mais pourquoi? Transforme-toi en détective et rends-toi au potager pour trouver le coupable. Mais attention! Tu devras répondre à plusieurs questions en chemin. Pourquoi les carottes ont-elles disparu? est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 5½ ans à développer leur compréhension des questions formulées avec le mot interrogatif «pourquoi». Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.

Type : Jeu de développement du langage

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

My First Rush Hour

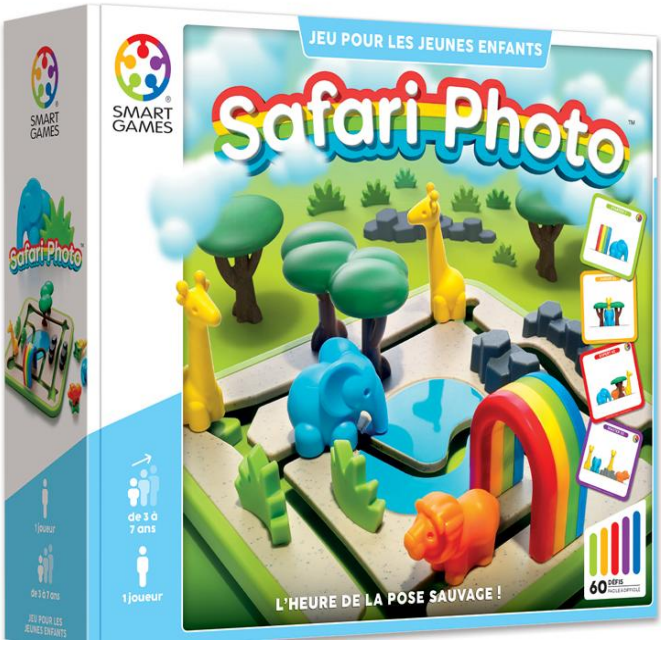
Principes : L'enfant place les véhicules comme illustré puis glisse le véhicule rouge vers la sortie. 30 défis progressifs. L'enfant place les véhicules comme illustré sur la carte défi puis glisse le véhicule rouge vers la sortie.

Type : Jeu de logique

3 ans et + / 1 joueurs / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Safari Photo



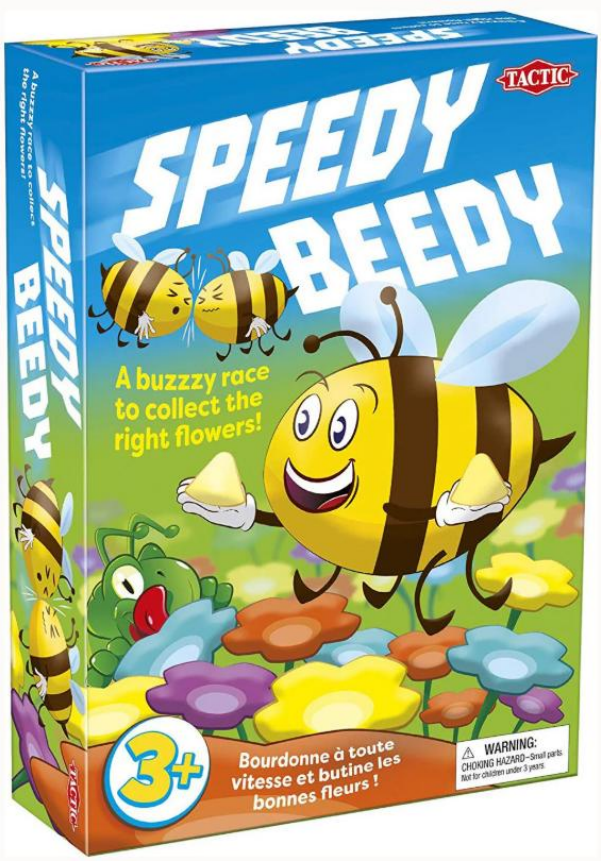
Principes : L'heure de la pose sauvage ! Trois, deux, un… on ne bouge plus ! Ces animaux sauvages adorent poser pour se faire prendre en photo ! Saurez-vous les placer aux bons endroits pour qu'ils apparaissent dans le cadre ? Rappelez-vous que le lion n'aime pas l'eau, l'éléphant ne peut pas passer entre les rochers et les girafes sont trop grandes pour passer sous les arbres. Un jeu d'apprentissage deux en un pour les petits qui leur proposera soit de déplacer les animaux dans la savane selon leur imagination, soit de résoudre les défis proposés. « Safari Photo » est un jeu pour appréhender les formes, ainsi que les notions de dessus, dessous, derrière, devant, à droite, à gauche… Observez les formes des pieds de jeu et suivez le chemin. Prêt pour votre premier safari photo ?

Type : Jeu de résolution de problèmes

3 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Speedy Beedy



Principes Dans le jeu *Speedy Beedy*, tu fais bourdonner ton abeille à travers la prairie et attrape les bonnes fleurs en premier ! Tourne une carte pour voir dans quel ordre les fleurs doivent être cueillies et fais vite, car l'abeille la plus rapide marque un point! Un jeu amusant et plein d'action pour les jeunes joueurs. Fourni avec des abeilles et des fleurs en plastique durable. Le jeu est facile à apprendre et convient aux très jeunes enfants. Cherche l'insecte qui peut ruiner ta partie!

Type : Jeu de stratégie…

3ans et + / 2-3 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Tactilo Loto

Principes : Dans un petit sac, des cartes sont cachées avec, sur toutes, une texture ou un relief différent. Cela permet de reconnaître tout un bestiaire du bout des doigts : le lapin dodu, le mouton frisé, le poisson à écailles... un petit jeu de langage original et amusant, pour joindre le geste à la parole.

Type : Jeu d'observation et dextérité

3 ans et + / 1 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Trains et Rails (Serpent et échelles)

Principes : Les cases illustrées d'un personnage vous accordent un superpouvoir: celui de passer à une case supérieure. Mais attention, un arrêt au sommet d'un rail signifie une livraison imprévue et cela retardera votre arrivée au dépôt.

Vite, démarrez et promenez-vous d'une station de couleur à une autre dans le monde de Chuggington grâce à cette adaptation du classique jeu de serpents et échelles.

Type : Jeu de type serpents et échelles

3 ans et + / 2 joueurs et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Une patate à vélo

Principes : Est-ce que ça se peut *Une patate à vélo* ? Une licorne qui pète?
Basé sur le livre d'Élise Gravel, *Une patate à vélo - le jeu*, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou pas en essayant d'avoir tous la même réponse pour avancer sur la piste. Du plaisir et des découvertes rigolotes pour toute la famille!
Ce jeu a été créé, illustré et imprimé au Québec dans le respect de la planète (un arbre coupé un arbre planté, papier FSC, sans plastique).

Type de jeu : Réflexion et coopération

3 à 6 ans / 2 à 4 joueurs / 20 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Uno junior MOVE!

Principes : Chaque fois qu'un joueur pose une carte présentant une icône étoile, il devra sauter, danser, frapper dans ses mains ou se pencher. Cette version du jeu permet d'apprendre à jouer tout en bougeant. Les couleurs et les décorations peuvent varier. UNO Junior Move! permet aux enfants et aux familles de jouer au célèbre jeu UNO tout en bougeant ! Le jeu se joue comme le UNO classique, mais dispose de trois niveaux de difficultés, ce qui permettra aux joueurs les plus jeunes de profiter du jeu à tout âge. Chaque fois qu'un joueur pioche une carte présentant une icône étoile, le joueur devra effectuer l'action indiquée sur sa carte Move!.

Type : Jeu de cartes et d'action

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / ~10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

VOCABULON des petits

Principes : Un jeu pour découvrir et mémoriser d'une manière dynamique et par étape les lettres de l'alphabet et 120 mots originaux associés à 6 paysages que les enfants adorent : la forêt enchantée, l'île des pirates, le château hanté, le cirque magique, pique-nique à la campagne et Noël à la montagne.
Un matériel de jeu très résistant, maniable et très coloré qui propose 6 jeux faciles, amusants et progressifs.

Type : Jeux d'observation et d'association pour les 3/4/5 ans

Jeu de réflexion, lecture et écriture pour les 5/6 ans.

3 à 6 ans / 1 à 6 joueurs / 15-30 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Fais-moi une devinette

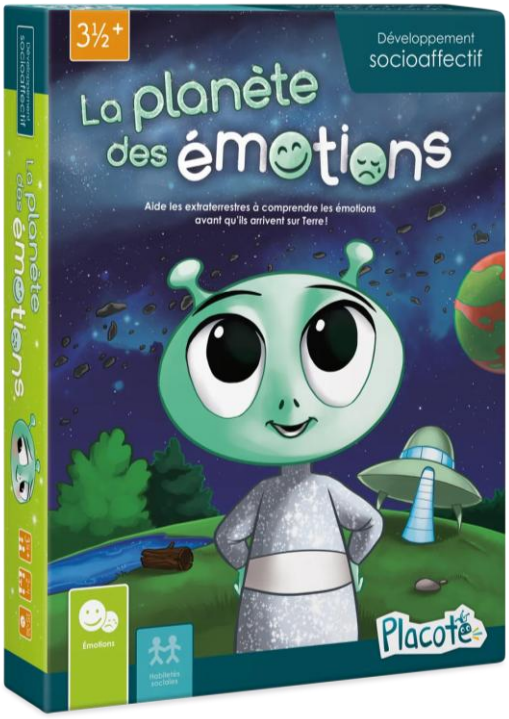
Principes : Tu peux devenir le champion des devinettes! Pige une carte, lance le bon dé et construis ta devinette. Surtout, ne dis pas ce que tu vois sur ta carte. Chut!
Fais-moi une devinette est conçu pour aider les enfants de 3 ans et demi et plus à formuler une devinette. Les cinq dés-indices leur permettent de décrire une grande diversité d'objets illustrés sur les cartes-images.

Type : Jeu de langage

3,5 ans et + / 2 à 6 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La planète des émotions



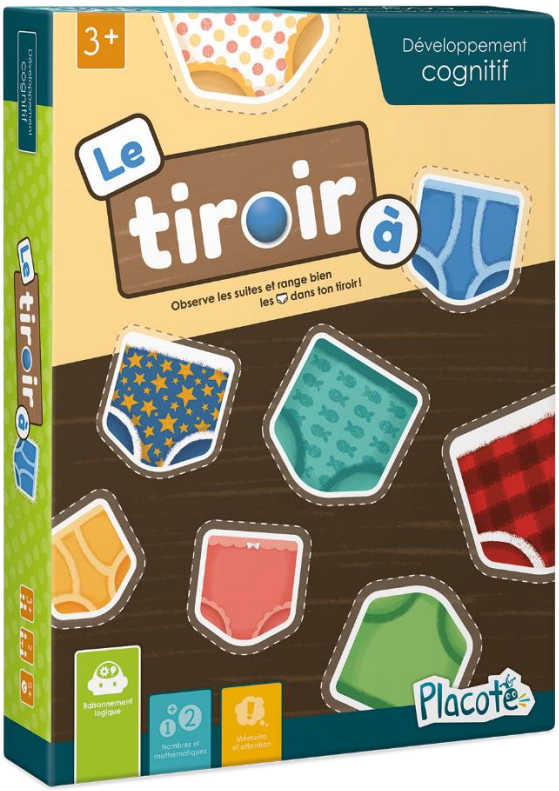
Principes : Tu dois montrer aux extraterrestres comment comprendre les émotions, car ils ne savent pas ce que c'est. Aide-les à quitter la planète Padémo pour se rendre sur la Terre et y vivre leur première émotion! Avance en lançant le dé, prends des cartes et devine les émotions ressenties par les personnages illustrés. La planète des émotions est conçue pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.

Type : Jeu de développement socioaffectif

3½ ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le tiroir à bobettes



Principes : **Objectif :** Suites logiques
Les bobettes sont en désordre! Par chance, tu peux savoir comment les placer dans ton tiroir grâce à ton guide de rangement! Observe bien et réfléchis pour tout ranger comme il faut.
Le tiroir à bobettes est conçu pour aider les enfants de 3 ans à 6½ ans à reproduire, poursuivre ou créer des suites logiques, selon leurs habiletés. Le guide de rangement présente aussi les suites de la plus facile à la plus difficile. Les enfants peuvent ainsi apprendre à leur rythme… en riant!

Type : Jeu de logique

3 ½ ans et + / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Panda’fun

Principes : Aide le panda à ramasser tous les pétales avant que la musique ne s'arrête! Panda adore ramasser les fleurs et les feuilles de son jardin, mais il y a un problème...elles le font éternuer! Un jeu musical qui offre 2 possibilités de jouer aux enfants: travaillez ensemble pour collecter les fleurs et les feuilles, ou faites-en un concours et ne collectez que votre propre couleur!

Type : Jeu coopératif musical

3 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bingo Barbie

Principes : Ce jeu de Bingo réversible permettra à votre enfant de pratiquer sa concentration tout en s'amusant. Une facette des cartes présente de magnifiques illustrations du monde coloré de Barbie tandis que de l'autre côté on retrouve des lettres qui aideront votre enfant à apprendre son alphabet.

But du jeu : Être le premier à aligner ses jetons de manière à former une ligne, un X, ou encore à avoir une carte pleine ou seulement les 4 coins.

Type : Jeu de bingo

4 à 8 ans / 2 à 5 joueurs / ~10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Brain Box – Il était une fois

Principes : Avec BrainBox Il était une fois, les enfants observent une carte « conte » pendant 10 secondes puis répondent à une question indiquée par le dé. Si la réponse est bonne la carte est gagnée !
Tous les types de contes sont représentés : pédagogiques (Le vilain petit canard), mythologiques (le roi Arthur et les chevaliers de la table ronde), modernes (Tarzan, la Belle et la Bête)... Les plus célèbres contes des Frères Grimm, de Charles Perrault et d'autres illustres auteurs sont dans cette BrainBox pleine d'histoires merveilleuses. De quoi devenir incollable sur les plus grands contes classiques !

Type : Jeu de stratégie…

4 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

CATA CASTORS!

Principes : Jeu d'action avec un castor détecteur de mouvement ! Timber le castor surveille le barrage. Mais ces chenapans d'enfants castors essayent sans arrêt de lui voler les bûches. Ils les poussent l'une après l'autre hors du barrage en faisant bien attention de ne rien faire bouger. Mais arriveront-ils à s'en emparer sans faire grogner Timber ? Chaque joueur doit récupérer 6 bûches (orange, jaunes et marron).

Type : Jeu d'action et de dextérité

4 ans et + / 1 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Chercher et trouve – Monde animal

Principes Les jeunes s'amuseront à découvrir des endroits magnifiques dans ce jeu de Cherche et trouve qui stimulera leur sens de l'observation et leur concentration. Les animaux se sont cachés dans les différentes planches de jeu illustrant les magnifiques paysages de l'Asie, de l'Australie, des forêts tropicale et boréale, du désert et de la savane africaine.

Type : Jeu de cherche et trouve

4 ans et + / 1 joueur et +/ 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Concept Kids

Principes : Concept Kids Animals est une version coopérative du jeu Concept, adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. À tour de rôle, les enfants tentent de faire deviner un animal aux autres en jouant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. L'enfant indique ainsi une caractéristique de l'animal à deviner. Tirez 12 cartes et tentez de trouver le plus grand nombre d'animaux possible afin d'accumuler le plus de points ! Concept Kids Animals propose 110 animaux à deviner, répartis en deux niveaux de difficulté. Joliment illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour enfants leur permettra de découvrir le monde des animaux de manière ludique et innovante.

Type : Jeu de stratégie…

4 ans et + / 2 à 12 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Croque Joujoux

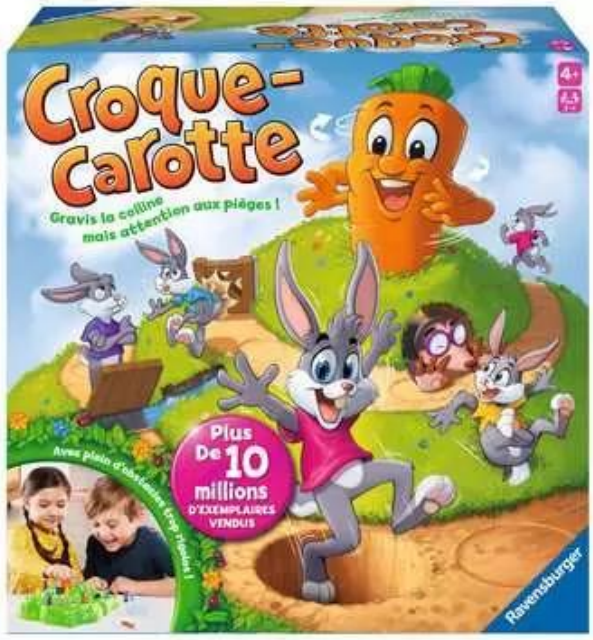
Principes : Croque Joujoux est un monstre malicieux!
Gare à tes jouets, car il aime bien les mâchouiller avant de les avaler! Sauve les jouets avant qu'il ne soit trop tard! Retire-les de sa langue!

Type : Jeu de dextérité et de vitesse

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Croque-Carotte



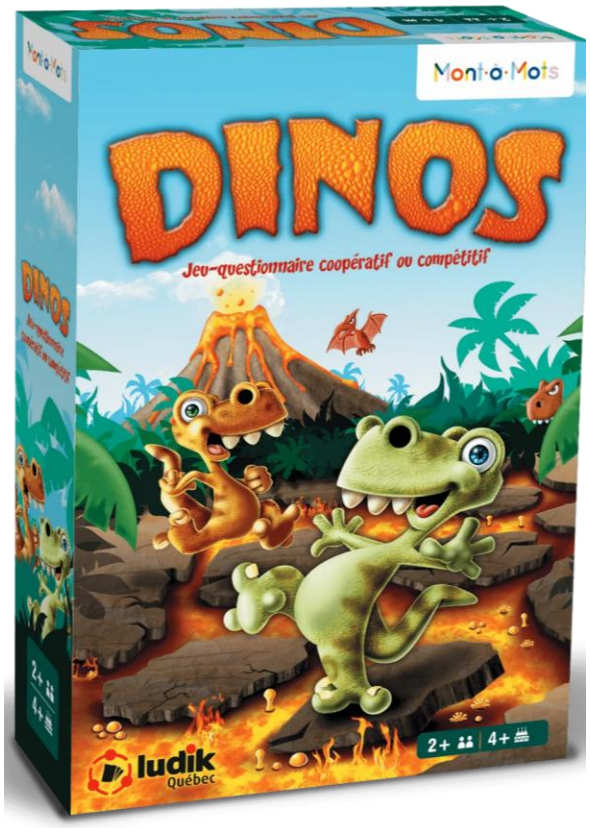
Principes : C'est parti pour une course de lapins complètement folle ! Ton objectif : la succulente carotte au sommet de la colline. Mais attention, le chemin qui mène jusqu'à elle est plein de surprises : de temps en temps, des trous s'ouvrent et boum, les lapins tombent dedans, ou une taupe sans-gêne les pousse sur le côté. Un pont-levis et une clôture peuvent aussi gêner le passage. Quel petit lapin s'en sortira le mieux avec les trous et les obstacles et atteindra le premier la carotte ?
Croque Carotte est considéré comme un classique des jeux pour enfants. Les règles sont simplissimes et s'apprennent en quelques secondes seulement !

Type : Initiation au jeu de table

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dinos



Principes : Mont-à-mots Dinos est un jeu-questionnaire coopératif ou compétitif, selon votre préférence. Lancez le dé, répondez à des questions et sauvez-vous du volcan en sautant d'une pierre à l'autre. Prenez garde aux redoutables dinosaures qui pourraient vous faire rebrousser chemin! Deux niveaux de difficulté.

Type : Jeu questionnaire coopératif

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Filou Chiptou

Principes : Le jeu Filou Chiptou requiert une rapidité d'action. Le but du jeu est d'attraper le plus grand nombre de poules possible lorsque le vilain renard perd son pantalon, afin de les rassembler dans le poulailler.
Oh oh... le renard est dans le poulailler! Ce renard gourmand attrape les poules et les met dans son pantalon. Quand il y en a trop, son pantalon tombe et les poules s'échappent!
Dans le jeu *Filou Chiptou,* placez les poules dans son pantalon et appuyez sur sa tête. ATTENTION: il peut perdre son pantalon à tout moment! Quand le renard perd son pantalon, il est temps de sauver les poules! Collectionnez-les rapidement et remplissez votre poulailler pour gagner!

Type : Jeu de vitesse et d'action.

4 ans et +/ 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Hop-là Banana

Principes : Monki adore un peu trop les bananes... Il les aime tellement qu'il refuse de les partager! Récoltez-en un maximum tout en restant sur vos gardes.

S'il tente de s'enfuir en bondissant dans les airs, saisissez-le!

Type : Action

4+ ans / 2 à 5 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

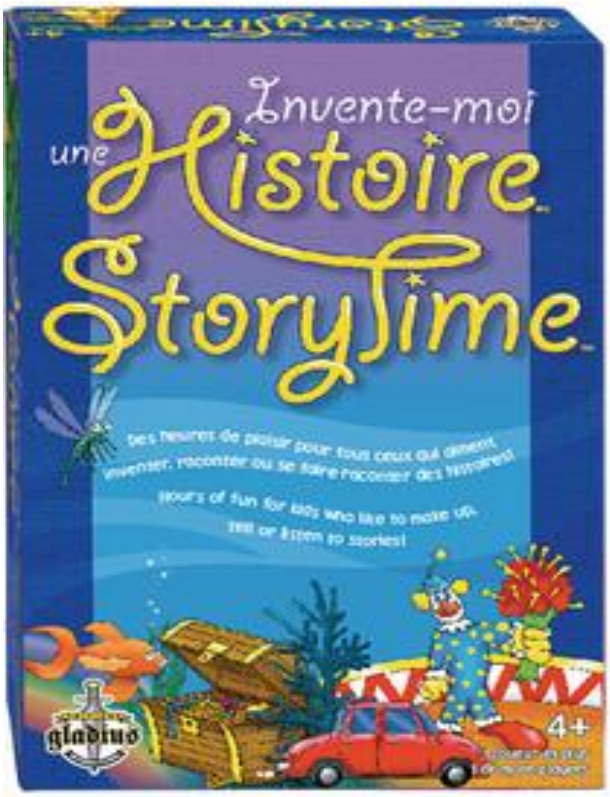
Hungry Hungry Hippos

Principes : C'est le jeu classique Hungry Hungry Hippos : jeu facile à jouer pour les enfants d'âge préscolaire. Dans ce jeu pour enfants facile à apprendre, les joueurs choisissent l'un des 4 hippopotames, ils relâchent les billes dans l'étang central et essayent d'avaler le plus de billes possibles avec leur hippopotame pour gagner. Sautons dans la jungle et rejoignons la course ! Dans le jeu de plateau pour enfants Hungry Hungry Hippos, les joueurs tentent de faire manger le plus de billes possible à leur hippopotame pour gagner. Pour commencer, tout le monde relâche ses billes dans le centre, puis le festin commence ! Plus un joueur appuie rapidement sur la queue de son hippopotame, plus il mangera de billes. Quand le festin est terminé, chaque joueur compte ses billes.

Type : Jeu de vitesse

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Invente-moi une histoire



Principes : Des heures de plaisir pour tous ceux qui aiment inventer, raconter ou se faire raconter des histoires!Le but du jeu : inventer des histoires, seul ou en groupe, en se laissant inspirer par les pastilles magnifiquement illustrées. La seule règle : avoir du plaisir. Qui inventera l'histoire la plus farfelue, la plus incroyable, la plus amusante?

Type : Jeu de coopération

4 à 8 ans / 1 joueur et + / 10 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Invente-moi une histoire – Histoire de jouets 3

Principes : Les amateurs d'histoires et les jeunes raconteurs craqueront pour ce jeu non compétitif qui stimule l'apprentissage du langage et de la créativité. Comprend des pastilles illustrant des lieux, des personnages et des émotions.

Il s'agit d'inventer des histoires en s'inspirant des pastilles magnifiquement illustrées que l'on prend au hasard.

Type : Jeu de coopération

4 ans et + / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Kaboom Zoo

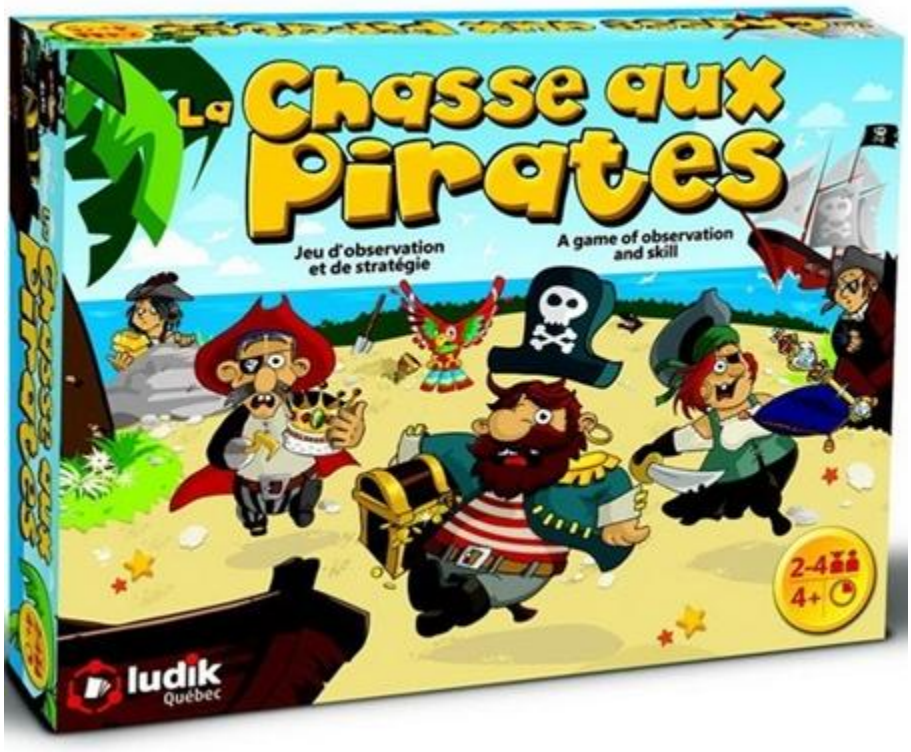
Principes : Tic, tic. Tic….KABOOM! Faites la course pour rouler et placer vos blocs sur la carte de modèle. Dépêchez-vous de placer correctement les blocs sur le plateau de jeu! Si vous prenez trop de temps, le ressort du plateau pourrait bien se déclencher…

Type : Jeu de rapidité

3 ans et + / 1 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La chasse aux pirates



Principes : La chasse aux pirates est un jeu de mémoire et d'observation. Tu dois capturer le plus de pirates possible et tenter de les mettre aux cachots en découvrant le lieu où ils ont enfoui leur trésor.

Type : Jeu de mémoire

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La tour écroulée

Principes : Construire la tour en plaçant des rangées de blocs à angle droit, les uns sur les autres. Le joueur qui a construit la tour commence en enlevant un bloc n'importe où en dessous de la rangée du haut et doit le poser sur le dessus de la tour. Vous devez utiliser seulement une main. Continuez à jouer à tour de rôle en plaçant chacun un bloc à la fois en complétant des rangés d'au moins 3 bloc. Le but est d'être le dernier joueur à placer un bloc sans faire tomber la tour.

Type : Jeu de stratégie…

4 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le hibou de la forêt

Principes : Explore la forêt mais ne te fais pas attraper par le hibou!
Un jeu de mémoire pour les petits! Incarnez des petites souris et partez à la chasse aux trésors dans la forêt! Mémorisez l'emplacement des objets et animaux et soyez le premier à récupérer les 5 qui composent votre butin. Mais attention au hibou! S'il est content, continuez votre chemin! S'il est grincheux, passez votre tour!

Type : Jeu de mémoire et d'aventure

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / ~15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le Petit Chaperon Rouge

Principes : Pourrez-vous aider le Petit Chaperon Rouge à trouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand? Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge sur le plan de jeu et utilisez les tuiles « chemin » pour lui permettre de rejoindre la maison. Vous devrez surmonter 24 défis de difficulté croissante.
Mais attention! Le loup rode. Jouez également avec lui et parvenez à résoudre 24 autres défis en créant deux chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup, qui arrivera toujours le premier…

Type : Jeu de réflexion et de patience

4 à 7 ans / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les petits pompiers

Principes : Au feu! Au feu! Le plus rapidement possible, les petits pompiers s'élancent vers la maison en flammes! Arriveront-ils à temps?
Dans ce jeu coopératif, les joueurs font la course contre la montre. En pigeant des cartes qui leur sont favorables, ils éteindront peut-être le feu avant que celui-ci ne ravage entièrement la maison. Comme dans toute bonne caserne, le travail d'équipe est primordial, mais un peu de chance ne vous fera pas de tort...!

Type : Jeu de coopération

4 ans et + / 1 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le trésor du pirate Boom

Principes : Le Capitaine Boom, le chef des pirates, n'en pouvait plus de voir ses hommes se disputer à chaque fois qu'ils devaient se partager un trésor. Il inventa donc une méthode de partage amusante qui utilisait ce que les pirates aiment le plus : des dés et des cartes! Depuis, les pirates ne se bagarrent plus et ils ont appris à compter. À votre tour de vous partager son trésor!

Type : Jeu de mots et de chiffres

5 ans et + / 1 à 10 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Loco’Cotte

Secoue-toi le piou-piou-tin!

Principes : Découvrez Loco’Cotte, le jeu d'ambiance parfait pour la famille et les amis ! Passez la cocotte à votre voisin avant que celle-ci ne se mette à crier, marquant la fin de la partie !

Trois cartes Activité, une de chaque couleur, sont piochées ou choisies et posées faces visibles au centre de la table. Le popotin, quant à lui, est placé quelque part hors de la table de jeu, voire dans une autre pièce.
On démarre le minuteur de la cocotte et elle commence à tourner entre les joueurs. Celui qui l’a devant lui la secoue et doit faire l’activité indiquée sur la carte de la couleur obtenue. Si c’est la face rose, il doit quitter la table, aller toucher le popotin et revenir au plus vite pour transmettre la cocotte au nid de son voisin.

Quand la cocotte crie, le joueur précédent celui qui la possède gagne la partie ! Enchaînez les parties délirantes qui raviront les enfants.

Type : Jeu d’ambiance

4 ans et + / 2 à 6 joueurs / 2 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Malo Chiko

Principes : Ce loup a mangé vraiment n'importe quoi, et des objets sont coincés dans sa gueule. A l'aide de la pince, retire délicatement l'objet de la couleur indiquée par la flèche du spinner! Mais attention à ne pas te faire mordre, et si tu touches son appareil en métal, il risque de relâcher sa terrible mâchoire!

Type : Jeu d'action

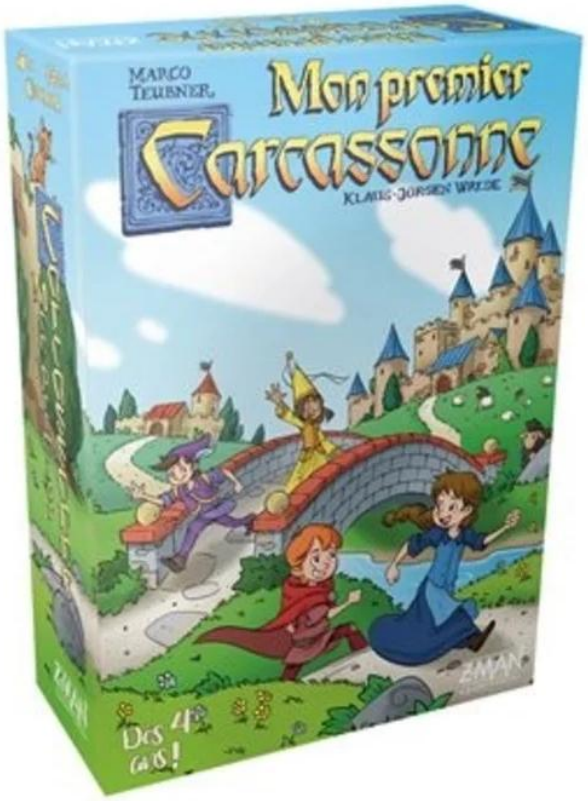
4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Jouer en tout temps sous supervision d'un adulte pour éviter de briser le mécanisme.

Ne pas appuyer sur la tête ou le nez du loup.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mon premier Carcassonne



Principes : Les rues de Carcassonne prennent vie! Cette version du classique moderne Carcassonne, a été adaptée pour permettre aux joueurs de tous âges de jouer ensemble. À chaque tour, les joueurs placent une tuile pour construire la ville. Lorsqu'ils ferment une rue avec un ou plusieurs enfants de leur couleur, ils peuvent mettre leur pion sur le plateau. Le premier à placer tous ses pions gagne!

Type : Jeu de stratégie

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mon premier Unlock! – Histoires de canard

Principes : Mon Premier Unlock! est un jeu coopératif. Tous ensemble, découvrez l'une des trois aventures aux côtés de Bernard le canard. Pour gagner, réussissez toutes les missions d'une aventure dans le bon ordre.

Type : Jeu d'enquête / évasion

4 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Picky Kitty

Principes : Picky Kitty est un chat gastronome ! Il adore la pizza, mais beaucoup moins les légumes! Pourras-tu le convaincre d'en manger sans qu'il n'entre dans une colère noire?

Type : Jeu d'action

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / 5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Quelle heure est-il?

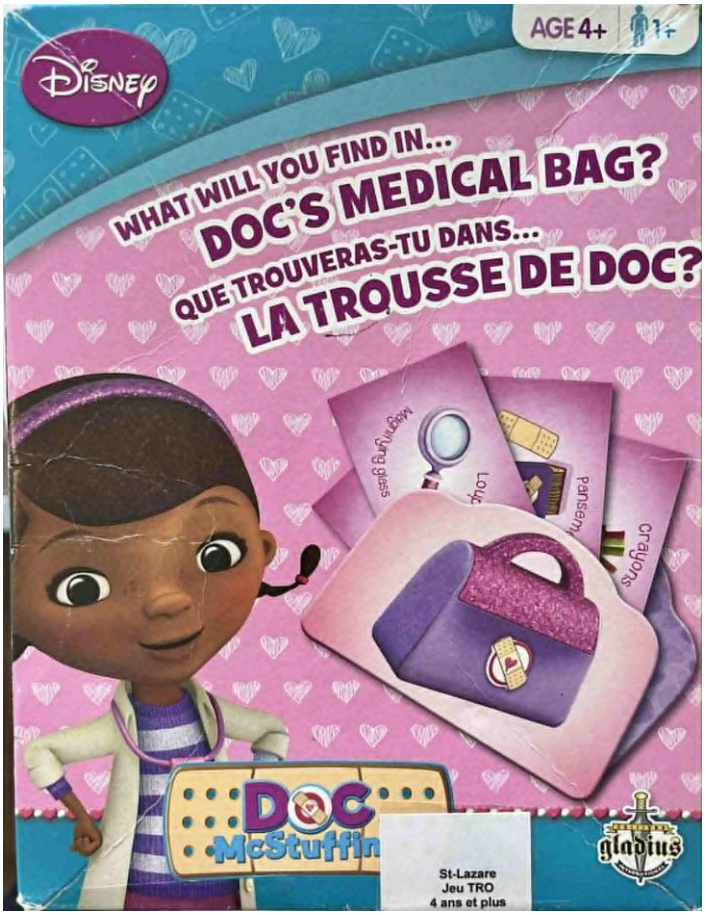
Principes : Un jeu intelligent pour apprendre à lire l'heure tout en s'amusant.
Au dos de chaque carte se trouve un code couleur qui permet à l'enfant de vérifier sa réponse. Les cartes indiquent également comment dire l'heure.
Les enfants apprendront à associer l'heure analogique et digitale à des activités ou des moments spécifiques de la journée.
Un jeu s'inscrivant dans la méthode MONTESSORI qui vise au bien-être de l'enfant.

Type : Jeu éducatif

4 à 7 ans / 1 joueur / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Que trouveras-tu dans… la trousse de Doc?



Principes : Aide Docteur La Peluche à remplir sa trousse de médecin. Le but du jeu : se souvenir de tous les éléments qui se trouvent dans la trousse de Doc.

3 façons de jouer!

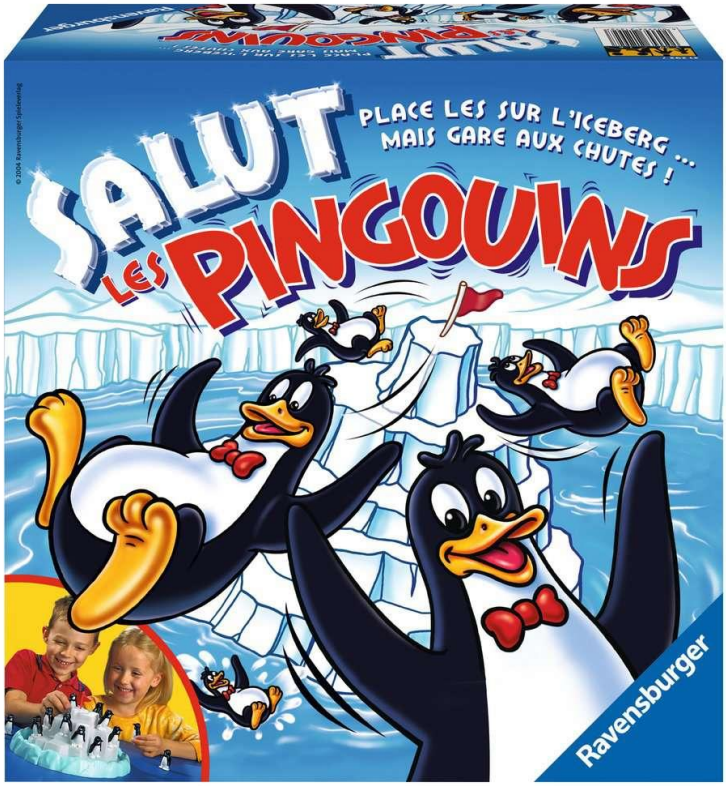
En groupe | À deux | En solo

Type : Jeu de mémoire et classification

4 ans et +/ 1 joueur et + / 5 à 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Salut Les pingouins



Principes : Qui sera le champion de la glace? Le joueur qui met tous ses pingouins sur l'iceberg, sans que celui-ci ne se renverse... Un jeu d'adresse où les petites mains des enfants sont bien souvent les plus habiles.

Type : Jeu d'adresse, de suspense et de tactique

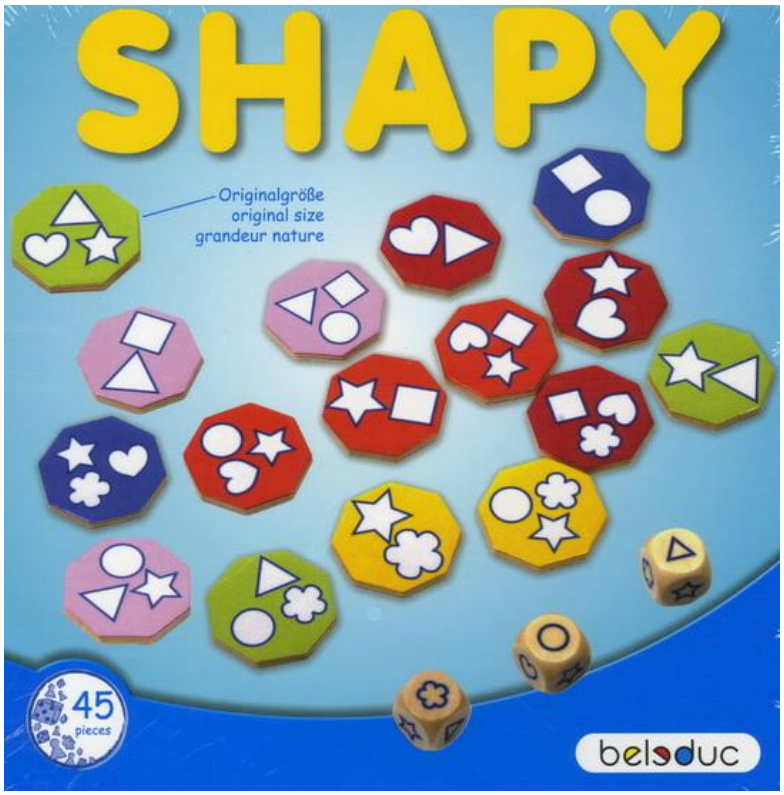
4 ans et + / 1 à 6 joueurs / 15 min.

Contenu :

- ☐ 1 plateau
- ☐ 1 iceberg + 1 drapeau
- ☐ 24 pingouins
- ☐ 1 règle du jeu

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Shapy



Principes : Il s'agit d'un jeu de concentration demandant une rapidité de réaction. Ce passionnant jeu de recherche encourage le don de l'observation et la reconnaissance de formes et de leurs combinaisons.

Type : Jeu d'observation

4 ans et + / 1 à 8 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Step by Step

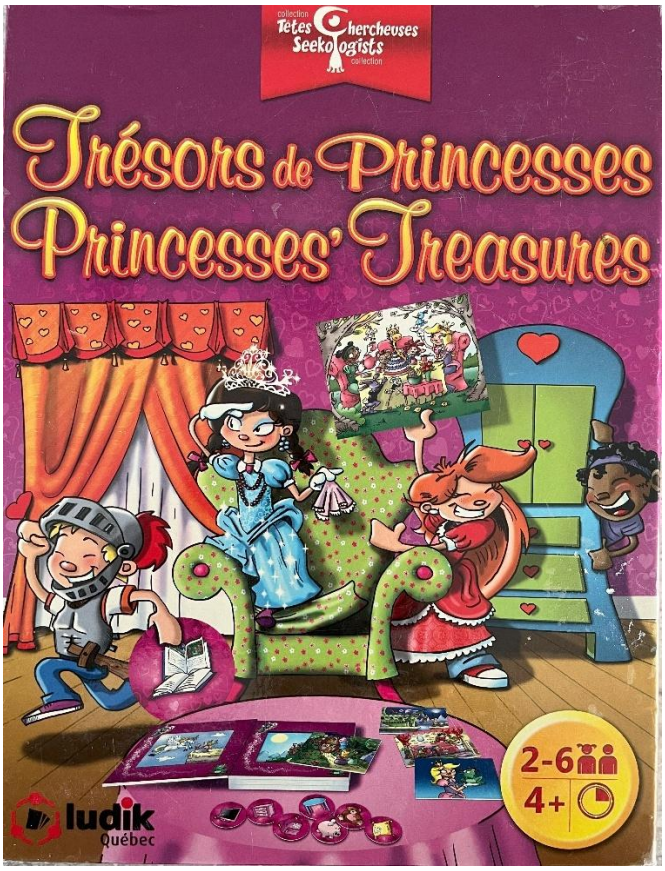
Principes : Step by Step Animals and Co, un jeu de dessin dans lequel il faut reproduire les animaux en suivant les exemples. Le tout sur une ardoise effaçable. Dès 4 ans. Apprendre à dessiner les animaux en réalisant des dessins étape par étape et en suivant les modèles des cartes.

Type : Jeu de dessin

4 ans et + / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Trésors de princesses



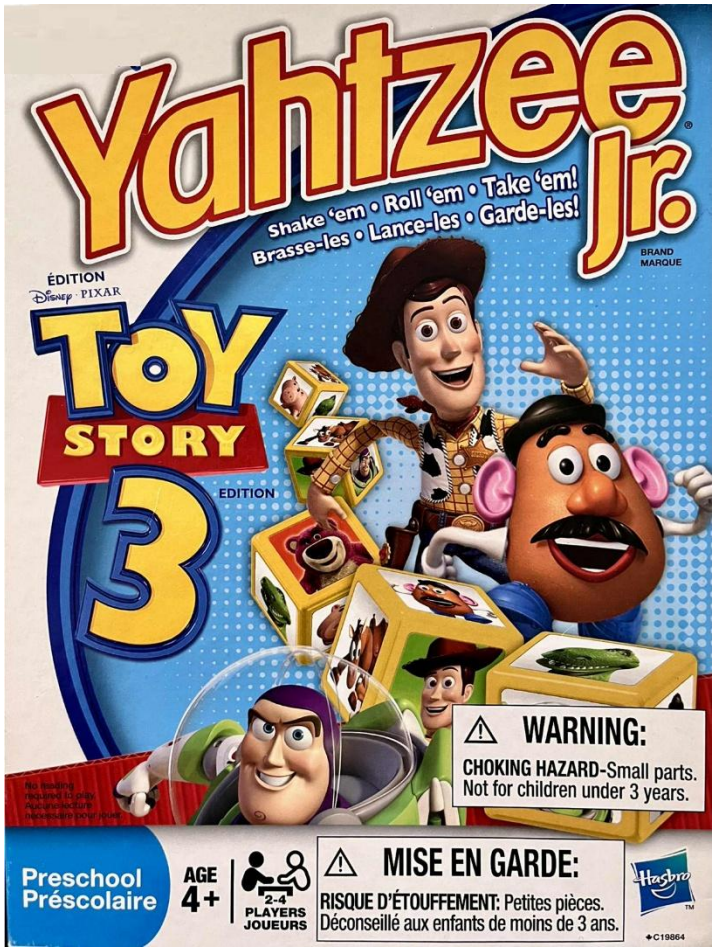
Principes : Trésors de princesses fait partie de la collection « Les têtes chercheuses » crée afin de stimuler la curiosité et la créativité des joueurs. Le but du jeu est de reconstituer une histoire en faisant appel à la logique et l'imagination des joueurs tout en leur faisant chercher des indices partout dans la maison.

Type : Jeu de logique

4 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Yahtzee Jr. - Histoire de jouets 3



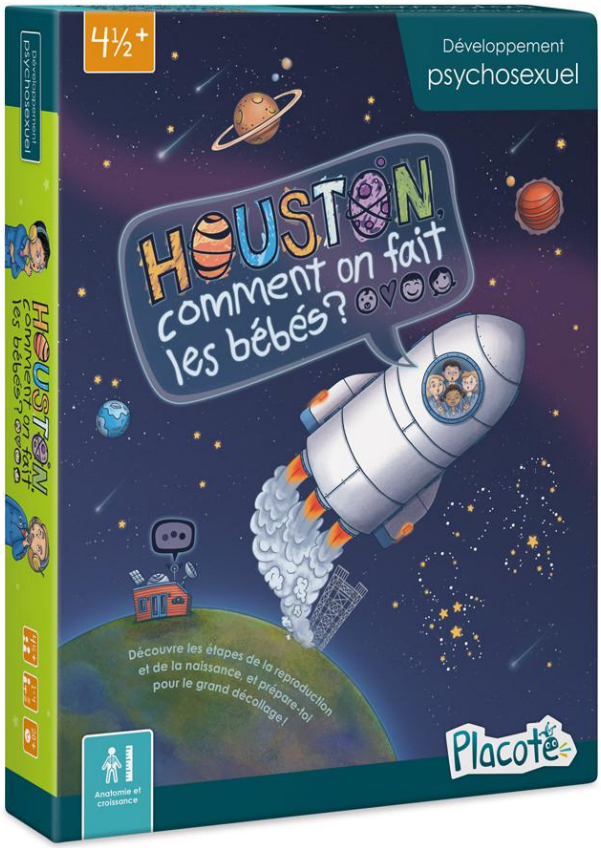
Principes : Maintenant, votre famille peut lancer les dés avec ses personnages préférés grâce à l'édition Yahtzee Jr. Disney Pixar Toy Story 3. Cette version amusante du jeu classique met en vedette Woody, Buzz, Hamm, Rex et bien d'autres. Les joueurs doivent associer autant de personnages que possible tout en évitant Lotso — là où il passe, la malchance le suit.

Type : Jeu de dés et association

4 ans et + / 2 à 4 joueurs / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

HOUSTON, comment on fait les bébés?



Principes : Des familles s'apprêtent à partir pour un voyage spatial afin d'aller peupler une nouvelle planète. Chaque famille est composée d'enfants curieux accompagnés de leurs parents. Mais avant le grand départ, une question universelle surgit : comment fait-on les bébés?
Houston, comment on fait les bébés? est un jeu coopératif pour les enfants de 4½ ans à 10 ans dans lequel les joueurs incarnent de jeunes astronautes en pleine préparation pour leur mission. Ensemble, ils explorent les bases de la reproduction, de la grossesse et de la naissance avec humour et curiosité, et partagent leurs connaissances tout en s'amusant. Prêt pour le décollage? Accompagne ces apprentis astronautes et aide-les à trouver des réponses à leurs questions avant que la fusée décolle vers la nouvelle planète!

Type : Jeu éducatif

4½ à 10 ans / 1 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

5 à 6 ans

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

Balance Beans

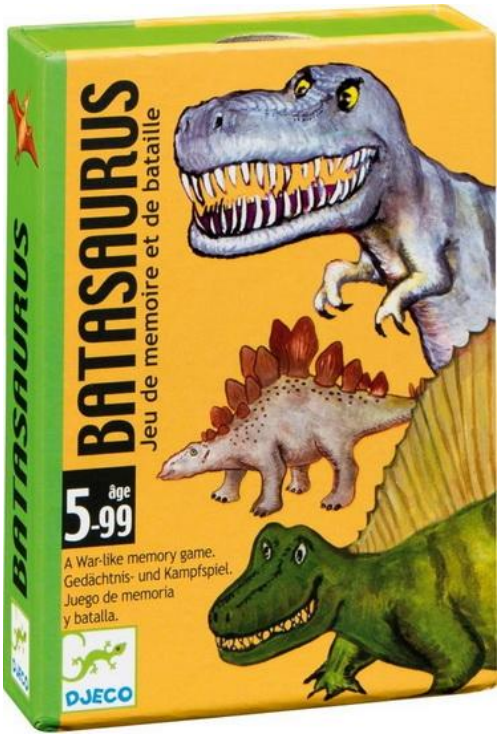
Principes : Qui maintiendra la balance de haricots en équilibre ?
À Balance Beans®, les joueurs tentent de placer d'amusants haricots colorés sur la balance de manière à ce qu'elle soit en équilibre. Les enfants apprennent ainsi les premières notions d'algèbre en s'amusant. Si une carte Défi est trop difficile, un coup d'œil au verso pourra les aider à trouver la solution.

Type : Jeu de logique

5 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Batasaurus



Principes : Le but du jeu est de gagner le maximum de combats de dinosaures : des attaques de dinosaures, des ripostes appropriées... un jeu où se mêlent la stratégie et la mémoire.
Chaque joueur dispose d'un jeu de 12 dinosaures numérotés de 1 à 12 (12 étant la valeur la plus forte), après avoir mélangé son jeu on le dispose face visible devant soit (former 2 lignes de 6 cartes ou 3 lignes de 4 cartes) puis mémoriser ces cartes durant
30 secondes. Chaque joueur retourne son jeu puis chaque joueur choisit la carte qu'il va jouer contre celles de ses adversaires. Saurez-vous vous souvenir où sont vos fortes cartes?

Type : Jeu de bataille et de mémoire

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Capitaine des émotions

Principes : *Capitaine des émotions* est un jeu éducatif conçu pour aider les enfants de 5 à 12 ans à mieux gérer leurs émotions.

Les matelots sont en quête de leur futur capitaine, celui ou celle qui saura les guider à travers les tempêtes des émotions.

Objectif? Obtenir son permis de Capitaine des émotions en explorant différentes îles.

Chaque île invite les enfants à mieux comprendre, exprimer et apprivoiser leurs émotions… tout en s'amusant!

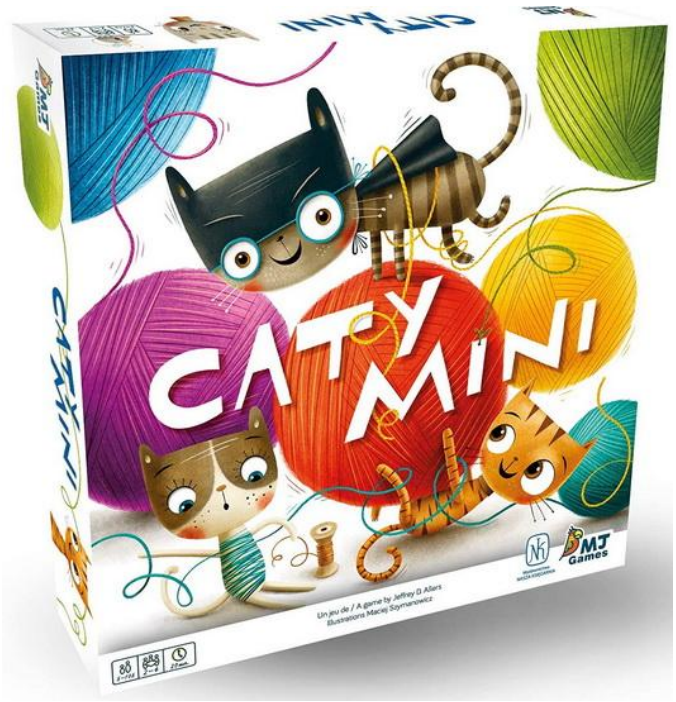
À travers le jeu, les enfants partagent leurs expériences, développent des connaissances et découvrent des astuces concrètes pour naviguer avec plus de sérénité à travers leurs émotions.

Type : Jeu de gestion des émotions

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Caty Mini



Principes : Caty Mini est très apprécié par les enseignants et les enseignants. Les adultes s'amusent aussi avec Caty Mini. Un jeu conçu pour les enfants mais idéal pour toute la famille. Magnifiques illustrations et fabriquées en Europe. Une boîte pleine de matériaux uniques de haute qualité sans plastique.

Type : Jeu de stratégie…

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dali le Renard

Principes : Un « Stop ou Encore ? » simple, fun et efficace pour toute la famille (dès 5 ans) dans une superbe boîte-jouet. Lancez les dés dans le poulailler ! Ils indiquent quels œufs vous pouvez choisir et lequel est interdit (car le fermier veille). Tant que vous pouvez récupérer un oeuf différent à chaque lancé, vous pouvez décider de relancer les dés pour gagner encore plus d'oeufs! Mais attention, si vous tentez trop votre chance, le fermier vous attrapera et vous rentrerez bredouille. Alors soyez malin et sachez quand vous arrêter pour être le premier à récupérer 10 œufs!

Type : Jeu de stratégie

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Exit le jeu – Kids – La jungle aux énigmes

Principes : Vous avez découvert une île déserte ! Vous décidez d'explorer les lieux et de vous enfoncer dans la jungle touffue. Mais, qu'est-ce que… ?! Ici, en plein coeur de la forêt tropicale, vous tombez sur neuf mystérieux coffres ! Serait-ce des trésors ? Vous vous approchez, mais vous entendez soudain des bruits étranges…
Vous regardez autour de vous : plein de petits yeux vous observent depuis les sous-bois. Un toucan coloré s'élance dans les airs et vient se poser sur l'un des coffres : « Bonjour et bienvenue, jeunes aventuriers ! croasse-t-il. Vous avez découvert l'Île aux Énigmes !
Si vous parvenez à résoudre nos énigmes, vous pourrez ouvrir nos coffres au trésor… » D'autres animaux s'avancent vers vous. Vous avez 6 énigmes à résoudre ensemble ! Chaque énigme résolue vous donnera accès à l'une des 6 clefs dorées qui permettent d'ouvrir les coffres.
Réussirez-vous à résoudre toutes les énigmes ? Quels trésors se cachent dans ces coffres ?
EXIT est un jeu qui reprend les sensations des « escape games ».
Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible.

- L'ADN de la gamme EXIT en version enfant
- Un jeu sans destruction de matériel, rejouable plusieurs fois
- 6 types d'énigmes qui demandent de la déduction, de l'observation et de la manipulation

Type : Jeu de stratégie…

5 ans et + / 1 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Eye Found It!

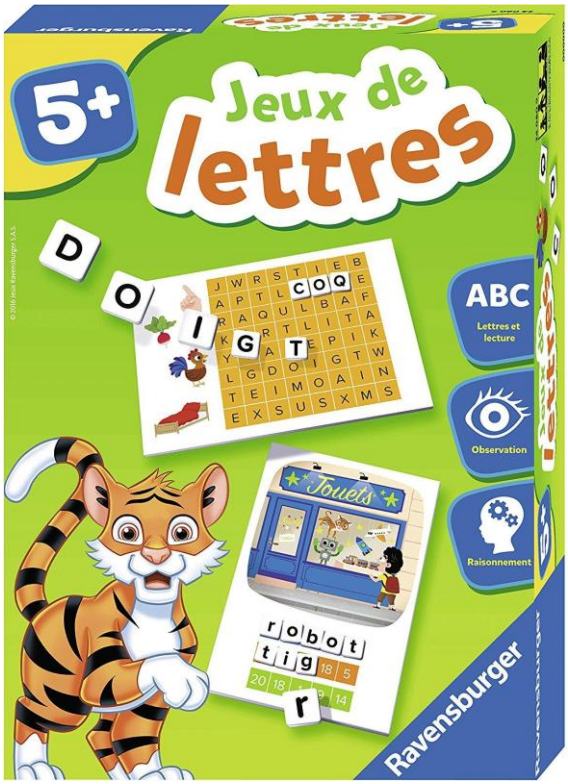
Principes : Rejoins Mickey et tous ses amis dans une extraordinaire course à travers 12 mondes Disney aux couleurs chatoyantes, comme Cendrillon, Phineas et Ferb, Monstres & Cie, … et bien plus encore. Le long du chemin, tout le monde peut trouver les objets Disney devenus cultes.

Type : Jeu d'action et de réflexe

4 ans et + / 1 à 6 joueurs / 30 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Jeux de lettres



Principes : Jouer avec les lettres permet à l'enfant de mieux se familiariser avec elles et de se préparer progressivement à l'acquisition de la lecture. Dans ce jeu au contenu riche, l'enfant s'amuse à construire des mots croisés, retrouver des mots cachés ou bien même encore décoder des mots mystères ! Au fur et à mesure, il découvre la place des lettres dans le mot, apprend à identifier des mots dans une grille et à associer les lettres capitales et minuscules.

Grâce aux planches colorées et imagées, aux jetons lettres à manipuler et au code secret, l'enfant découvre le plaisir des jeux de lettres illustrés. Ce jeu favorise ainsi la compréhension de la formation des mots, les premières notions d'orthographe et la capacité de raisonnement.

Type : Jeu de stratégie…

5 ans et + / 1 à 6 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Je fais les courses

Principes : Jeu de société pour 3 ou 4 joueurs. Comprend un plan de jeu, 24 cartes-articles blanches et 24 cartes-articles au fond coloré représentant les mêmes articles, 4 pions, 46 jetons-monnaie, etc. Les joueurs pigent une carte-article blanche et se déplacent à tour de rôle sur le plan de jeu pour se rendre à la boutique qui vend leur article. Une fois arrivé, le joueur paie l'article. Le 1er à acheter 6 articles gagne.

Type : Jeu de mathématiques

5 à 9 ans / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Je vais au marché (Passe-Partout)

Principes : Tout comme Cannelle et Pruneau, les enfants s'amusent à remplir leur petit panier d'aliments frais du marché. Ils doivent bien écouter leurs partenaires de jeu, car ils devront se rappeler et nommer tous les aliments se trouvant déjà dans le panier. Céleri, yogourt, laitue, bleuets et… qu'est-ce qui venait ensuite? Compatible avec le jeu « La boîte à devinettes ».

Type : Jeu de mémoire

5 ans et + / 2 joueurs et + / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Kerplunk

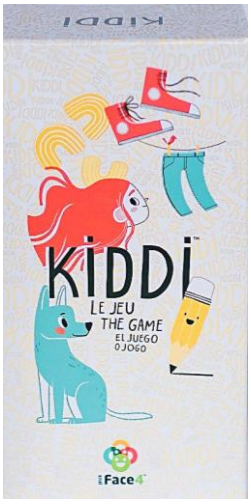
Principes : KerPlunk! est un grand classique au look cool et ayant beaucoup d'attitude! Le but du jeu est de retirer délicatement les bâtonnets du tube en faisant tomber le moins de billes possible. Le tube transparent est debout sur une base comportant 4 plateaux numérotés. Chaque joueur choisit un plateau à utiliser tout au long du jeu, et les bâtonnets sont insérés dans les trous au centre du tube pour former un treillis. Les billes sont ensuite déposées dans le tube par le haut et maintenues en place par le treillis. Il suffit de l'assembler, de commencer à jouer et de prendre garde que les billes ne fassent pas «Ker Plunk»! Les joueurs doivent utiliser leurs mains stables et leur sang-froid pour retirer les bâtonnets sous les billes. Ce meilleur jeu d'antan est tout aussi amusant aujourd'hui! Partage tes bons souvenirs ou crée-en de nouveaux! Toi et tes amis s'amuseront comme des fous en jouant à Ker Plunk! - ne laissez pas les billes tomber!

Type : Jeu de dextérité

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Kiddi



Principes : Le but du jeu est simple, c'est la première personne qui n'a plus de carte dans ses mains qui gagne la partie. Pour y arriver, le joueur doit faire un lien entre la carte jouée par le participant précédent et l'une des cartes qu'il a en main. Le joueur doit utiliser la formule magique "Kiddi" pour faire son lien et l'expliquer. Les autres joueurs jugent si ce lien est acceptable ou non. En cours de partie, des cartes cataclysmes viennent dynamiser le jeu.
En plus de développer l'habileté à faire des liens, plusieurs apprentissages au niveau langagier sont développés avec Kiddi: prendre la parole, organiser son discours et stimuler la pré-lecture.

C'est un jeu simple pour développer des saines aptitudes sociales: accepter le refus, attendre son tour, développer sa pensée critique. Kiddi permet le développement des fonctions exécutives et de la créativité. En gériatrie, il est un bon prétexte pour ouvrir la discussion, pour garder actives les fonctions cognitives et pour entretenir la plasticité cérébrale.

Type : Jeu d'association et de langage

5 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La chasse aux Œufs

Principes : Soyez le chasseur d'œufs le plus rapide ! Pâques approche et la chasse aux œufs est toujours un favori tant pour les petits que pour les adultes. Aiguisez votre vue, plongez dans l'aventure avec Easter Quest et soyez le chasseur d'œufs le plus rapide du jeu ! Dans Easter Quest, vous devrez essayer de récupérer le plus grand nombre possible de jetons d'œufs. Au début d'un tour, une carte correspondant à un jeton d'œuf sera révélée. Tous les œufs semblent être identiques, mais ils sont en réalité légèrement différents. Plus vous trouvez rapidement le bon jeton d'œuf, plus vous avez de chances de le collecter. La personne qui récupère le plus d'œufs à la fin du jeu remporte la partie !

Type : Jeu d'observation et déduction

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La colline aux feux follets

Principes : De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur Élias! En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt : Faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné.

1- Pioche un feu follet et choisissez ensemble où le positionner à l'entrée de la forêt!
2- Déplacez les figurines que touche le feu follet au cours de sa descente.
3- Essayez ensemble d'atteindre le magicien avec vos apprentis avant les sorcières!

Type : Jeu coopératif

5 à 9 ans / 1 à 4 joueurs / 20 min.

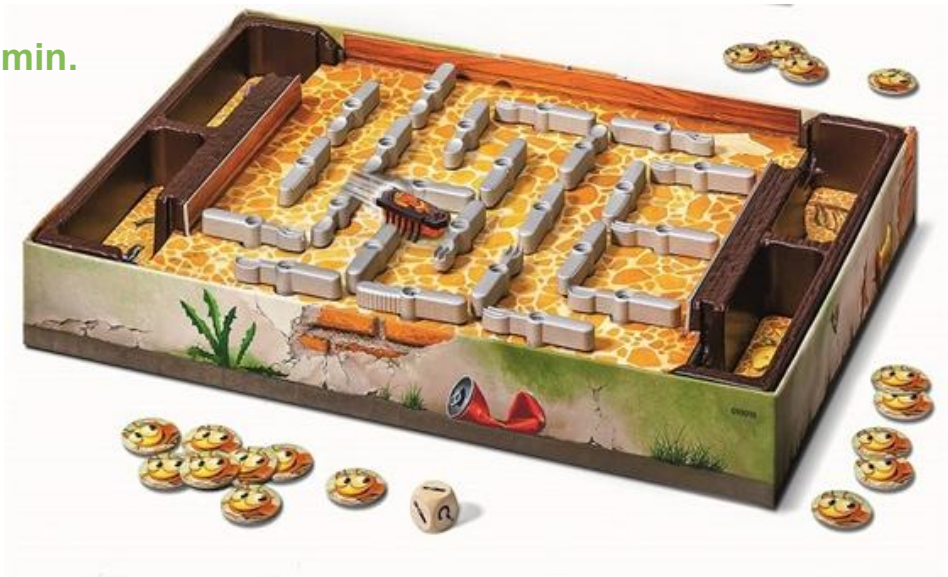
Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La Cucaracha

Principes : Un cafard dans la cuisine! Plus une minute à perdre, guidez-le vers votre piège à l'aide des couverts. Le dé vous indique quel couvert vous pouvez faire pivoter: fourchette, couteau ou cuillère. Il s'agit alors de ne pas le perdre des yeux et d'avoir de bons réflexes. Celui qui tournera astucieusement les couverts attirera le cafard vers son piège. Chaque insecte ainsi capturé rapportera 1 jeton. Le premier joueur à posséder 5 jetons remporte la partie.

Type : Jeu de stratégie et rapidité

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.



Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La maison des souris

Principes : Une famille de petites souris s'est installée chez vous ! Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur mini-maison. En leur absence vous ne résistez pas à l'envie d'aller regarder discrètement à leur fenêtre pour en savoir plus. Où est passée ma bague ? Et la clef ? A quoi peut bien leur servir mon bouton ?
Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !

Type : Jeu de mémoire coopératif en 3D

5 à 9 ans / 2 à 6 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La pièce cachée

Principes : Alliant l'organisation, la vision, la coordination des gestes et la vitesse d'exécution, le jeu « Pièce cachée » vous permettra de vous amuser en famille, dans votre classe ou entre amis. Pour y jouer, il faut reconstituer rapidement les grilles suggérées afin de découvrir la pièce qui est inutilisée: la pièce cachée! Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés, de même que plusieurs modes de jeux permettant d'améliorer votre gestion du stress. Il s'agit en plus d'un jeu idéal pour développer son esprit de collaboration ainsi que l'utilisation du vocabulaire visuo-spatial.

Type : Jeu de stratégie…

5 ans et + / 1 à 8 joueurs / 5 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mia London et l'affaire des 625 fripouilles

Principes : Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. Observez bien les indices et reformez le portrait du facétieux filou.

Type : Jeu d'observation et déduction

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Monopoly Junior Reine des neiges

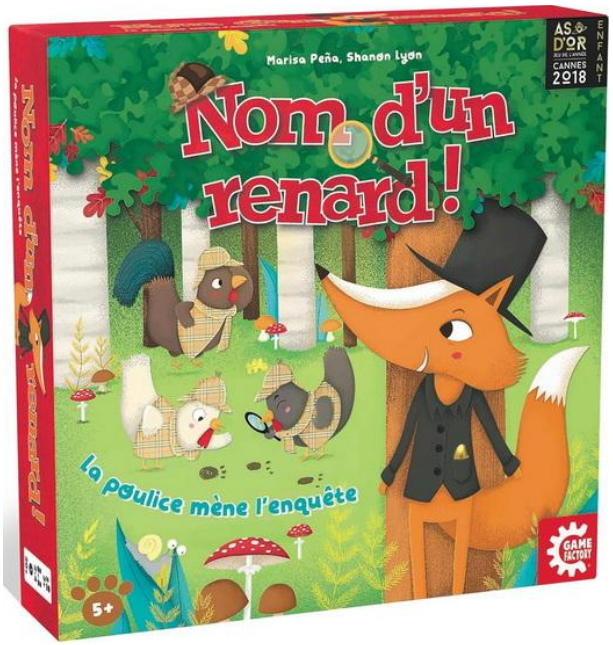
Principes : Semblable au jeu Monopoly classique, cette version est plus facile à jouer pour les enfants. Cette édition Junior du jeu Monopoly à thématique Disney fera fondre le coeur des jeunes enfants! Le jeu de transactions rapides de propriétés rencontre le pouvoir de la neige et de la glace. Les enfants voyageront avec Anna, Elsa et Olaf tandis qu'ils parcourent Arendelle et achètent ses lieux les plus magiques. Pour gagner, il suffit d'amasser le plus d'argent frais et d'ainsi réchauffer ses amis glacés! Les enfants s'amuseront à coup sûr avec l'édition Reine des neiges du jeu Monopoly. Monopoly et tous les personnages associés sont des marques de commerce de Hasbro. 2015 Disney. Cette version du jeu de transactions rapides Monopoly Junior comprend des personnages de La Reine des neiges

Type : Jeu de stratégie

5 ans et + / 2 à 3 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Nom d’un renard



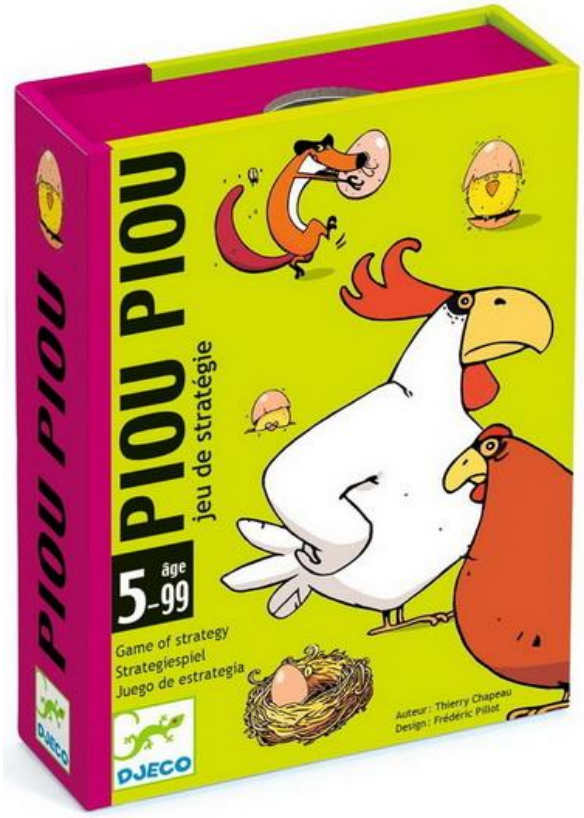
Principes : Le poulailler est en émoi: on a volé l’œuf doré! Incarnez une poule détective et partez à la recherche d’indices pour démasquer le renard coupable!
Votre scanneur ultra sophistiqué vous sera très utile pour retirer les innocents de votre liste de suspects et d’ainsi retrouver le filou qui tente de filer. Dans ce jeu coopératif, parviendrai-vous à récolter assez rapidement les indices nécessaires à la capture du voleur avant que celui-ci ne se soit échappé?

Type : Jeu d’observation et de déduction

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Piou Piou



Principes : Un jeu de stratégie dans lequel il faut être le premier joueur à obtenir 3 poussins pour gagner. Pour pondre un œuf et le faire éclore, un nid et l'aide du coq et de la poule sont nécessaires. Il faut être vigilant car les renards rôdent et volent les œufs, seuls les coqs pourront le contrer!

Type : Jeu de stratégie

5 ans et + / 2 à 5 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Pouet! Pouet!

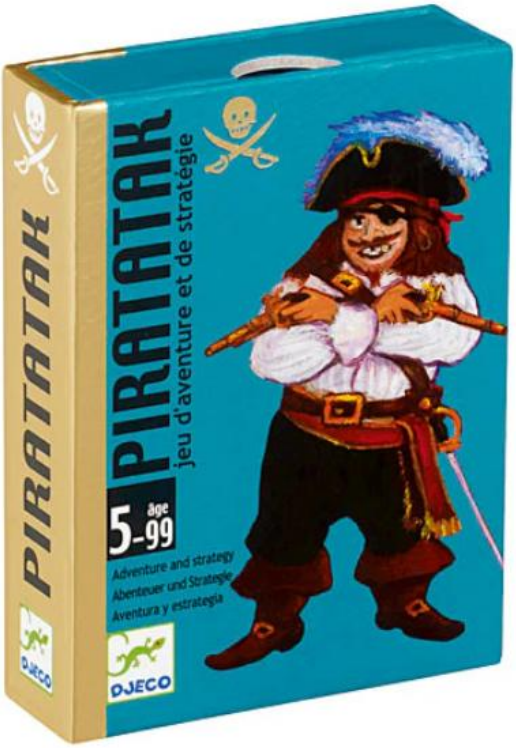
Principes : Un jeu de cartes où il n'est pas besoin de savoir lire : les joueurs doivent deviner ce que représente la carte grâce à un cri ou à un mime... Fous-rires garantis !

Type : Jeu de bruits et de mimes

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Piratatak



Principes : Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

Type : Jeu de stratégie

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Princesses de Disney - Viens au bal

Principes : Le temps d'une partie, incarnez l'une de vos Princesses Disney préférées : Belle, Ariel, Cendrillon ou Raiponce. Chacune d'entre elles organise un bal dans son château. Cependant, une course effrénée s'engage, car un seul bal pourra avoir lieu. La première Princesse qui réussira à réunir tous ses invités prestigieux sera la seule à donner son bal. Durant le parcours, quelques aventures attendent les Princesses. Les Couronnes magiques aideront certains invités à se rendre à leur château alors que les Vilains ralentiront leur course. Heureusement, grâce à la Baguette magique les Princesses pourront se protéger. Quelle princesse sera la première à réunir tous ses invités? Est-ce que vous venez au bal? Il va commencer…

Type : Jeu de table

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

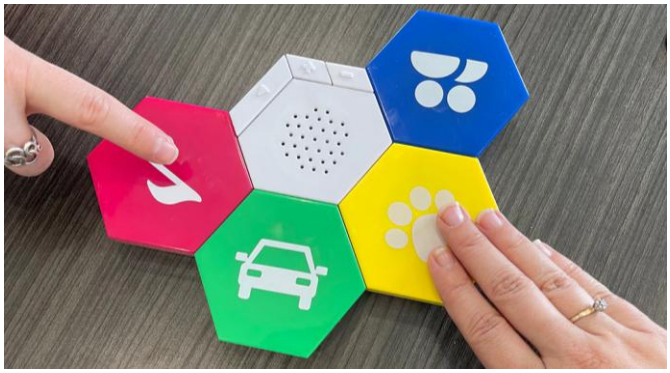
Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Resound - Le jeu de séquences sonores

Principes : Écoutez attentivement, associez les sons aux thèmes correspondants et touchez l'icône appropriée sur la console dotée d'un capteur tactile.
Lors de votre tour de jeu, souvenez-vous des thèmes entendus depuis le début et rejouez la séquence avec précision. Vous devrez faire preuve d'attention et de concentration pour réussir à reproduire la séquence sans erreur. Le joueur qui parvient à réaliser la plus longue séquence sans faute remporte la partie. Avec 4 thèmes à explorer - humains, animaux, véhicules et musique - vous serez plongé dans un univers sonore riche et varié. Au fur et à mesure que le jeu progresse, de nouveaux sons seront ajoutés, mettant votre mémoire auditive à l'épreuve.

Type : Jeu de mémoire auditive

5 ans et + / 1 à 10 joueurs / 20 min.



Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Rush Hour Junior

Principes : Le jeu des embouteillages! Au secours, le camion de glaces est coincé dans les embouteillages! Comme dans la version classique du Rush Hour®, le célèbre jeu des embouteillages, vous devez faire glisser les voitures et les camions hors de votre chemin pour dégager la voie vers la sortie au camion de glaces.
Pour commencer : choisissez une carte de défi et placez les voitures et les camions sur la grille de tracé comme indiqué sur la carte. Votre but : emmenez votre camion de glaces jusqu'à la sortie. Faites glisser les voitures et les camions pour dégager votre route jusqu'à ce que la voie soit libre.

Type : Jeu de réflexion

5 ans et + / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Scrabble junior

Principes : Quelle merveilleuse façon pour les enfants de découvrir le jeu de mots le plus populaire en Amérique! Les mots adaptés aux jeunes et les dessins colorés permettent aux enfants d'associer les tuiles de lettre aux mots de la grille tout en s'amusant. De plus, chaque joueur possède un pion rigolo qu'il déplace sur la ligne de pointage chaque fois qu'il gagne un point. Une fois tous les mots de la grille couverts, le joueur ayant accumulé le plus de points gagne! Et si le jeu devient trop facile pour les enfants? Il suffit de retourner le plateau pour jouer à une version plus avancée, où les joueurs pourront créer leurs propres mots. Tout le monde s'amusera à associer les lettres avec le jeu Scrabble Junior!

Type : Jeu de lettres

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Tac Tac Jack

Principes : Les joueurs frappent un arbre avec une hache pour récolter des morceaux d'écorce d'une valeur de 1 point. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points gagne. Soyez prudent! Si l'arbre tombe, vous devez récupérer les morceaux d'arbre qui vous font perdre 5 points chacun. Ne laissez pas l'arbre s'effondrer et prenez seulement les morceaux d'écorce. Un jeu de dextérité avec des pièces en 3D!

Type : Jeu de dextérité

5 ans et + / 2 à 7 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Taïga

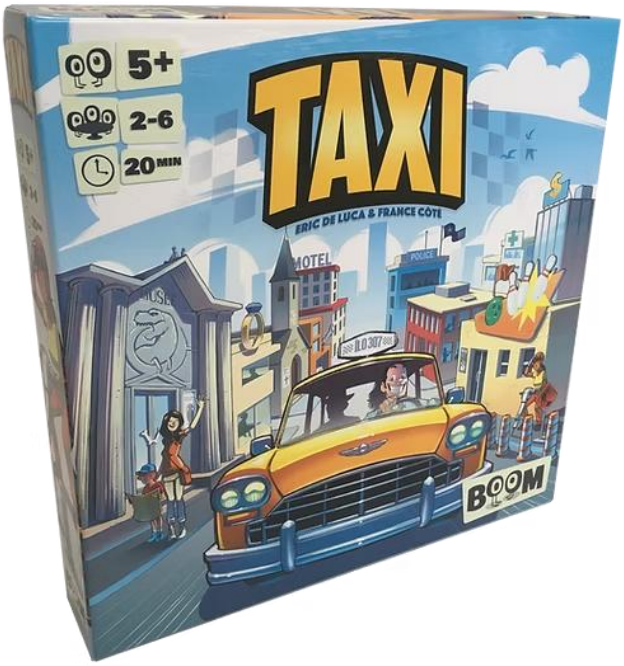
Principes : La taïga abrite une faune diversifiée. Des familles de renards roux, de porcs-épics, de castors, de harfangs des neiges et de caribous s'y cachent. Les deux biologistes Sarah et Jacob ont besoin de les observer de plus près. Saurez-vous les aider à trouver les animaux cachés? Dans ce jeu de mémoire et de déduction, retournez les rondelles de bois pour découvrir les animaux de l'autre côté. Ouvrez grand les yeux et rappelez-vous bien de leur cachette!

Type : Jeu de Dextérité, Mémoire, Observation, Raisonnement logique

5 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Taxi



Principes : Vous devez être le premier conducteur de Taxi à reconduire tous ses passagers à leurs destinations. Mais attention, bien qu'ils ne connaissent pas votre route, les autres conducteurs essaieront de vous compliquer la tâche en barrant les rues, en changeant les sens uniques ou même, en changeant d'emplacement avec vous. Ferez-vous comme eux? Mais attention, les embûches que vous placerez pourraient également vous nuire!

Type : Jeu de stratégie

5 ans et + / 2 à 6 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Thunder Hollow Mud Madness

Principes : Lancez le dé pour avancer, mais attention aux carambolages : ils vous font revenir en arrière! Soyez le premier à faire 3 tours de piste pour remporter la victoire! Devancez votre adversaire, mais gare aux carambolages dans le jeu de société Thunder Hollow Mud Madness inspiré du film Cars 3!

Type : Jeu de table

5 ans et + / 2 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

YUM Jr Safari

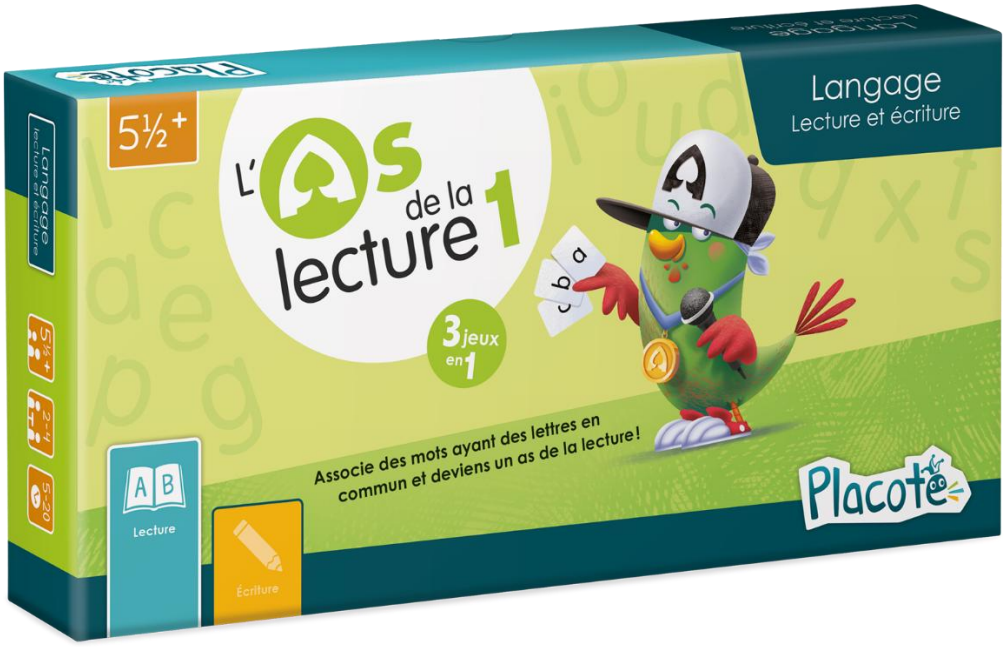
Principes : Cinq personnages, cinq tours de jeu. Lancez les dés pour obtenir le plus de personnages identiques et déposez le nombre de jetons correspondants sur votre carte. Recommencez avec un autre personnage au prochain tour pour continuer à remplir votre carte.

Type : Jeu de dés

5 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

L’As de la lecture 1



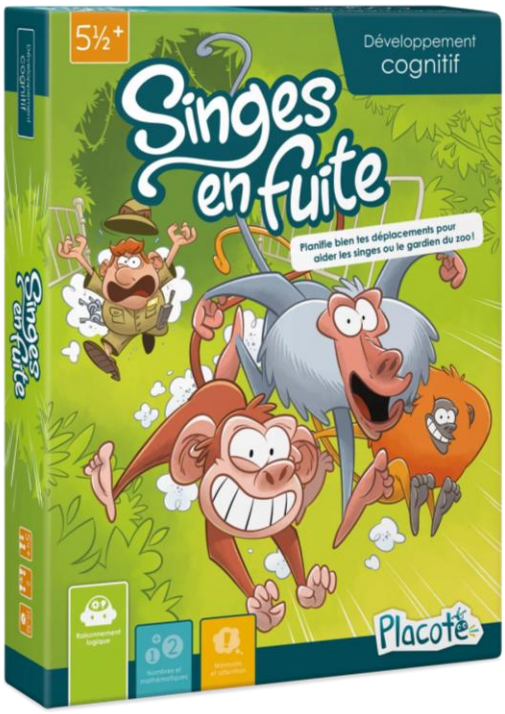
Principes : Objectif : Lire des mots contenant des graphies particulières. Lis attentivement les mots que tu as en main. Associe les parties de mots similaires afin de te départir de tes cartes en premier et deviens un as de la lecture!
L'as de la lecture 1 est conçu pour aider l'enfant de 5½ ans à 8½ ans à lire des mots plus difficiles à décoder. Les trois jeux de cartes qu’il comprend visent trois défis : lire des groupes de lettres fréquents (p. ex., in, an), des lettres souvent décodées dans le mauvais ordre (p. ex., al prononcé la) et deux consonnes de suite (p. ex., br).

Type : Jeu d’apprentissage de la lecture et d’écriture

5 ½ ans et + / 2 à 4 joueurs / 5 à 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Singes en fuite



Principes : Développer des stratégies de planification et de flexibilité
Les singes veulent s'évader du zoo. Pour ce faire, ils peuvent grimper partout et même circuler dans les égouts! Mais attention: le gardien du zoo n'est jamais bien loin et se déplace vite! Combien de singes réussiront à échapper à sa surveillance? Singes en fuite est conçu pour aider les enfants de 5½ ans à 12 ans à développer des stratégies pour planifier leurs actions. Le jeu leur apprend aussi à faire preuve de flexibilité lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. Le thème de l'évasion les motive à mobiliser toutes leurs ressources cognitives!

Type : Jeu de stratégie

5 ans ½ à 12 ans / 2 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bandido

Principes : Le jeu où la coopération et l'intuition piègent le bandit. Un prisonnier sous haute surveillance essaye de s'évader par un tunnel partant de sa cellule. Saurez-vous allier vos cartes pour bloquer sa sortie? Bandido est un jeu coopératif de stratégie et d'observation pour toute la famille.

Type : Jeu de coopération

6 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bim Bam Boule

Principes : Bim Bam Boule est un jeu d'adresse dès 6 ans, dans lequel vous devrez retirez une boule en moumoute de la tour et la replacer au sommet, sans faire dégringoler la structure ! Regardez la tour prendre une forme loufoque, mais attention à ne pas la faire chuter sinon c'est perdu !

Type : Jeu de dextérité

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Camping en folie

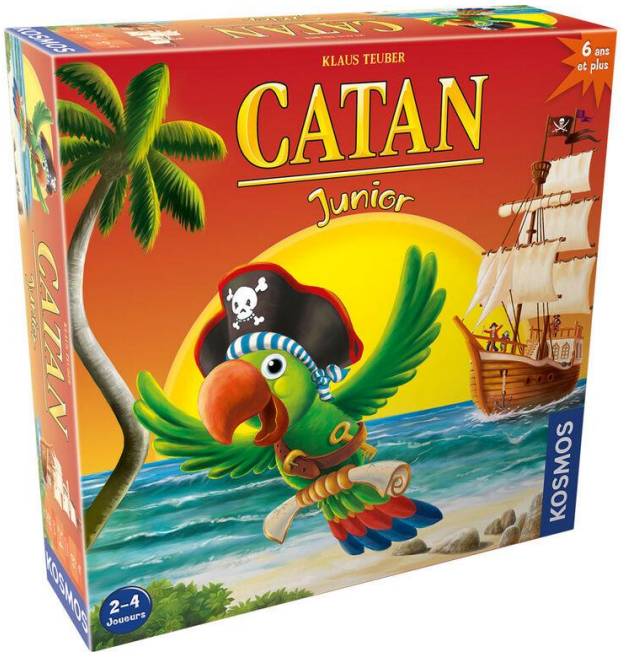
Principes : Envie de partir à l'aventure? Noisette, Pistache et Pacane vous invitent à les accompagner en camping dans la Forêt aux mille noix. Au programme : dégustation de chocolat chaud sous les étoiles, concours de S'mores autour du feu et délicieux pique-nique de noix au soleil. Pour chaque défi relevé, les campeurs pourront mettre des guimauves dans la grande tasse de chocolat chaud. Le premier qui réussira à y mettre toutes ses guimauves remportera la partie. Joignez-vous à nos joyeux lurons pour une escapade inoubliable!

Type : Jeu de raisonnement logique

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Catan Junior



Principes : Les îles de Catan se dévoilent devant vous : de nombreuses petites îles avec des forêts, des pâturages, des champs de canne à sucre et des montagnes pleines de cavernes mystérieuses. C'est un paradis pour des Pirates aventureux ! Construisez vos premiers campements, rassemblez des trésors puis, construisez d'autres navires et établissez de nouveaux campements. Une version simplifiée de CATAN classique.

Type : Jeu de stratégie et de mathématiques

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cortex Challenge Kids - Édition Disney

Principes : Cortex Challenge Kids – Disney Édition est un jeu rapide qui mettra à l'épreuve les habiletés de mémoire, la rapidité et la réflexion des jeunes joueurs à l'épreuve. Avec les 8 différents défis (mémoire, doublons, labyrinthes, couleurs, etc.), les joueurs devront trouver la réponse plus rapidement que leurs adversaires.
Les joueurs trouveront leurs personnages Disney préférés!

Type de jeu : Jeu de cartes, d'observation, de rapidité et de logique.

6 ans et plus / 2 à 6 joueurs / 15 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Diamants express

Principes : Dans la noirceur des tunnels de la mine, des centaines de petites créatures travaillent sans relâche à la recherche de pierres précieuses. Les Minus sont des chercheurs de diamants qui accumulent chaque jour des pierres précieuses pour fabriquer de magnifiques bijoux. Aventurez-vous à travers les galeries, montez à bord de leur petit train wagon et affrontez différents obstacles afin de récolter le plus gros butin. À vos pioches, prêts, creusez!

Type : Jeu de stratégie

6+ ans / 2 à 4 joueurs / 30 à 60 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Hansel et Gretel

Principes : Perdus au beau milieu d'une sinistre forêt, Hansel et Gretel essaient de retrouver leur chemin vers la maison. Ils ont tellement marché longtemps que leur ventre commence à gargouiller. Soudain, une étrange cabane faite en sucreries apparaît devant eux. Alors qu'ils s'empiffrent de bonbons, l'affreuse Baba Yaga les surprend: « Ah, vilains ! Je vais vous attraper! » crie-t-elle. Hansel et Gretel s'empressent de déguerpir, mais continuent de voler des petits morceaux de la délicieuse cabane en chemin. Aidez les enfants à récupérer des bonbons, mais ne vous faites pas surprendre par la détestable Baba Yaga !

Type : Jeu coopératif

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

L’archipel des dinosaures

Principes : **Reconstituez les îles afin de sauver les dinosaures verts !**
Concentrez-vous pour recréer le monde du jurassique !
L’Archipel des Dinosaures est un jeu au cours duquel vous devrez réussir à séparer les herbivores verts des carnivores rouges en plaçant correctement les tuiles «Îles» du jeu pour reconstituer les différents archipels du défi.
Quatre-vingt défis de difficulté croissante vous permettront de sauver les brontosaures des tyrannosaures, leurs prédateurs !

Type : Jeu de réflexion

6 ans et + / 1 joueur / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La colo-nid des manchots

Principes : Rassemblez votre famille ou vous risquez de geler !
Vos manchots sont éparpillés sur la banquise, la nuit tombe et il va commencer à faire très froid en Antarctique ! Réunissez votre famille colorée le plus rapidement possible... Tout en empêchant les autres groupes de faire de même. Le premier joueur réunissant tous ses manchots (chaque manchot devra être à côté d'un autre manchot du groupe) remporte la partie.

Type : Jeu de stratégie

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La fabrique à sucre

Principes : Le Grand Chef de la fabrique à sucre cherche un nouvel apprenti pour l'aider dans la préparation de friandises. Prenez part aux différents défis (décoration de petits gâteaux, fabrication de brochettes et duel de cônes) et démontrez votre talent de confiseur pour être celui qui obtiendra le tablier d'or et deviendra apprenti chef!

Type : Jeu de mémoire et de logique

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La jungle du stress

Principes : La jungle du stress est un jeu éducatif sur la gestion du stress et de l'anxiété pour les enfants (6-12 ans).
C'est en se mettant dans la peau d'un explorateur ou d'une exploratrice que l'enfant est invité à rechercher les 25 diamants secrets de la gestion du stress afin d'aider les animaux de la jungle à bien gérer leur stress. Pour ce faire, l'enfant devra partager sa propre expérience, développer des connaissances et pratiquer des trucs afin d'être en mesure de mieux gérer son stress et son anxiété au quotidien.
Il est recommandé que l'enfant joue avec un adulte. Le jeu comprend également un guide pédagogique pour permettre à l'adulte d'approfondir ses connaissances et ses stratégies pour soutenir l'enfant dans sa gestion du stress et de l'anxiété.

Type : Jeu de gestion des émotions

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La matinée des monstres

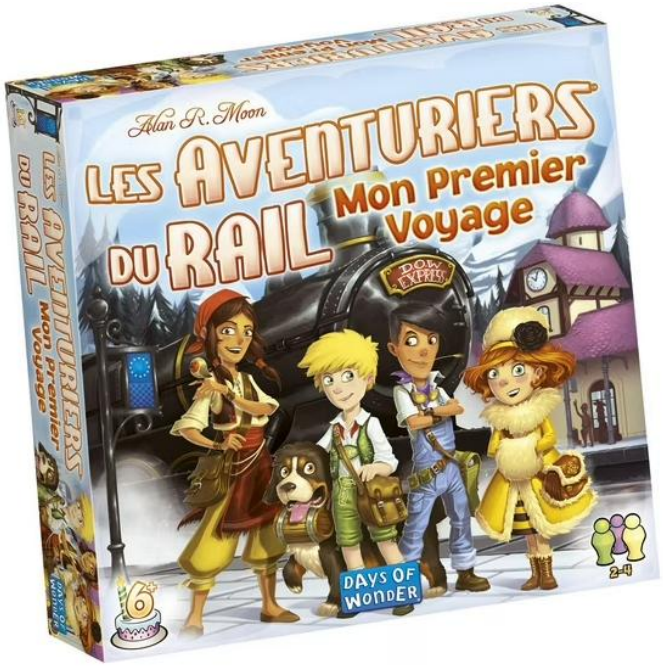
Principes : C'est la folie matinale dans le «Labodortoir» des monstres. Ceux-ci doivent se laver, déjeuner et se déguiser avant de partir pour l'école. Certains petits monstres espiègles se sont cachés pour échapper à la routine du matin. Prenez part aux différents jeux et planifiez bien vos tours afin d'être le premier à rassembler votre troupe de monstres au grand complet, soit 3 Bouboules, 1 Morveux et 1 Prout.

Type : Jeu de raisonnement logique

6 ans et + / 1 joueur / 20 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les Aventuriers du rail - Mon premier voyage Europe



Principes : Facile à apprendre et promettant des parties rapides, Les Aventuriers du Rail : Mon premier voyage est le moyen idéal de découvrir en douceur la série des Aventuriers du Rail. Collectez des cartes Wagon, prenez des routes sur le plateau, et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire. À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire!

Type : Jeu de stratégie

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les pingouins patineurs

Principes : Cinq pingouins ont décidé de faire du patinage sur un lac gelé!Les voilà qui glissent dans toutes les directions sur la glace. Pourrez-vous retrouver la position qu'occupe chacun d'eux afin de reproduire le plan de jeu représentant la lac gelé?Les Pingouins Patineurs est un jeu de logique divertissant pour toute la famille qui vous familiarisera avec la manipulation des pentaminos. Cinq pièces bleutées représentent le lac sur lequel les pingouins s'amusent. Votre défi sera non seulement de trouver la position correcte de chaque portion du lac gelé, mais également sa forme définitive... Saurez-vous rester de glace pour relever ce défi ?

Type : Jeu de logique

6 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les têtes de noix

Principes : Quelle réserve de noix aura la plus grande valeur? Soyez le premier à repérer la lettre qui débute l'un des mots illustrés, et accumulez les noix cachées. Développez vos habiletés à jouer avec les lettres, votre calcul mental et votre sens de l'observation. 3 niveaux de difficulté.

Type : Jeu d'observation, Calculs et lettres

6 ans et + / 2 joueurs et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mouse Trap

Principes : Sniff sniff ! Est-ce que tu sens ça ? Mmmmm ... c'est un délicieux fromage ! Un rêve de souris se réalise ! Quelqu'un l'a laissé là tout à l'heure! Mais vaut mieux faire attention aux pièges de souris. Collectionner ou voler du fromage aux autres joueurs ... mais faites attention au piège de souris! Soyez le premier joueur à collectionner les six morceaux de fromage !

Type : Jeu de stratégie…

6 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Number Dominoes

Principes : Les dominos Puremco Double 12 avec numéros colorés de University Games sont un jeu passionnant que toute la famille peut apprécier !
Les chiffres en gras sont faciles à voir même à distance et permettent un comptage des points rapide.
Contient 91 dominos numérotés Double 12, 8 marqueurs de train pailletés, une pièce centrale, ainsi que les règles pour les jeux Mexican Train Dominoes, Chickenfoot, Solitaire et Straight Dominoes.

Les grands chiffres remplacent les points traditionnels.
Faciles à compter et à additionner.
Idéal pour les joueurs ayant une faible acuité visuelle.

Type : Jeu de dominoes

6 ans et + / 1 à 8 joueurs / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Specific

Principes : Connaissez-vous un animal omnivore qui a 2 pattes et qui vole?
Lancez les dés et soyez le premier à désigner l'animal qui recoupe les trois caractéristiques annoncées : environnement, alimentation et nombre de pattes. Des variantes rendent le jeu accessible et adapté à toutes les tranches d'âge. Specific est un jeu qui ne se contente pas d'être pédagogique. Il est surtout super drôle et dynamique!

Type : Jeu déduction et d'observation

5 ans et + / 2 à 10 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Sushi Dice

Principes : Seuls les commis les plus rapides et les plus soigneux pourront rejoindre la prestigieuse brigade des cuisiniers en salle. Il vous faudra donc préparer des plateaux de sushis plus vite que vos adversaires et, surtout, traquer la moindre de leurs erreurs.
Un des joueurs donne le signal de départ et, à partir de cet instant, chaque duelliste lance ses dés afin d'être le premier à obtenir tous les symboles présents de l'un des trois plateaux visibles. Ils jouent simultanément et peuvent librement mettre de côté ou relancer tout ou partie des dés à tout moment, sans jamais attendre leur adversaire. Ils ne doivent pas annoncer le plateau tenté et peuvent changer d'avis durant le duel.
La face Étoile compte comme un joker. Elle peut remplacer n'importe quel symbole nécessaire à la réalisation d'un plateau. Lorsqu'un joueur obtient sur ses dés tous les éléments présents sur l'un des trois plateaux, il tape sur la sonnette et le duel s'arrête immédiatement. Il gagne le plateau ainsi réalisé.

Type : Jeu de vitesse et d'observation

6 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Tornaloco

Principes : TORNALOCO EST UN JEU COMPLÈTEMENT DIIIIINGUE!
Placez toutes vos cartes le plus vite possible, mais surtout faites-le dans le bon ordre et dans le bon sens!

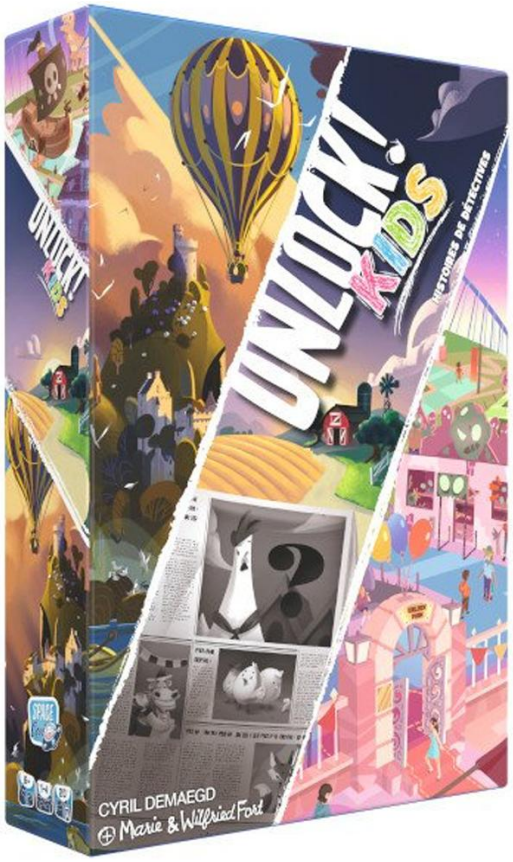
Tornaloco est un jeu alliant vitesse et mémoire. Le but du jeu est de remporter le plus de cartes tornade. Chaque carte Tornade présente une séquence de 1 à 4 images partant du centre de la spirale jusqu'à l'extérieur de la carte. Pour remporter la carte, on doit être le premier joueur à agencer ses cartes personnelles dans l'ordre indiqué par la carte centrale.

Type de jeu : Mémoire, rapidité et observation

6 ans et plus / 2 à 6 joueurs / 15 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Unlock! Kids - Histoires de détectives



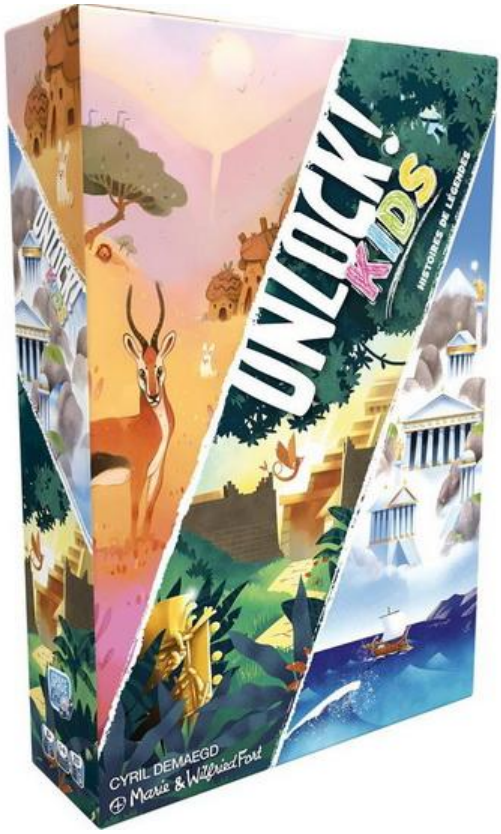
Principes : Partez ensemble à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans ces 3 histoires pleine d'énigmes et de puzzles. Unlock! Kids est la version dès 6 ans d'Unlock!, le best-seller des escape-games vendu à plus de 1,5 million d'exemplaires. Adapté, testé et adopté par les enfants, il comprend un matériel tout en papier et en carton, pour pouvoir avancer dans les aventures sans application. À vous l'aventure !

Type : Jeu d'évasion coopératif

6 ans et + / 1 à 5 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Unlock! Kids - Histoires de légendes



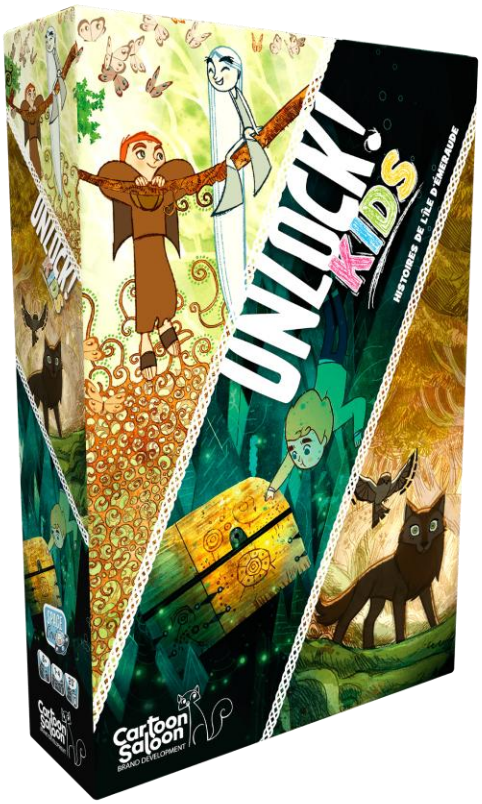
Principes : Unlock! Kids : Histoires de Légendes est un jeu coopératif d'aventures inspiré des escape games doté d'énigmes spécialement adaptées pour des joueurs de 6 ans et plus. Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les grâce à un astucieux système de symboles et résolvez les énigmes tous ensemble.

Type : Jeu d'évasion coopératif

6 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Unlock! Kids - Histoires de l’Île d’Émeraude



Principes : Partez ensemble à l’aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans ces 3 histoires pleines d’énigmes et de puzzles. Unlock! Kids est la version dès 6 ans d’Unlock!, le best-seller des escape-games vendu à plus de 1,5 million d’exemplaires. Adapté, testé et adopté par les enfants, il comprend un matériel tout en papier et en carton, pour pouvoir avancer dans les aventures sans application. À vous l’aventure!

Type : Jeu d’évasion coopératif

6 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Unstable Unicorns - Pour enfants

Principes : Initiez les jeunes joueurs à un monde magique de licornes et de jeux de stratégie avec Unstable Unicorns for Kids ! Avec de toutes nouvelles illustrations, cartes et personnages pour ravir nos plus petits joueurs tout en restant amusant et engageant pour les parents.
Unstable Unicorns for Kids propose huit thèmes de cartes de licorne colorées, notamment Hero, Animal, Princess, Space, Sports, Goofy, Rainbow et Fantasy. Avec des cartes comme Sock Puppet Unicorn, Astronaut Unicorn et Mermaid Princess Unicorn, le jeu a une licorne unique (une corne unique, si vous voulez) pour tout le monde!

Type : Jeu de stratégie…

6 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

7 à 8 ans

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Architecto

Principes : Les joueurs construisent des modèles en 3D basés sur des illustrations en perspective. De formes toutes simples aux structures les plus complexes, les joueurs développent de solides notions de géométrie et de vision 3D. En plus d'être une réelle expérience éducative, c'est avant tout un jeu excitant et étonnement captivant. Architecto fait partie de la ligne Brain Builder qui comprend 4 jeux de visualisation spatiale où les joueurs progressent à leur rythme à travers une série de puzzles qui deviennent de plus en plus difficiles. Les jeux comprennent le même ensemble de Geoblocks et un livret de puzzle séparé en 6 niveaux de difficultés.

Type : Jeu d'observation, dextérité, mathématique et raisonnement logique

7 ans et + / 1 joueur et + / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bataille navale – Battleship

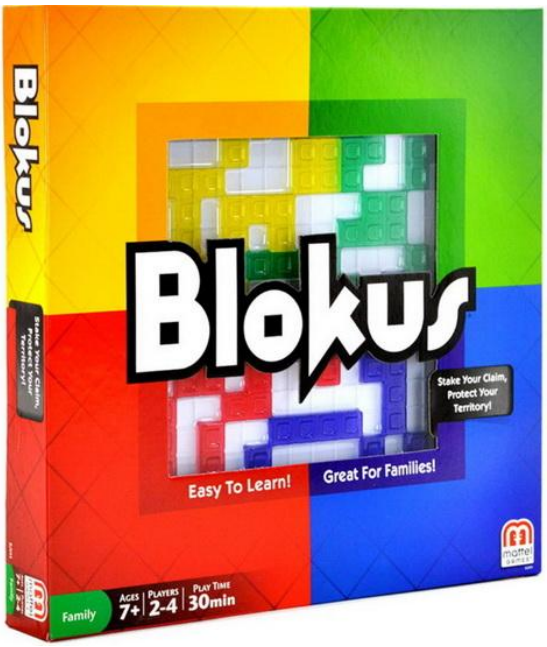
Principes : Rien de mieux que ce jeu Battleship pour traquer, faire couler, puis gagner! Sera-t-il possible de faire couler la flotte de son adversaire avant que celui-ci gagne? Les joueurs sont aux commandes de leurs 4 vaisseaux disposés sur la grille océanique. La grille-radar verticale cache les positions des vaisseaux ennemis. Il suffit d'enregistrer les tirs « touché » avec les chevilles rouges et ses tirs « ratés » avec les chevilles blanches. En faisant preuve de logique et en prenant quelques chances, les vaisseaux ennemis sombreront... à moins que ce ne soit les vôtres... Pour régner sur l'océan, c'est Battleship qu'il faut! Les chevilles et les vaisseaux se rangent dans les compartiments latéraux de la grille océanique.

Type : Jeu de stratégie

7 ans et + / 2 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Blokus



Principes : Revendique ta suprématie, protège ton territoire! Moins d'une minute suffit pour apprendre à y jouer, mais avec ses défis infinis, ce jeu saura passionner toute la famille! Tous les joueurs se voient distribuer 21pièces (bleues, rouges, vertes ou jaunes) et à tour de rôle, placent leurs pièces sur le plateau. Il n'y a qu'une règle à respecter: chaque nouvelle pièce jouée doit toucher une autre pièce de même couleur, mais seulement par les coins! Le but du jeu consiste à placer autant de pièces que possible sur le plateau. La partie est terminée lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus poser de pièce. Le joueur qui possède le moins de carrés remporte la partie!

Type : Stratégie

7 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Brain Box – Science

Principes : BrainBox est un jeu de cartes amusant de mémoire et d'observation qui teste votre œil pour les détails. De quoi pouvez-vous vous souvenir en seulement 10 secondes ? Cette édition scientifique du jeu prend en charge les concepts clés en ; Biologie, chimie et physique.
BrainBox Science contient 55 cartes de jeu basées sur le programme, représentant différentes théories de ; Biologie, chimie et physique. Vous apprendrez tout de ; l'évolution des cycles de vie, les réactions des matériaux à la gravité et bien plus encore. Chaque carte comporte des illustrations dessinées à la main pour aider à expliquer la théorie scientifique montrée avec de multiples exemples.

Type : Jeu questionnaire et de mémoire

7 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Brick Like This (VF)

Principes : Dans Brick Like This! Des équipes de deux personnes, un instructeur et un constructeur, sont chargées de construire une forme à partir de briques LEGO. L'instructeur lui expliquera comment créer une forme sur une carte de forme que seul l'instructeur peut voir. Toutes les équipes jouent en même temps, en s'efforçant de construire leurs formes le plus rapidement possible. Le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de points à l'issue des six manches !

Type : Jeu d'ambiance

7 ans et + / 2 à 8 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cadoo par Cranium

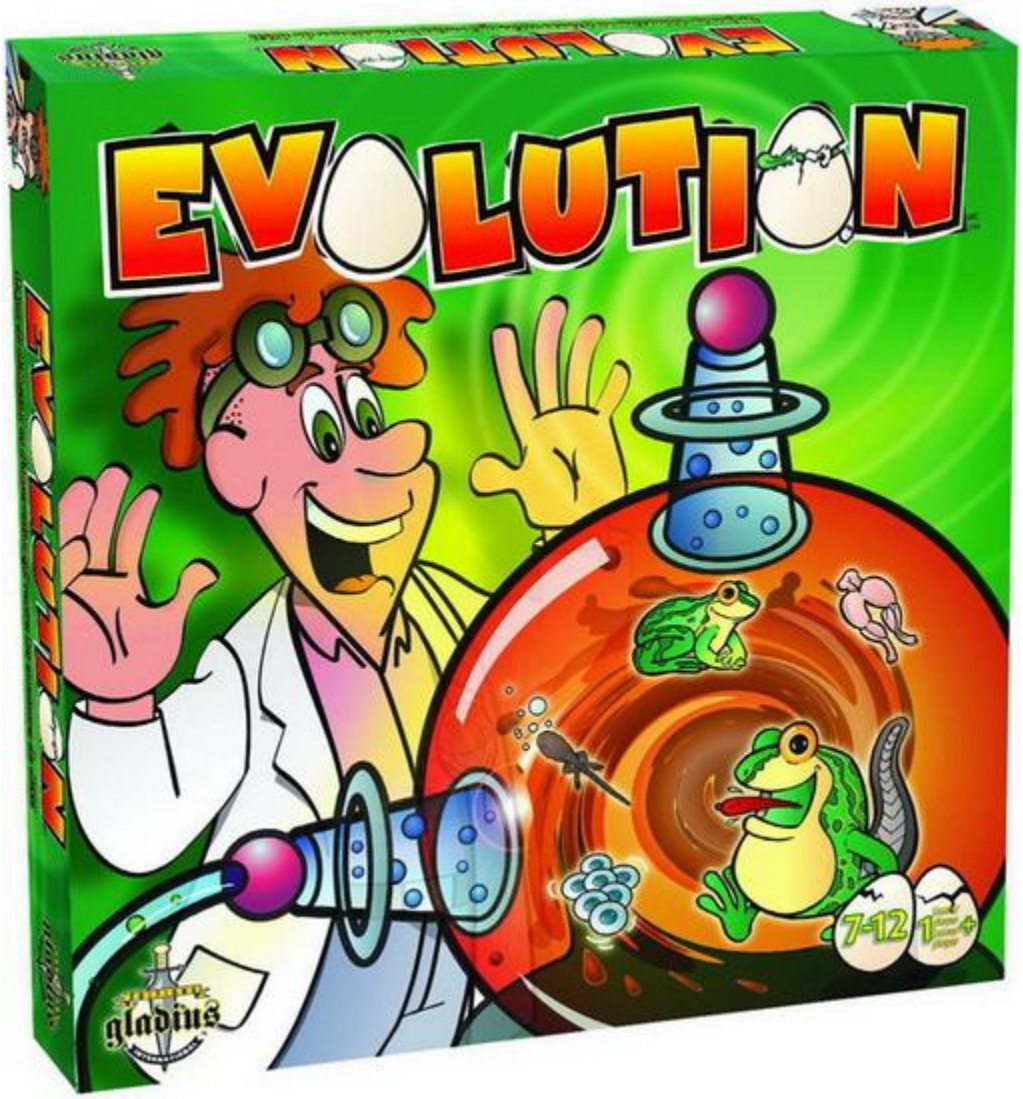
Principes : Des activités variées : sculpter, jouer la comédie, dessiner et résoudre des énigmes. Les enfants jouent en équipe et individuellement pour aligner 4 pions et gagner.

Une présentation et des instructions simples : les enfants sauront jouer en quelques minutes. Un mélange de stratégie et de créativité avec des activités délirantes.
Cranium Cadoo crée des moments incroyablement drôles autour d'activités variées donnant à chacun une chance de briller ! Les enfants jouent en équipe et individuellement pour sculpter, dessiner, résoudre des énigmes, jouer la comédie ou utiliser les lunettes magiques pour décoder des mots secrets et des réponses cachées. Le premier joueur qui aligne quatre pions est le vainqueur !
Qu'ils sculptent une pieuvre en pâte à modeler ou courent à travers la maison pour trouver quelque chose qu'ils peuvent attraper avec les orteils, les enfants vont réfléchir, créer et rire aux éclats en jouant à Cadoo. De plus, ils découvriront leurs talents cachés.
La simplicité de la présentation et des instructions font de Cadoo le jeu parfait en toute occasion : fêtes d'anniversaire, retour de l'école, vacances, jours de pluie, dans toutes les circonstances !

Type : Jeu de créativité

7 ans et + / 2 à 15 joueurs / 45 min.

Évolution



Principes : Ce jeu vous entraînera dans une aventure mettant à l'épreuve votre finesse, votre sens de la déduction ainsi que votre rapidité.

Type : Jeu d'association et d'observation

7à 12 ans / 1 joueur et + / ~5-10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

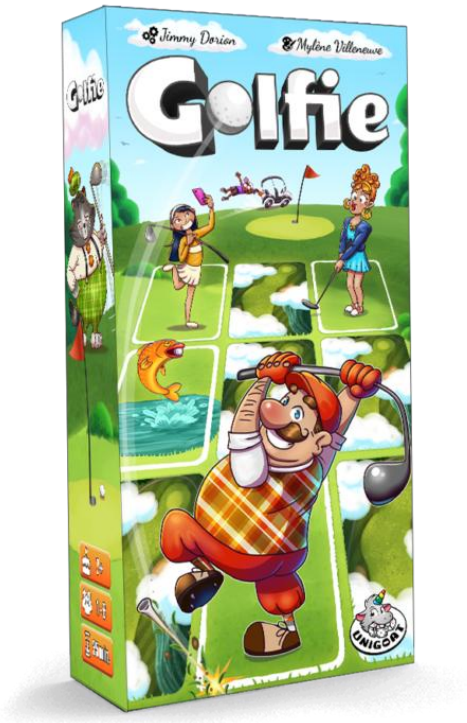
Flash 8

Principes : Parcours la ville à toute vitesse... Aligne bien tes électrons pour faire passer le courant et doubler tes adversaires au passage.
Pour gagner, reproduis vite les configurations demandées. C'est tout! Flash 8 modernise un classique bien connu: la question n'est pas de savoir si vous y arriverez, mais à quelle vitesse! Comme on joue en continu jusqu'à la fin, Flash 8 s'avère un des jeux les plus dynamiques du dernier millénaire!

Type : Stratégie vitesse

7 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 min.

Golfie



Principes : En cette belle matinée d'été, la famille Martin décide de partir ensemble pour une activité de golf. Chacun se lance le défi de remporter la partie.

1. Dévoilez une carte action et jouez simultanément.
2. Révélez ou déplacez vos cartes.
3. Comptabilisez vos coups.

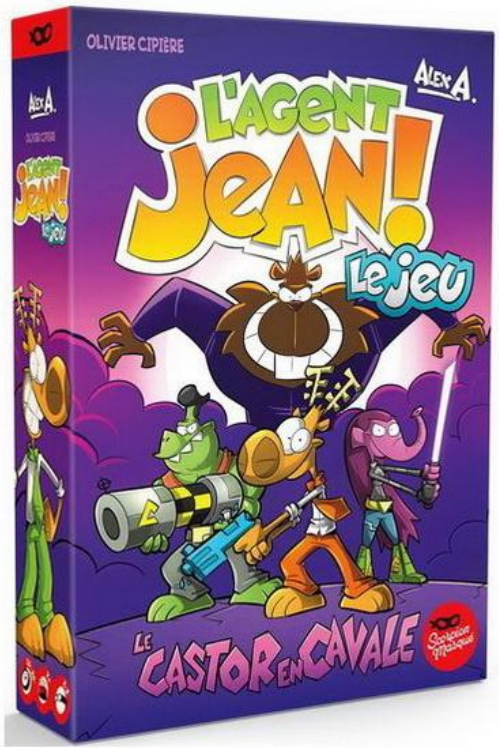
Celui qui possède le pointage le moins élevé remporte la partie!

Type : Cartes

8 ans et + / 1 à 8 joueurs / 25 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

L’agent Jean



Principes : Chaque joueur incarne un agent, comme Jean, Bulle ou WXT. Il faut jouer au mieux ses cartes gadgets ou de matière mauve afin de contrecarrer les plans machiavéliques du Castor. Le premier à gagner 2 médailles sera sacré meilleur agent!

Type : Jeu de stratégie…

7 ans et + / 2 à 5 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Labyrinthe

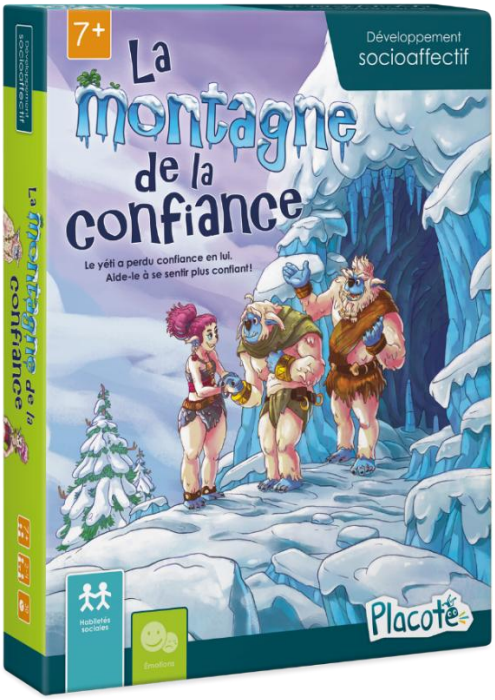
Principes : Un dédale de couloirs que l'on décale à sa guise, pour retrouver le plus de trésors et de secrets possible. Le plus adroit à déplacer les couloirs sera le gagnant. Qui arrivera à déjouer les pièges de ce célèbre labyrinthe et être le premier à récolter ses fabuleux trésors? Un jeu de stratégie et de suspense pour toute la famille qui fait désormais partie des grands classiques.

Type de jeu : Jeu classique

7 ans et plus | 2 à 4 joueurs | 20 à 30 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La montagne de la confiance



Principes : **Objectif :** Développer l'estime de soi. Viens en aide à Kili le yéti qui vit au sommet de la montagne afin qu'il retrouve sa confiance en lui. Escalade la montagne, réponds à des questions pour l'aider et va le rejoindre. Attention de ne pas glisser en chemin! **La montagne de la confiance** est conçu pour aider les jeunes de 7 à 11 ans à réfléchir aux différentes composantes de l'estime de soi, c'est-à-dire le sentiment de sécurité, la connaissance de soi, le sentiment d'appartenance et le sentiment de compétence. Ils sont appelés à répondre à des questions qui les concernent en faisant le parallèle avec le vécu du yéti.

Type : Jeu de développement socioaffectif

7 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les chiens s’en mêlent

Principes : Promener son chien est-il une partie de plaisir? Maîtrisez-vous l’art de la laisse afin d’éviter que votre chien ne s’arrête à chaque fois qu’il en croise un autre ou qu’il ne courre après les chats dans le parc? Logique et déduction seront nécessaires afin de placer aux bons endroits les promeneurs et leur chien sans que les laisses ne s’emmêlent!

Type : Réflexion

7 ans et + / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Les dragons 100 flammes

Principes : Les dragons cent flammes met les joueurs au défi de construire de façon stratégique le plus grand royaume de la vallée du Dragon. Mais attention ! Les dragons cracheurs de feu peuvent réduire les royaumes en cendres... mais si vous êtes malin, vous pouvez aussi vous servir du feu infernal du dragon contre votre adversaire. Le joueur ayant le plus grand royaume à la fin du jeu l'emporte.

Type : Jeu de stratégie

7 ans et + / 2 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mille bornes MarioKart

Principes : Jouez au célèbre jeu des 1000 km dans l'univers de Mario Kart. Choisissez votre personnage préféré de Mario Kart, comme Mario, Luigi ou Peach, et jouez des cartes de bornes pour faire la course autour de la piste. Mais en chemin, attention aux peaux de bananes et aux pièges de vos adversaires!
Serez-vous le premier à atteindre la ligne d'arrivée ?

Type : Jeu de stratégie…

7 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Nékojima

Principes : A Nekojima, « l'île aux chats » au Japon, un réseau électrique se développe pour alimenter les différents quartiers animés de l'île. L'installation de poteaux électriques devient plus complexe en raison de l'étroitesse du territoire et de sa curieuse population de chats déambulant sur les câbles. Les joueurs doivent à tour de rôle placer ou empiler des Denchuu (poteaux électriques) en respectant les emplacements sans qu'aucun câble suspendu ne se touche. Mais attention à ne pas être celui qui fera tomber la structure. Ce jeu demande réflexion, concentration et habileté. En mode compétition, le joueur qui fait tomber la structure perd. En mode coopération, le but est d'aller le plus loin possible.

Type : Jeu d'adresse et de dextérité

7 ans et + / 1 à 5 joueurs / 15 à 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Opération Cervelle

Principes : Que reste-t-il à manger pour les Zombies? Une cervelle piégée par les humains. Pour la déguster bien fraîche, il faut désamorcer rapidement le coffre-fort avant qu'il n'explose. Bon appétit! Ou pas. Seras-tu le zombie qui désamorcera le coffre-fort avant qu'il n'explose? Tu as 5 minutes pour choisir les bonnes réponses aux questions qui t'indiqueront quels fils retirer et découvrir si tu dégusteras de la cervelle fraîche ou en bouillie. En 5 minutes, l'enfant développe ses compétences mathématiques, de lecture et sa concentration.

Type : Jeu de mathématiques

7 ans et + / 1 joueur et + / 5 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Parc’Ours en forêt

Principes : Lorsque la forêt s’anime, chacun tourne en tous sens. Faites tourner les sapins, petits et grands, pour déplacer les figurines des personnages et des animaux afin de les aider à rejoindre leurs parents ou leur habitat. Cependant, faites attention, seul l'ourson pourra approcher maman ourse sans danger ! Découvrez une subtile mécanique d’engrenages pour résoudre les 80 défis évolutifs du livret, de facile à difficile.

Type : Jeu de logique

7 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Similo Harry Potter

Principes : Les fans de la saga Harry Potter tentent de deviner un personnage secret parmi les 12 révélés, tous issus de l'univers Harry Potter. Ils sont aidés par le narrateur, qui joue des cartes Personnages de sa main en guise d'indices tout en précisant si elles sont similaires ou différentes du personnage secret. Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez par erreur tout le monde a perdu! Dans ce jeu la coopération est de mise, serez-vous sur la même longueur d'onde que le narrateur qui donne les indices sans dire un mot?

Type : Jeu de déduction coopératif

7 ans et + / 2 à 8 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Similo Histoire

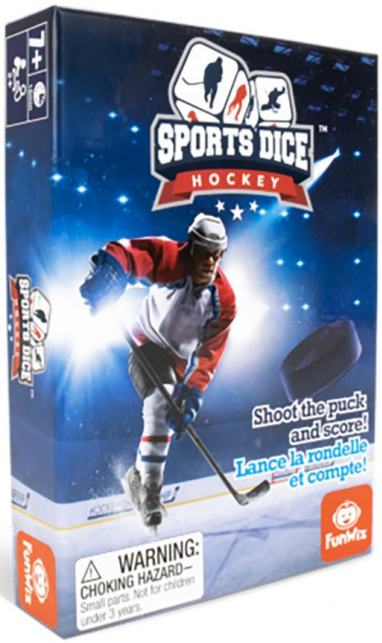
Principes : Similo est un jeu de déduction coopératif. Votre objectif est de faire deviner aux joueurs 1 Personnage Secret (parmi les 12 personnages affichés au milieu du tableau) en jouant d'autres cartes de personnage de votre main en tant qu'Indices, en indiquant si elles sont similaires ou différentes du Personnage Secret. Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer 1 ou plusieurs personnages de la table, jusqu'à ce qu'il ne reste que le bon, et vous gagnez … ou il est retiré, et vous perdez!

Type : Jeu de déduction coopératif

7 ans et + / 2 à 8 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Sports Dice - Hockey



Principes : Vivez la frénésie d'une partie de Hockey!
Cette joute de dés enlevante oppose 2 joueurs qui tentent de marquer le but gagnant en s'approchant du filet adverse et en déjouant le gardien de but. La victoire est au bout du bâton avec Sports Dice Hockey!

Type : Dés

7 ans et + / 2 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Super Farmer *(français)*

Principes : Chaque joueur est un éleveur d'animaux et souhaite devenir un Super Fermier. Il est possible d'échanger ses animaux avec ses adversaires si, bien sûr, celui-ci estime l'échange profitable. En effet, certains animaux sont plus précieux et rares que d'autres. Prendrez-vous des risques pour tenter d'obtenir les plus belles espèces ou jouerez-vous la sécurité ? Pour gagner, un éleveur doit être le premier à former un troupeau composé d'au moins un cheval, une vache, un mouton, un cochon et un lapin. Cependant, tous ces projets peuvent se révéler n'être que des rêves si on ne se montre pas prudent ! Le loup et le renard rôdent et pour eux ces animaux d'élevage peuvent devenir des proies faciles. Super Farmer est un jeu très amusant pour toute la famille !

Type : Jeu de stratégie et mathématiques

Âge… / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Sur une échelle de un à T-Rex

Principes: Sur une échelle de un à T-Rex est un jeu de party d'ambiance familial où les joueurs gagnent des points en effectuant des actions et en devinant l'intensité des performances des uns et des autres. Au milieu de tous les rugissements, la danse, miaulement, et yodeling, vous devez trouver quelqu'un au même niveau d'intensité que vous. Le joueur avec le plus de points gagne!

Type : Jeu de déduction et d'impro

7 ans et + / 2 à 8 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Vievarium

Principes : Vievarium est un jeu de société dont la stratégie est basée sur les événements de la vie. Il est garni d'une centaine de cartes différentes avec illustrations humoristiques et uniques! Choisissez votre objectif de vie et essayez de l'atteindre avant 100 ans, en vous aidant avec certaines décisions ou événements et en évitant les nuisibles que les autres joueurs vous feront subir! Vievarium rejoint tous les types de joueurs et même ceux qui n'aiment pas spécialement les jeux de société. C'est un succès sur toute la ligne!

Type : Jeu de stratégie…

7 ans et + / 2 à 6 joueurs / 20 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Wanted!

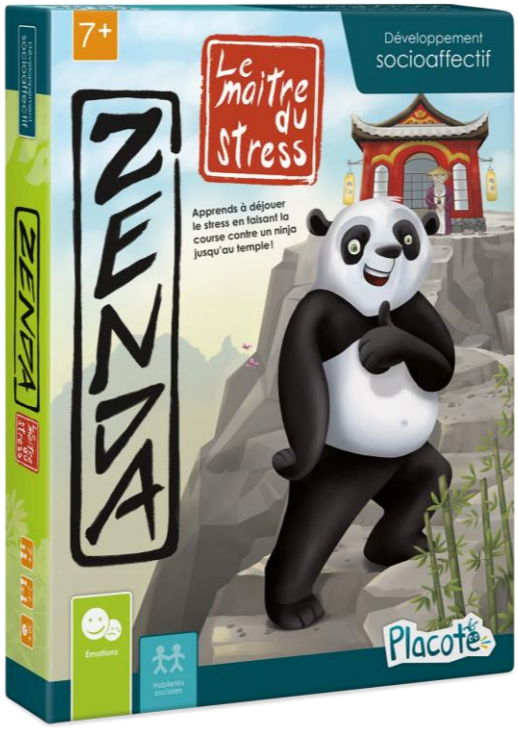
Principes : Wanted de Ravensburger est un jeu de cartes classique amusant et rapide, qui amuse les jeunes de 7 ans et plus depuis plus de 10 ans! Le principe est simple : les cartes représentent des actions à effectuer. Le joueur qui met le plus de temps à mettre en application la consigne se voit pénalisé en devant ramasser la pile de cartes discartées. Le but de Wanted est de se débarrasser de toutes ses cartes! Un jeu basé légèrement sur le «Jean dit». Amusant pour toute la famille!

Type : Jeu de cartes d'ambiance

7 ans et + / 3 à 5 joueurs / 15 mi

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Zenda : Le maître du stress



Principes : Réponds aux questions et réalise des « défis zen » pour faire avancer Zenda jusqu'au temple. Mais attention, tu dois arriver au bout du parcours avant le ninja, qui représente le stress! Zenda : le maitre du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne.

Type : Gestion des émotions

7 ans et + / 2 à 6 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Zombie Kittens

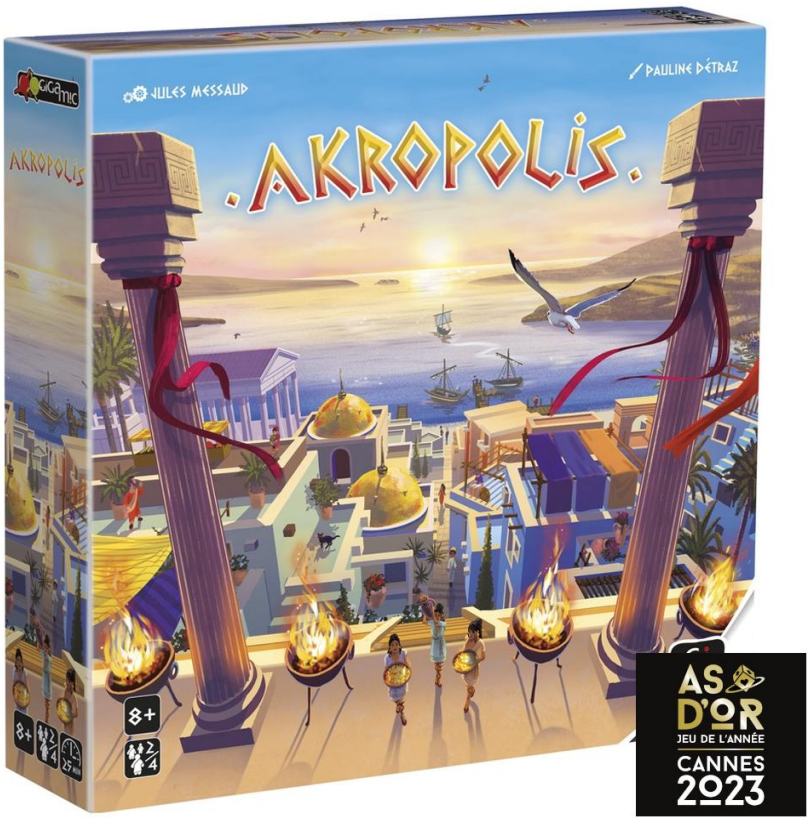
Principes : Zombie Kittens est une est une version “cat-power” hautement stratégique de la roulette russe que vous connaissez, mais qui introduit un tout nouveau paquet de cartes. Votre partie ne se termine plus lorsque vous explosez! Seuls les joueurs vivants peuvent l’emporter, mais les zombies peuvent continuer de les importuner. Les joueurs zombies peuvent utiliser certaines cartes pour tourmenter les joueurs vivants. Ils peuvent aussi ressusciter et gagner la partie! Jouez à Zombie Kittens jusqu’à 5 joueurs, ou combinez-le avec Exploding Kittens pour permettre jusqu’à 9 joueurs.
Un jeu d’ambiance pour toute la famille qui s’apprend en quelques minutes. Ce jeu est à la fois un jeu indépendant et une extension à rajouter à Exploding Kittens

Type : Jeu de stratégie

7 ans et + / 2 à 5 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Akropolis



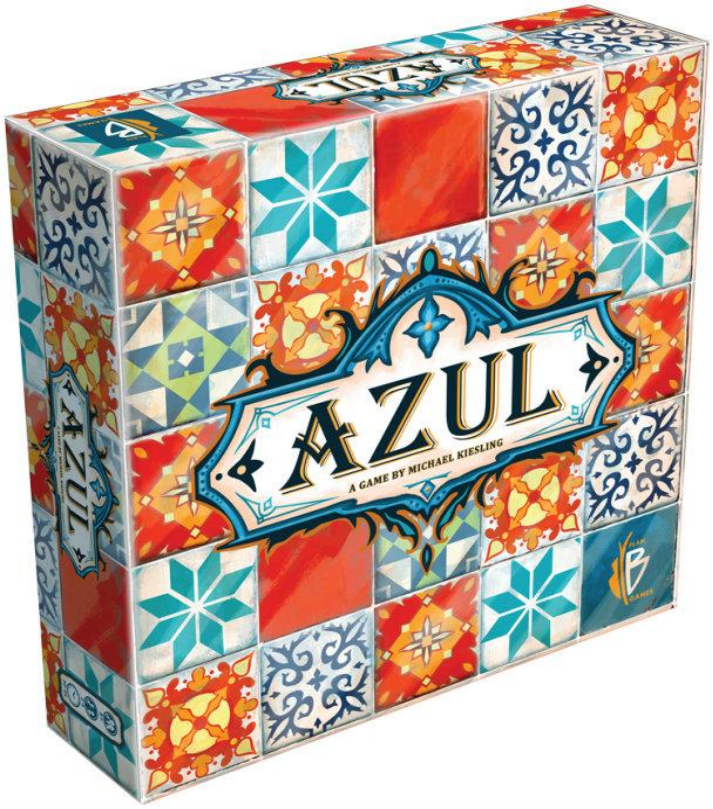
Principes : Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes, etc. Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer. Mais, vos constructions devront respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour que vous puissiez espérer voir grimper le prestige de votre cité. La pierre reste le nerf de la guerre. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières et n'oubliez pas de construire en étage pour élever votre cité vers les cieux. Dans ce jeu de tuiles accessible et stratégique, les architectes doivent ériger la plus belle des cités, en combinant places et quartiers. Organisez vos tuiles au mieux et élevez et construisez sur plusieurs étages pour vous élever vers le ciel. Qui réussira à bâtir la cité la plus florissante?

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 2 à 4 joueurs / 25 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Azul



Principes : Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portuguais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora!

Type : Jeu de stratégie

8 ans et +/ 2 à 4 joueurs / 30 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Brain Box - Inventions

Principes : BrainBox Inventions contient 54 cartes magnifiquement illustrées montrant quand, où et qui a inventé ces objets du quotidien. BrainBox Inventions trouve un excellent équilibre entre l'apprentissage et le plaisir, car des inventions moins sérieuses telles que le coussin Whoopee et la lampe à lave ont été incluses, ainsi que les plus étranges qui n'ont jamais vraiment réussi, comme le club de golf qui coupe les mauvaises herbes et la sucette ! Le but du jeu est d'étudier une carte pendant 10 secondes, puis de répondre à une question basée sur le jet d'un dé. Si la réponse à la question est correcte, la carte est conservée et la personne qui a le plus grand nombre de cartes après 5 ou 10 minutes est la gagnante. Ce concept simple peut être joué par tous les âges et en grands groupes ainsi qu'un jeu pour 1 personne.

Type : Jeu questionnaire et de mémoire

8 ans et + / 1 joueur et + / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Braintopia 3 (Olfactif)

Principes : La gamme Braintopia s'enrichit d'un nouveau titre, avec encore un fois un contenu novateur. Après les cartes tactiles pour tester son sens du toucher, les cartes olfactives viendront titiller votre odorat. Alors, prêts à relever le défi ?

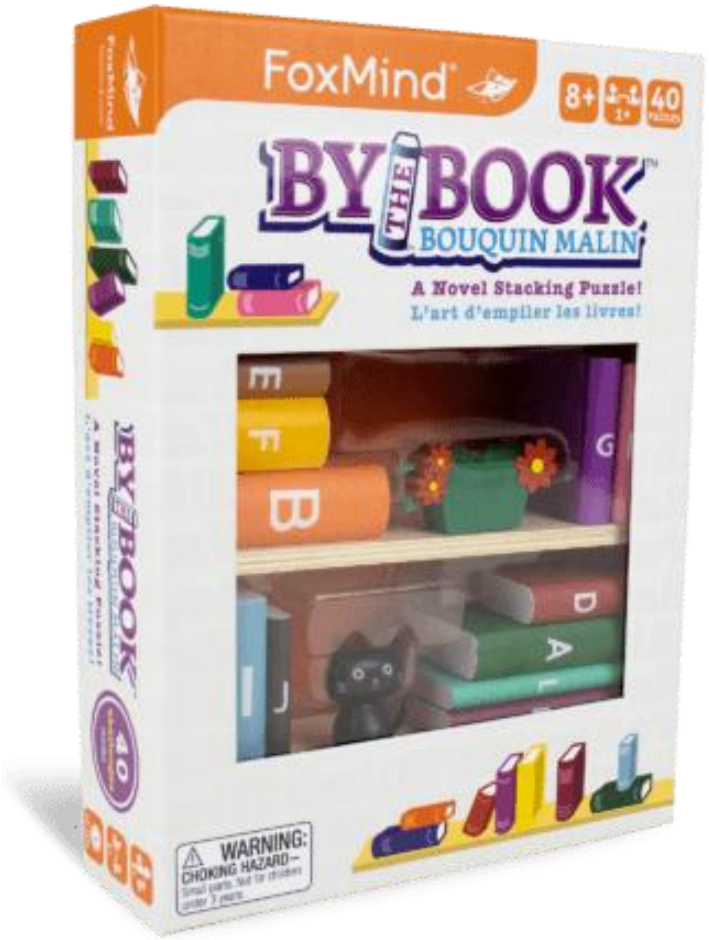
Avec Braintopia^3, découvrez 8 challenges différents mettant à l'épreuve le sens de l'observation, la mémoire, la coordination et la logique des joueurs. Cette version comprend 10 cartes olfactives venant remplacer les cartes tactiles des autres jeux de la gamme. Saurez-vous reconnaître à quoi correspond l'odeur de chaque carte ?

Type : Jeu de mémoire, réflexion, mathématique […]

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bouquin Malin



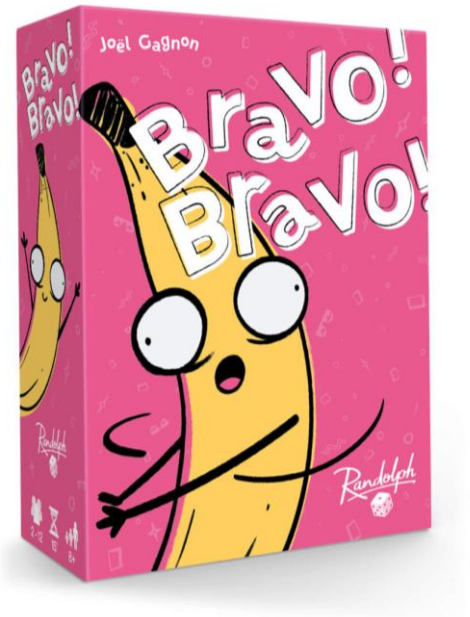
Principes : Placez vos livres en équilibre! Assemblez la plus belle bibliothèque pour votre ami poilu et élevez votre perception visuelle au niveau supérieur! Accomplissez 40 défis et empilez jusqu'à 12 livres différents.

Type : Jeu de logique et de dextérité

8 ans et + / 1 joueur / 10 minutes

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Bravo Bravo



Principes : Bravo Bravo est un jeu de party où l'on joue tous en choeur!
À chaque fois qu'une carte est tournée, tout le monde doit dire ou faire la même chose selon la.les cartes révélées. Délire et absurdité seront aux rendez-vous! Découvrez 10 personnages gribouillés et attachants de Bravo Bravo qui vont vous accompagner : la Boule Disco, le Petit Humain, la Slime, la Banane et plus encore! Attention aux cartes Confettis, elles vous demandent d'être créatif et de changer des règles au fil de la partie.

Type : Créatif

8 ans et + / 2 à 12 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Casse-tête Boule magique

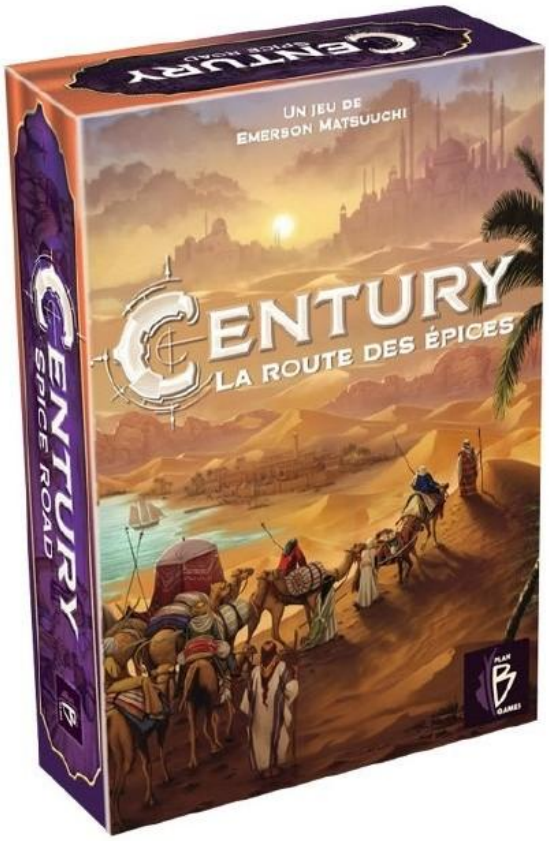
Principes : Il s'agit d'un jeu d'adresse construit comme un labyrinthe en trois dimensions à l'intérieur d'une sphère. En tournant celle-ci, le joueur tente de faire parcourir à une petite bille d'acier un chemin parsemé d'obstacles.

Type : Jeu de dextérité, coordination et patience

8 ans et + / 1 joueur / min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Century – La route des épices



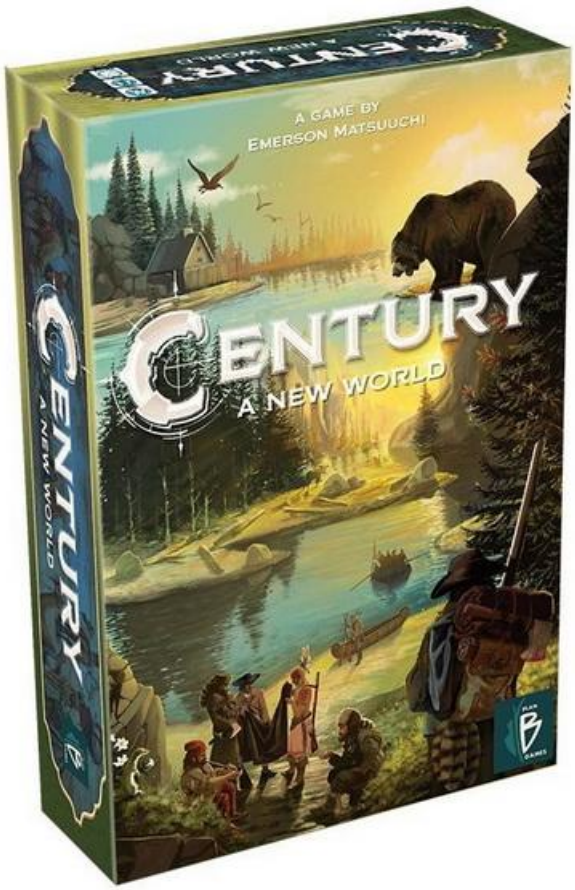
Principes : Dans Century: La Route des Épices, les joueurs incarnent des marchands d'épices qui prennent la route afin de livrer des épices et amasser des richesses. Au cours de la partie, ils devront se procurer des épices, établir des routes d'échanges et remplir des demandes d'épices particulières.
La gamme Century est entièrement combinable, créant ainsi sept jeux uniques Inclut de magnifiques composantes en bois de qualité. Ceci est un jeu indépendant. Il peut être jouée seul ou combiné avec d'autres jeux Century.

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 2 à 5 joueurs / 30 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Century - Nouveau monde



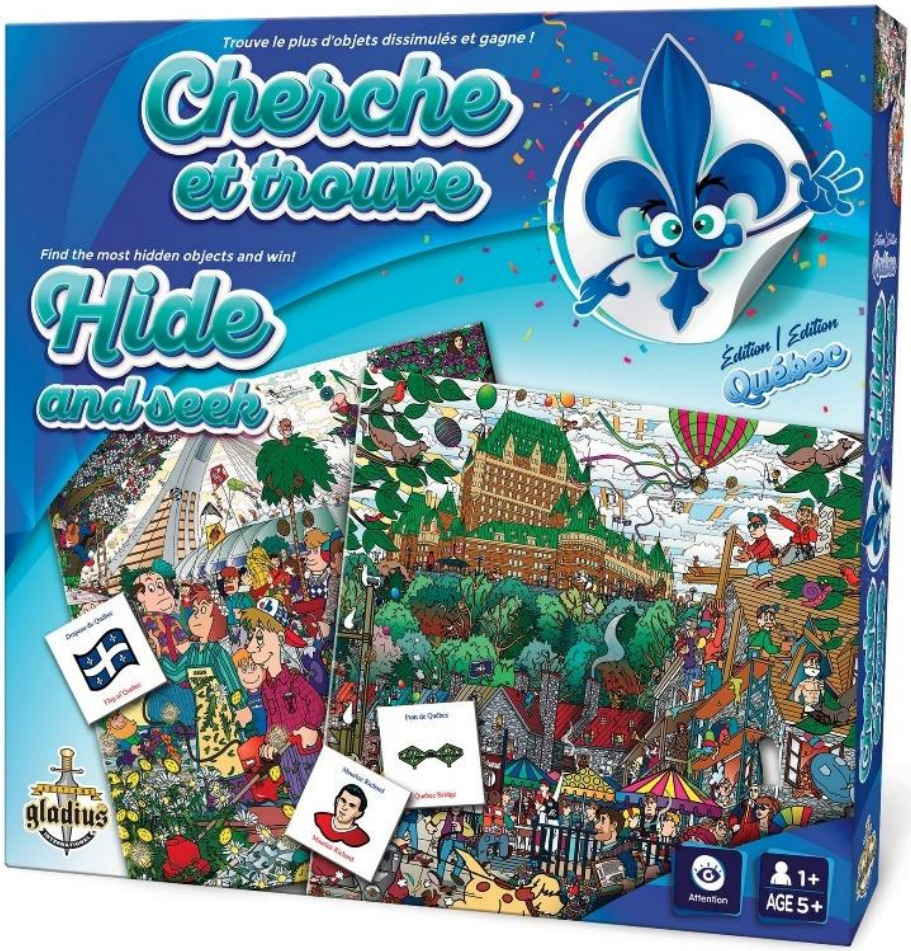
Principes : Century: A New World conclut la saga épique de Century conçue par le célèbre auteur, Emerson Matsuuchi et illustré par Chris Quilliams. Dans ce jeu, les joueurs parcoureront les limites du Nouveau Monde et exploreront les contrées sauvages afin d'exploiter les ressources et de les échanger avec les peuples. Les fans de la série découvriront avec joie que Century: A New World peut être combiné différemment avec chaque titre précédent de la série Century afin de vivre 4 expériences ludiques distinctes!

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cherche et trouve Québec



Principes : Voyagez dans la province de Québec (Canada) et découvrez des attraits touristiques majeurs de cette extraordinaire province. Ce jeu développe le sens de l'observation, la concentration et la rapidité chez les enfants de tout âge, tout en favorisant l'apprentissage d'une autre langue. Il s'agit de retrouver les illustrations dissimulées sur les planches de jeu et d'amasser le plus de cartes possibles. Pour plus de défi, recherchez les édifices mystères et les personnages historiques. Une visite touristique excitante, remplie de découvertes et de défis à relever vous attend!

Type : Jeu d'observation

5 ans et + / 1 joueur et + / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Contrast

Principes : Diriez-vous d'un escargot qu'il est plutôt ROND ou PETIT ? D'un cerf-volant qu'il est plutôt CARRÉ ou LÉGER ? D'une girafe qu'elle est plutôt GRANDE ou JAUNE? Choisissez parmi les 12 symboles, celui qui selon vous correspond le mieux à l'image. Rassurez-vous, il n'y a pas de mauvaise réponse…Mais seul le symbole choisi à la majorité vous rapportera 1 point ! Observez bien ce que les autres joueurs ne pourront pas jouer et choisissez le symbole qui a le plus de chances d'être majoritaire !

Type : Ambiance (party)

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Cortex Challenge Access + (VF)

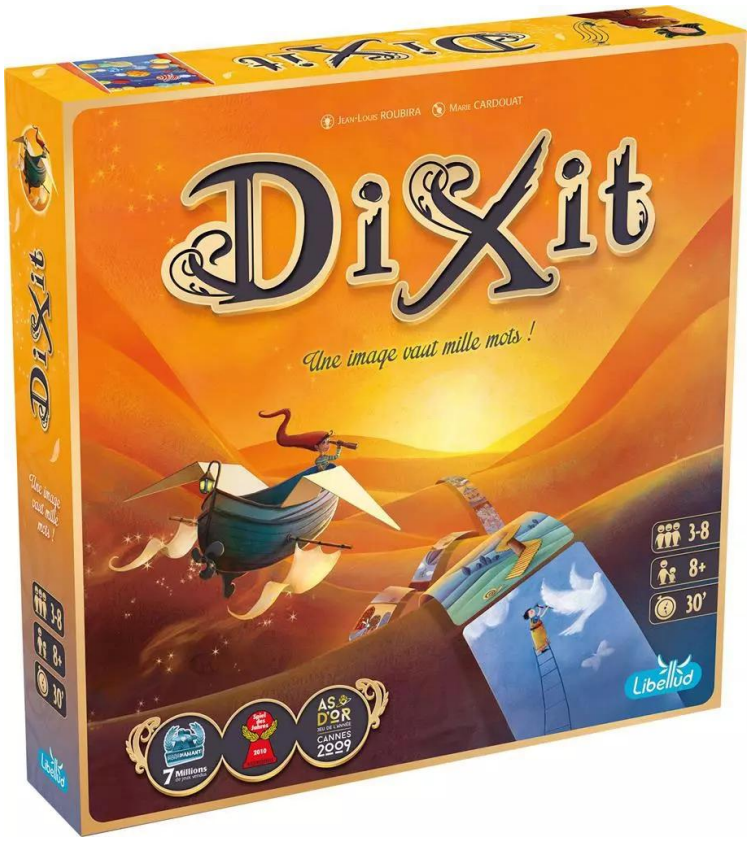
Principes : Découvrez la version Access+ du populaire jeu Cortex Challenge, qui a été adapté pour les joueurs souffrant de troubles cognitifs. Les cartes sont plus grandes pour faciliter la manipulation, les défis ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, un livret de réponses a été ajouté pour faciliter le travail des soignants et deux niveaux de difficulté sont maintenant proposés dans les règles. Les instructions sont les mêmes que pour le jeu original: remportez les défis pour gagner la partie. Les adaptations permettent à chacun de jouer ensemble et de passer un bon moment. Sont incluses des analyses d'experts scientifiques pour informer les praticiens, les soignants et les patients des avantages du jeu et des fonctions cognitives qu'il stimule. Cortex Access+ stimule l'attention, la mémoire, la réflexion et les compétences de calcul, entre autres fonctions.

Type : Jeu de réflexion, mémoire et attention.

8 ans et + / 1 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dixit



Principes : Choisissez une carte de votre main et décrivez-la en donnant un indice (mot, phrase, chanson). Les autres joueurs choisissent une de leurs cartes qui correspond le mieux à votre indice. Mélangez toutes les cartes choisies puis révélez-les. Les autres joueurs votent secrètement pour la carte qu'ils croient être la vôtre, puis on compte les points.

Type : Jeu de créativité et langage

8 ans et + / 3 à 8 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Dragon Falls

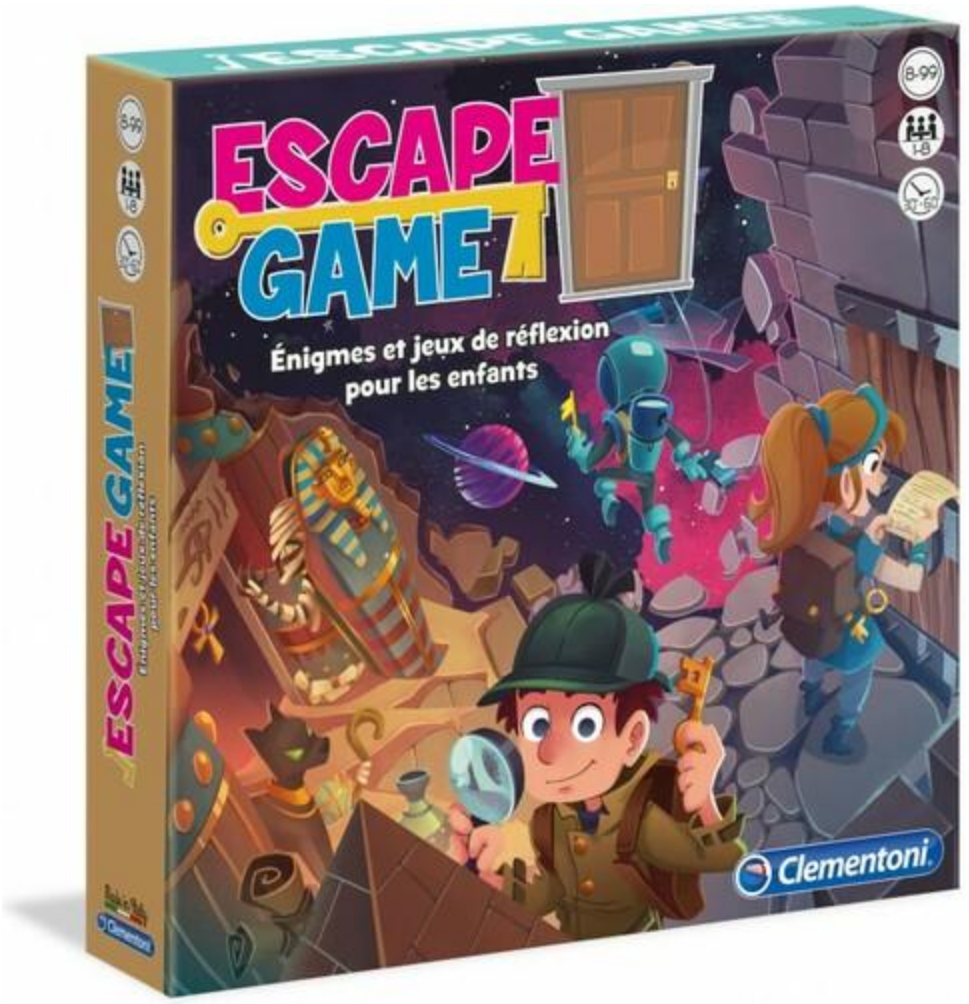
Principes : Créez des scènes fantastiques avec des dragons d'eau entrelacés ! Un cerf-volant bleu et un rouge jouent près de la cascade. Des parties de cerf-volant de formes différentes doivent être attachées à la cascade par l'avant et l'arrière de manière à ce que la tête de la couleur correspondante soit reliée à la queue correspondante. Il est important d'esquiver l'autre dragon et d'éviter les rochers.

Type : Jeu de réflexion et logique

8 ans et + / 1 joueur / 10 min. et +

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Escape Game (Clémentoni)



Principes : Un jeu de logique fascinant à découvrir qui permettra aux petits enquêteurs de résoudre leurs premières énigmes !
Tout comme dans un Escape Game, les enfants devront résoudre les énigmes cachées dans les 3 aventures différentes qui se déroulent dans l'espace, dans la tombe du Pharaon et dans un château.
Un jeu de cartes est associé à chaque aventure avec des énigmes à résoudre. Le but du jeu est de résoudre pas à pas toutes les énigmes de chaque scénario.

Type : Jeu d'évasion/logique

8 ans et + / 1 à 8 joueurs / 30 à 60 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Escape Your House Spy Team -
Édition française et familiale

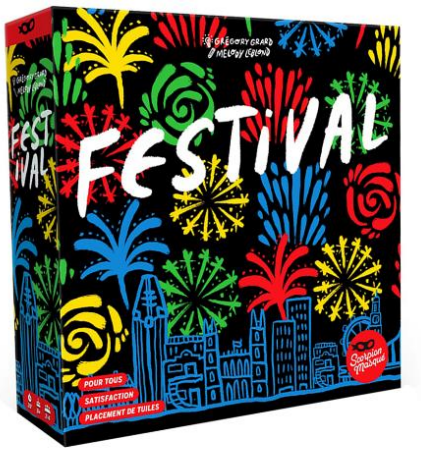
Principes : Transformez votre maison en véritable Escape Room! Vous êtes des espions et vous devrez réussir les 6 missions contenues dans la boîte. Saurez-vous vous échapper en 15 minutes? Des missions palpitantes, des énigmes à résoudre, des défis à réussir en équipe. Un jeu collaboratif à partir de 8 ans.

Type : Jeu d'évasion

8 ans et + / 3 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Festival



Principes : Un jeu familial haut en couleurs!

Les villes du monde entier rivalisent d'effort pour présenter le plus beau festival. Le feu d'artifice de clôture sera le bouquet final de ce grand évènement.

Festival est un jeu de placement et d'empilement de tuiles. À votre tour, vous avez le choix entre placer une tuile Feu d'artifice ou choisir une carte Objectif à compléter.

Sélectionnez judicieusement les tuiles à placer sur votre plateau pour créer le feu d'artifice le plus impressionnant et le plus beau possible.

Marquez un maximum de points grâce à vos objectifs et en empilant vos tuiles le plus haut possible! Composez le feu d'artifice le plus spectaculaire et hissez votre ville au sommet du classement!

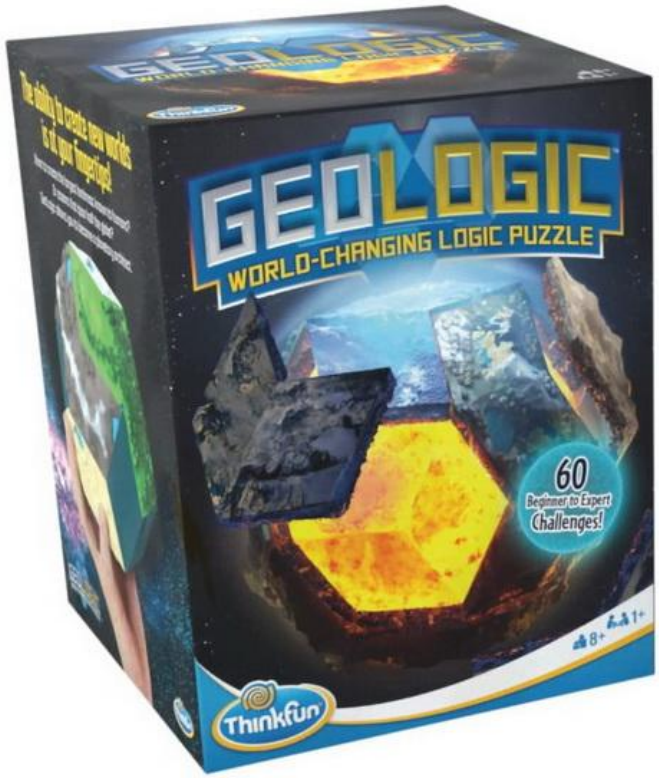
Un jeu accessible aux daltoniens! Chaque couleur est associée à un petit symbole pour que tout le monde puisse jouer.

Type de jeu : Stratégie et placement de tuiles

8 ans et plus / 2 à 4 joueurs / 20 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

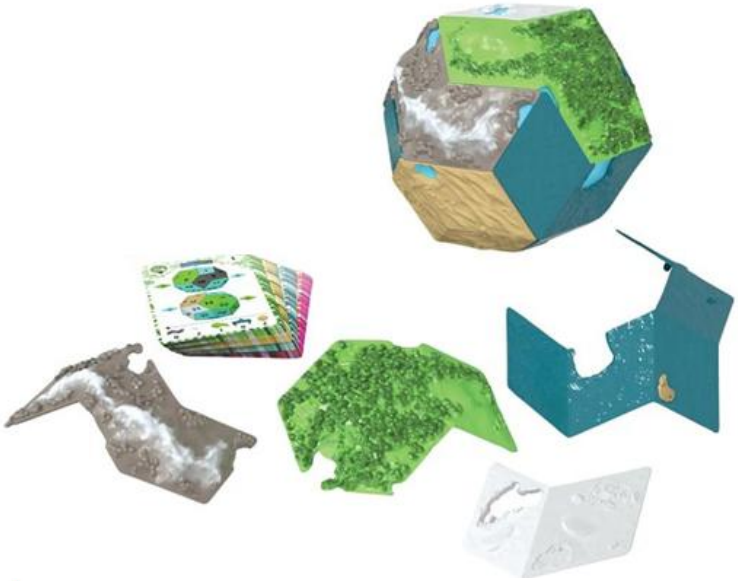
GeoLogic



Principes : Casse-tête logique pour changer le monde Créez votre propre monde avec GeoLogic ! Les joueurs commencent avec un noyau de planète à 30 faces et 14 tuiles de biome différentes. Chacune des 60 cartes de défi indique une position de départ différente pour certaines des tuiles de biome, et les joueurs doivent trouver comment positionner les tuiles restantes afin de compléter la surface de la planète. Explorez les 60 défis de construction de monde, ou soyez créatif et concevez vos propres planètes avec GeoLogic!

Type : Jeu de logique

8 ans et + / 1 joueur / 15 min.



Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Ghost Adventure (VF)

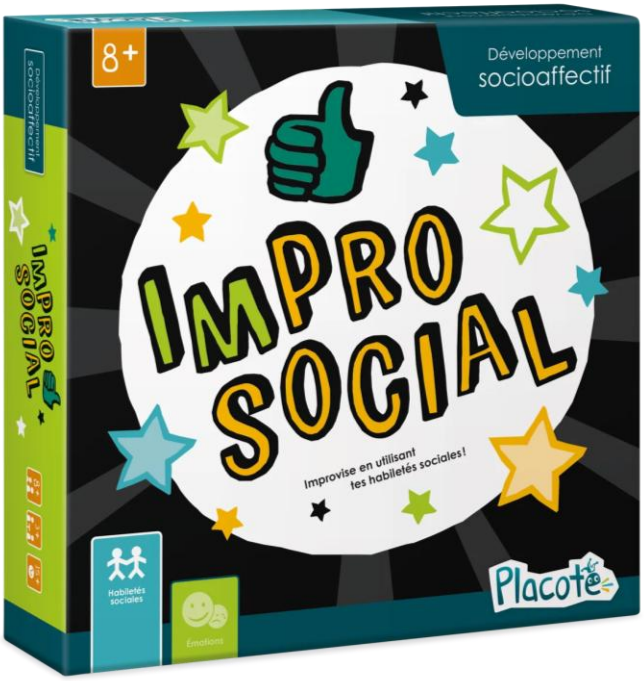
Principes : Ghost Adventure est un jeu coopératif qui se joue debout, autour d'une table. Les joueurs se relaient pour réaliser ensemble des missions. Chaque mission représente un parcours différent qu'ils vont devoir effectuer avec une toupie à travers plusieurs plateaux. Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. À vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements! Lancez la toupie et parcourez les différents plateaux pour réaliser les missions indiquées sur votre livret d'aventure. Un jeu coopératif qui allie communication et dextérité. Saurez-vous atteindre chaque cible? Une expérience de jeu inédite avec une toupie, une BD immersive avec 56 missions, 2 types de toupie : manuelle ou avec lanceur, Mode coopératif et mode en solo.

Type : Jeu d'adresse et de coopération

8 ans et + / 1 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

ImProsocial



Principes : Utiliser ses habiletés sociales dans des mises en situation. Tu viens de recevoir en cadeau un chandail que tu trouves laid. Ton voisin de classe tente de copier sur toi pendant un examen. Tu as brisé un livre qu'un ami t'a prêté. Que fais-tu dans ces situations? N'oublie pas d'utiliser tes talents d'acteur!
ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.

Type : Mise en situation, habiletés sociales

8 à 14 ans / 3 et + joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

La guerre des clans

Principes : Nous avons demandé à 100 québécois et québécoises de nous parler de leurs intérêts, de leurs habitudes, de leurs phobies, etc. Pour remporter les honneurs, vous devrez trouver les réponses les plus populaires à des questions de sondages réels. Aurez-vous assez de flair? Peut-être déciderez-vous «d'y aller avec la famille»? Voyons ensemble ce que le sondage donne…
Le jeu tant attendu inspiré du populaire quiz télé ! Complicité et rivalité sont au rendez-vous… choisissez votre clan !

Type : Jeu questionnaire

8 ans et + / 5 joueurs et + / 25 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

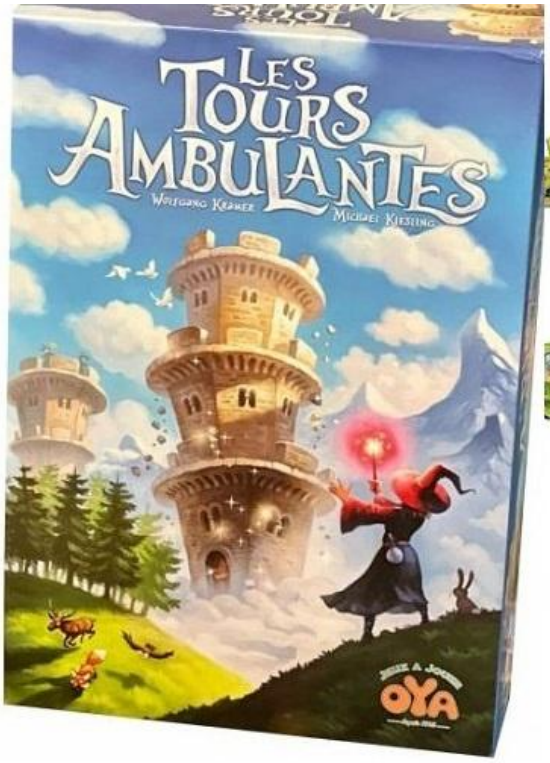
Le banquier

Principes : Les règles sont simples Coississez une valise.Au fur et à mesure de la progression du jeu, vous devez négocier avec le banquier qui vous fera des offres en échange du montant de votre valise. Vous devez alors accepter ou refuser les offres du banquier. Si vous refusez, le jeu continue. Votre décision est alors irrévocable.

Type : Jeu de probabilité et chance

8 ans et + / 1 à 4 joueurs / ~30 min.

Les tours ambulantes



Principes : Les Tours Ambulantes est un jeu de mémoire où vous devrez déplacer des tours pour essayer de faire avancer vos sorciers avant les autres. Vous devrez ramener tous vos sorciers au château des corbeaux avant tout le monde.
Les cartes vous permettent de déplacer l'un de vos sorciers, une tour, ou bien une tour ou un sorcier. Lorsque vous déplacez une tour, tous les sorciers qui se trouvent sur cette tour sont transportés sur celle-ci et vous pouvez déplacer une tour sur une autre tour, piégeant ainsi tous les sorciers qui se trouvent sur cette tour inférieure. Lorsque vous piégez un ou plusieurs sorciers, vous remplissez une de vos flasques magiques ; vous devez remplir toutes vos flasques pour gagner.
De plus, vous pouvez dépenser les flasques remplies pour lancer l'un des sorts magiques actifs dans le jeu, les plus simples vous permettant de déplacer un sorcier ou une tour (les flasques dépensées comptent toujours comme remplies).
Pour libérer votre sorcier, vous devez déplacer la partie supérieure de la tour.
Si vous posez un sorcier dans le château de corbeaux votre tour se termine, puis le château de corbeaux avance. Celui qui place son dernier sorcier sur le château du corbeau et qui a rempli toutes ses flasques gagne.

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 1 à 6 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

P pour Pizza

Principes : Remportez des cartes Pizza pour construire votre méga-part.

P pour Pizza est un jeu de rapidité dans lequel vous allez devoir trouver un mot commençant par une lettre imposée en rapport avec un thème donné!

Chaque carte Pizza offre un choix entre trois niveaux de catégories : facile (vert), moyen (jaune) ou difficile (rouge). Dès qu'un tour est lancé, chacun cherche un mot qui entre dans l'une des trois catégories ET commence par la lettre indiquée face à cette catégorie.

Le premier joueur qui donne une bonne réponse à voix haute gagne le tour. Il remporte alors la carte Pizza qui contient la lettre jouée et l'ajoute à sa méga-part de pizza. Et c'est déjà parti pour le prochain tour!

Au début de la partie on peut répondre à toutes les catégories : vert, jaune et rouge. Puis seulement les jaunes et rouges et enfin uniquement les rouges pour terminer sa méga-part de pizza.

Type de jeu : Jeu de lettres et de rapidité

8 ans et plus | 2 à 4 joueurs | 20 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Minecraft Explorers

Principes : Dans Minecraft Explorers, les joueurs explorent ensemble le paysage en blocs à la recherche de trésors cachés. Explorez ensemble le paysage en blocs à la recherche de trésors cachés. Explorons ensemble. Combattez des monstres hostiles. Partez à la recherche de trésors et gagnez !
À votre tour, vous disposez de points d'action à dépenser comme vous le souhaitez. Vous pouvez explorer différents paysages pour découvrir ce qui se cache derrière une tuile. Les pioches et les épées facilitent certaines explorations, alors peut-être voudrez-vous les obtenir. Essayez de découvrir le trésor dont vous avez besoin pour gagner.
Évitez les monstres tels que les zombies, les creepers et les endermen car à la fin de chaque tour, vous devez révéler une carte monstre. Si ce monstre est déjà en jeu, votre groupe sera envahi et d'autres monstres apparaîtront. Affrontez la horde avec courage, car dès que les cartes monstres sont épuisées, vous perdez la partie. Faites de votre mieux pour remplir vos coffres de trésors avant que cela n'arrive.

Type : Jeu de cartes coopératif

8 ans et + / 1 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Minecraft Jeu de logique magnétique

Principes : Le dragon essaie de vous empêcher de voyager dans les mondes de Minecraft en plaçant 40 défis de plus en plus difficiles sur votre chemin. Résolvez les défis et avancez dans votre voyage, en utilisant votre arme la plus puissante – votre cerveau ! Dans ce jeu de raisonnement déductif, les joueurs utilisent des indices visuels positifs et négatifs pour placer les armes et les armures magnétiques Minecraft sur la table de création dans la bonne disposition. Lorsque votre arrangement comprend tous les modèles d'indices sur le défi VOUS GAGNEZ ! Livret de défis contenant 40 défis et solutions de débutant à expert.

Type : Jeu de réflexion et de logique

8 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Recto Verso

Principes : Le jeu de construction collaboratif, addictif et complètement fou !
Recto-Verso est un jeu de coopération et de construction original pour 2 à 6 joueurs. Dans le jeu Recto-Verso, à chaque manche, deux nouveaux partenaires doivent construire un bâtiment le plus vite possible. Mais chacun ne connait qu'une façade de la construction à réaliser : l'un(e) voit le recto et l'autre, le verso !
Alors, communiquez pour assembler les pièces en bois le plus vite possible. Car plus vous êtes rapides à construire le bâtiment sur la carte, plus vous marquez de points.

Type : Jeu coopératif de construction

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Sac de chips

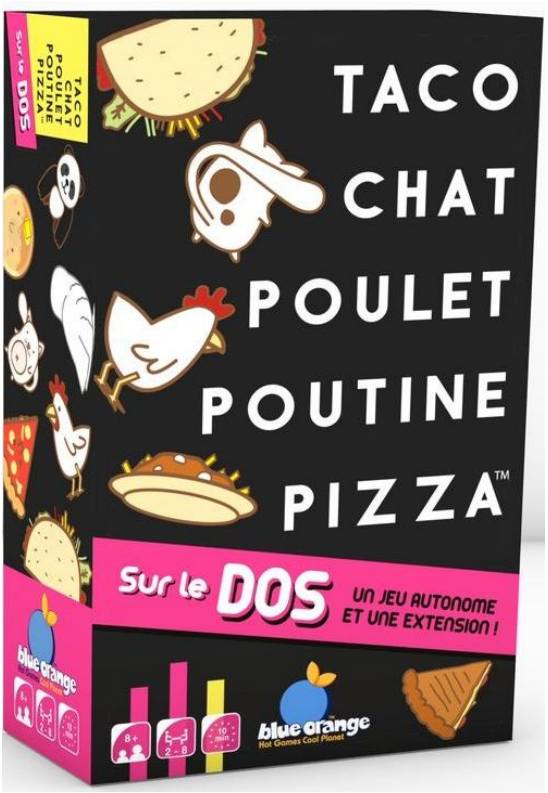
Principes : Un jeu croustillant qui vous rendra accro! Sac de Chips est un jeu délicieux contenant 5 saveurs typiquement québécoises : Cornichon à l'aneth, Sel et vinaigre, Fromage, Barbecue et Ketchup. Une partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche comporte 4 tirages de Chips. Choisissez les bonnes cartes Objectifs pour gagner la manche. ATTENTION! Si vous êtes trop gourmands, vous pourriez perdre beaucoup! But : Être le premier joueur qui remporte 4 Jetons victoire. Qui sera sacré Roi ou Reine de la Chips?

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 2 à 5 joueurs / 15 à 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Taco chat poulet… sur le dos



Principes : C'est le jeu de cartes qui va complètement bouleverser votre soirée de jeu! TACO CHAT POULET POUTINE PIZZA est de retour avec de nouvelles règles et personnages. Faites la course avec vos amis dans cette version TCPPP remplie de mains qui tapent, de rires et d'actions farfelues! Mais attention! Vous pourrez facilement vous faire avoir par le côté inversé de certaines cartes! Ce jeu est rapide, amusant et convivial.

Type : Jeu de rapidité

8 ans et + / 2 à 8 joueurs / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Sur les traces de Marie Curie

Principes : Marie Curie fut une scientifique pionnière dans le domaine de la radioactivité, reconnue aujourd'hui comme l'une des plus grandes savantes de l'histoire. Vous incarnez de jeunes scientifiques travaillant aux côtés de Marie Curie et l'aidant dans ses recherches et en réalisant diverses expériences.

Type : Jeu de stratégie et de sciences

8 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 à 45 min.

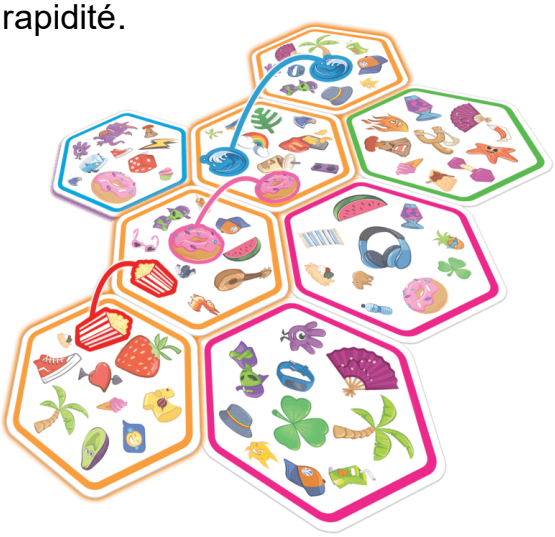
Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Spot it! Connect

Principes : Faites équipe, trouvez les paires et connectez les cartes!
Dans ce jeu frénétique, soyer l'équipe la plus rapide à aligner quatre cartes de votre couleur à la suite pour gagner la ronde! Gagnez plusieurs rondes afin de remporter la partie. Pour poser une carte, nommer le plus vite possible le symbole commun entre celle-ci et l'une des cartes déjà posées. Dépêchez-vous, mais n'oubliez pas de bloquer les équipes adverses!
Amusant et frénétique, Spot it! Connect est LE jeu de rapidité ultime pour un moment de folie.
Une version de Spot it! conçue pour les plus grands!
De grandes cartes de forme hexagonales comportant chacune 10 symboles
Un jeu à la fois coopératif et compétitif de jeu tactique et de rapidité.

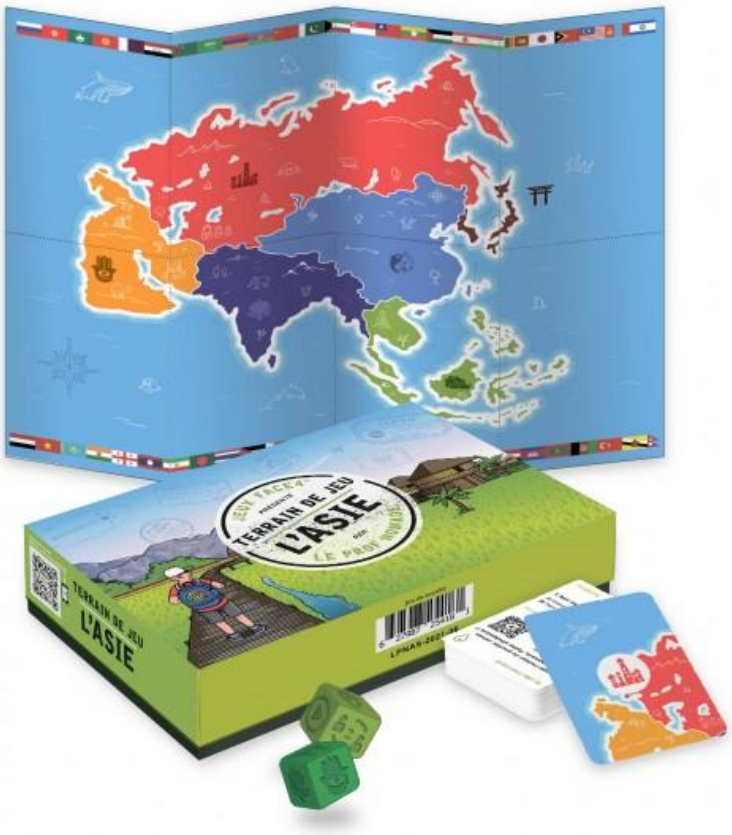
Type : Jeu d'observation

8 ans et + / 2 à 8 joueurs / 15 min.



Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Terrain de jeu : L'Asie - par le prof nomade



Principes : Monsieur Olivier, aussi connu sous le nom de «le prof nomade» a deux passions : voyager et enseigner! Il partage déjà les souvenirs de ses périples aux jeunes par ses vidéos et ses livres. Il vous propose maintenant de l'accompagner un peu plus loin dans ses aventures en Asie. Êtes-vous prêts à devenir son partenaire de voyage, en parcourant les chemins poussiéreux entre la Turquie et le Japon ou encore les mers brumeuses entre l'Indonésie et la Russie ? Une balade au cœur de la connaissance de ces pays que vous ne serez pas près d'oublier… Soyez le premier à compléter votre plan de l'Asie en répondant aux questions sur ce continent.

Type : Jeu de connaissances

8 ans et + / 1 à 8 joueurs / 20 à 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Labyrinthe Laser Maze

Principes : On dirait de la magie, mais c'est grâce à la science et par la puissance de votre cerveau que vous arrivez à guider le faisceau lumineux à travers ces défis en forme de labyrinthes! Choisissez une carte défi et placez les pions sur la grille comme indiqué. Déterminez où vous devez ajouter les autres pions pour que le faisceau atteigne la cible. Activez le laser, illuminez la cible… vous avez gagné!

Type : Jeu de logique

8 ans et + / 1 joueur / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Timeline Access + (VF)

Principes : Découvrez la version Access+ du célèbre jeu de mémoire et de réflexion Timeline, adapté au public présentant des troubles cognitifs. La taille des cartes a été augmentée pour en faciliter la manipulation, les évènements ont été soigneusement sélectionnés pour les rendre accessibles au plus grand nombre, et un paquet de cartes Expériences personnelles a été créé spécialement pour la version Access+ : grâce à celui-ci, les joueurs peuvent se remémorer les évènements de leur propre vie. Le principe reste le même que celui du jeu original : composer une frise chronologique en plaçant dans le bon ordre les évènements piochés. Cela permet de jouer avec ses proches et que chacun y prenne du plaisir.

Le jeu inclut également les analyses des experts scientifiques, pour informer les praticiens, les aidants et les patients des bienfaits du jeu et des aspects cognitifs sollicités. Timeline Access+ sollicite particulièrement la mémoire, la réflexion, l'attention et la planification.

Type : Jeu de réflexion, mémoire et attention

8 ans et + / 1 à 4 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Timeline - Événements

Principes : L'assassinat de J.F.K, la chasse aux sorcières, la dernière Croisade… Saurez-vous placer tous ces événements correctement sur la ligne du temps? Les joueurs reçoivent tous un même nombre de cartes représentant différents événements. Au verso de chaque carte est indiquée une date. Une carte tirée au hasard parmi les cartes restantes est placée au centre de la table face date visible. Elle constitue le point de départ d'une ligne chronologique qui sera peu à peu complétée par les joueurs. Plus il y a de cartes placées, plus il est difficile d'en poser de nouvelles sans se tromper! Compatible avec les autres jeux Timeline… pour encore plus de complexité!

Type : Jeu de connaissances et de déduction

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Timeline - Musique & Cinéma

Principes : Dans Timeline Musique et Cinéma, les joueurs doivent estimer les dates de leurs cartes de films, d'opéras (etc.) puis placer ces cartes sur une ligne chronologique.
Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie. Saurez-vous placer correctement Le Lac des Cygnes, Terminator, Creep ou Titanic? Des thématiques attendues depuis longtemps. Un jeu de connaissances et de déduction pour toutes les générations. Compatible avec toutes les autres boîtes de Timeline!

Type : Jeu de connaissances et de déduction

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Timeline - Québec

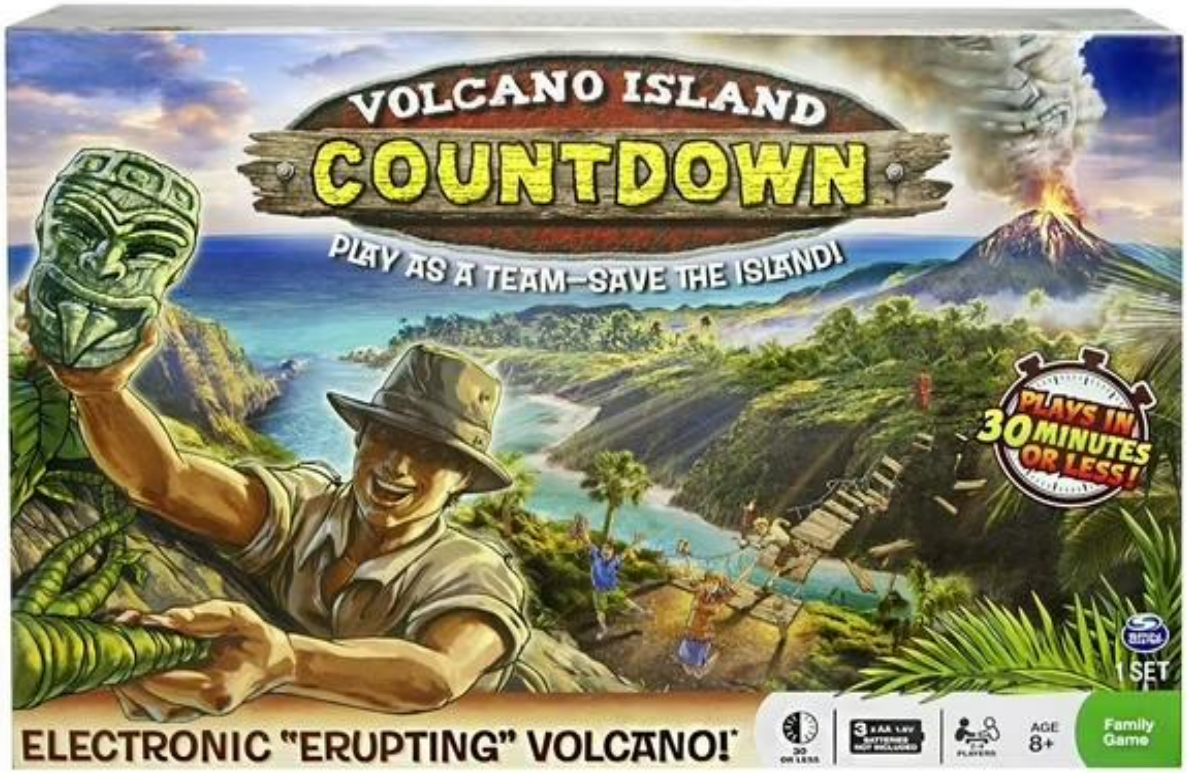
Principes : Pour ceux qui ne connaissent pas Timeline, le principe est très simple. Vous recevez des cartes que vous devez placer en ordre chronologique sur une ligne de temps symbolisée par une carte de référence. Si vous réussissez à vous débarrasser de l'ensemble de vos cartes en jugeant correctement leur ordre par rapport à l'événement de référence, vous gagnez la partie. Si vous vous trompez, jetez votre carte et recevez-en une nouvelle. L'édition québécoise est basée sur le même système, mais ne contient que des cartes concernant notre histoire. Compatible avec toutes les autres boîtes de Timeline!

Type : Jeu de connaissances et de déduction

8 ans et + / 2 à 6 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Volcano Island Countdown



Principes : Vous venez d'arriver sur l'île Volcano. Au lieu du paradis tropical que vous espériez, vous débarquez sur une île secouée par des grondements et des tremblements qui laissent présager une force sinistre. Vous avez entendu parler de la légende et désormais, vous redoutez le pire : le Tiki magique a été libéré. Créé pour contenir la colère du volcan, le Tiki est depuis longtemps enfermé dans un temple, surveillé par quatre totems protecteurs. Mais les totems ont mystérieusement disparu de leur sanctuaire, ce qui a libéré le Tiki et menace de provoquer la destruction de l'île lors d'une immense éruption volcanique. C'est à vous et vos compagnons de voyage qu'il revient de retrouver les quatre totems protecteurs et de les ramener dans leur sanctuaire afin de rétablir le calme sur l'île.

Type : Jeu coopératif

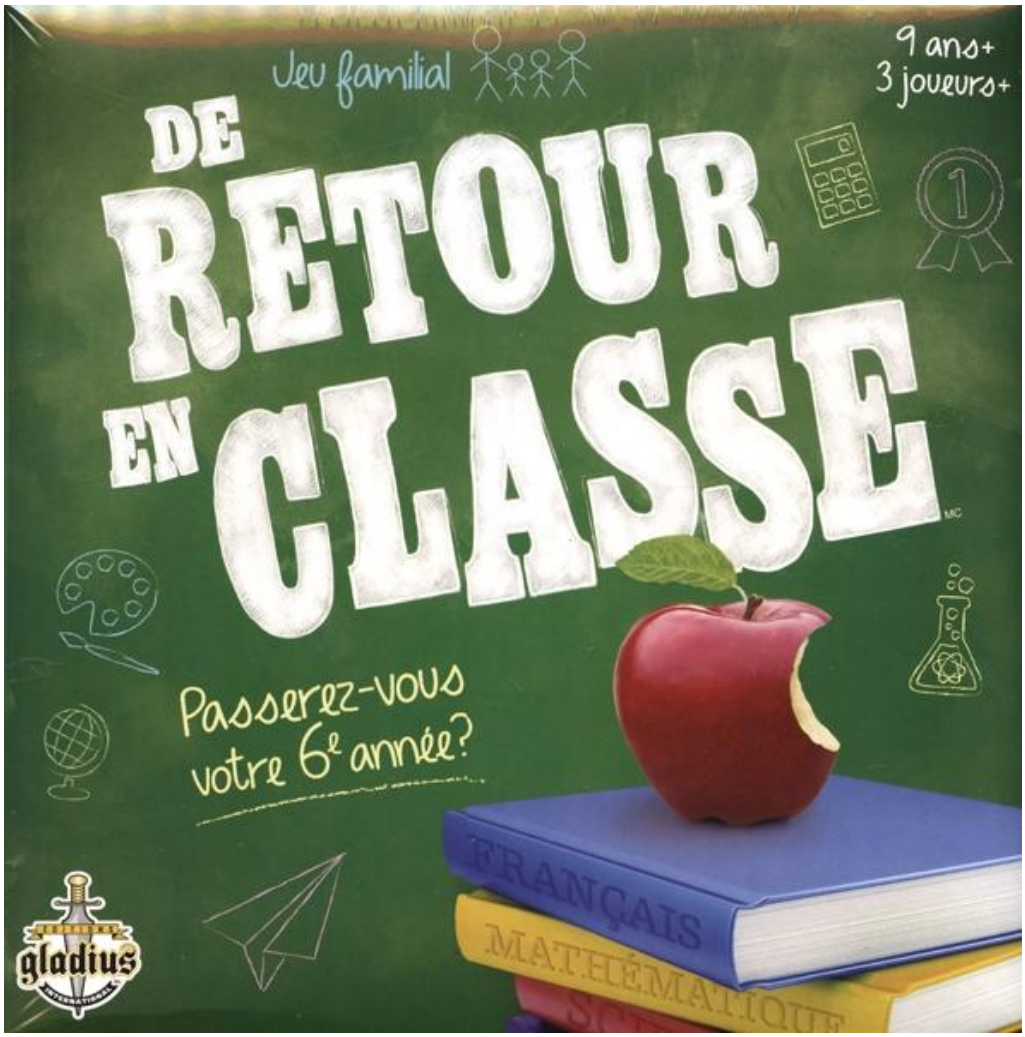
8 ans et + / 2 à 4 joueurs / 30 min.

9 à 11 ans

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

De retour en classe



Principes : Vous avez aimé le jeu de société La Classe de 5ème? Vous adorerez De retour en classe! Ce jeu familial amusera les jeunes qui ont les notions du primaire encore bien en tête et divertira les adultes qui mettront leurs connaissances à l'épreuve. Plus de 1200 questions! Passerez-vous votre 6ème année?

Type : Jeu de questionnaire

9 ans et + / 3 et + joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le grand Kiwiz

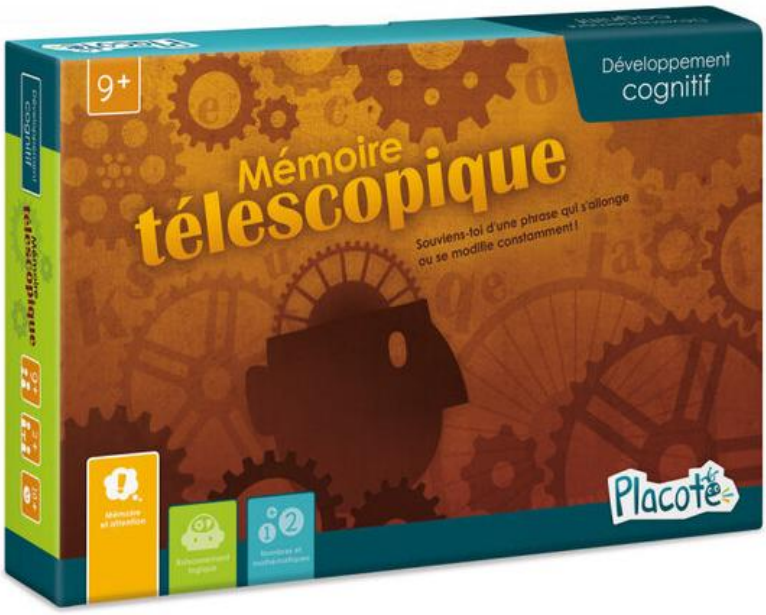
Principes : Devant vous, 9 propositions dont une seule est la vraie ! À vous de l'isoler, en retirant une par une les mauvaises réponses. Si vous révélez par erreur la bonne réponse, vous offensez le grand Kiwi et perdez tout. Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez mais peut-être qu'en réfléchissant un peu, vous décrocherez le maximum! Parallèlement, les autres joueurs parient sur votre performance et seront récompensés si vous marquez exactement le nombre de points prédits… Peut-être vous encourageront-ils à prendre plus de risque pour vous voir triompher ou… échouer tout près du but.

Type : Jeu de stratégie et questionnaire

9 ans et + / 2 à 8 joueurs / 25 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Mémoire télescopique



Principes : Le chien mange. Le chien mange un. Le chien mange un biscuit. Le chien mange un biscuit pourri. Jusqu'où sauras-tu allonger et modifier une phrase à mémoriser? Seras-tu le premier joueur à oublier des parties de phrase ou réussiras-tu plutôt à te surprendre toi-même? Dans tous les cas, tu risques de rire des phrases que vous allez créer! Mémoire télescopique est conçu pour aider les jeunes de 9 à 17 ans à utiliser des stratégies de mémorisation leur permettant de conserver le plus d'éléments possible dans leur mémoire de travail. Les quatre façons de jouer offrent des défis de difficulté croissante aux jeunes… comme aux parents!

Type : Jeu de développement cognitif

9 ans et + / 2 joueurs et + / 10 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Sumoku

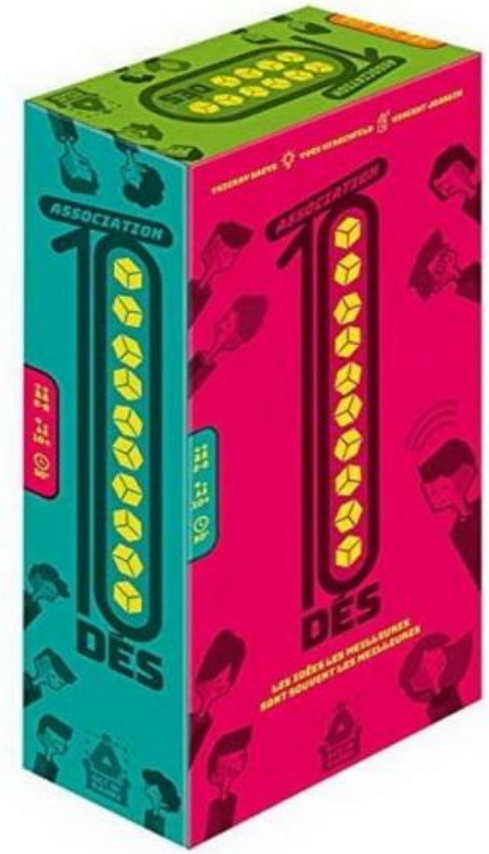
Principes : Sumoku est un jeu simple et addictif dans lequel les joueurs construisent ensemble une grande grille de chiffres. Au début de la partie, chaque joueur pioche 8 jetons numérotés, puis on lance le dé. Le résultat indique le chiffre clef (3, 4 ou 5). Votre mission, si vous l'acceptez, est d'additionner les chiffres de vos jetons de manière à former une combinaison égale à un multiple du chiffre clef. Ensuite, vous placez votre combinaison de jetons dans la grille commune avant de compter vos points. Boostez votre score en plaçant un maximum de jetons à cheval entre lignes horizontales et verticales afin de remporter à chaque fois les points cumulés des deux lignes ! - Un jeu malin et fun ! - Un format pratique à emporter partout. - De nombreuses variantes pour renouveler vos parties !

Type : Jeu de mathématiques

9 ans et + / 1 à 8 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Association 10 dés



Principes : Que ce soit en mode compétitif (en équipes) ou coopératif (dès 2 joueurs), tout commence par un lancer de dés. Aussitôt, tous les joueurs mettent leurs neurones en action pour trouver une association d'idées grâce aux différents mots inscrits sur les dés. Une association c'est un mot, un lieu, un personnage, un titre…Tout est possible, il n'y a aucune limite aux idées! Ainsi, Marine attrapera les mots « Film » et « Bateau », car elle pense à « Titanic ». Dans le mode compétitif, le chrono est lancé : Louis, son partenaire, dispose de 30 secondes pour deviner à quoi elle pense. S'il ne trouve pas, l'équipe adverse peut aussi tenter sa chance et deviner le mot de Marine. Dans le mode coopératif, tous les joueurs cherchent simultanément. Mais attention, les erreurs sont comptées! Si Muna répond « Les Dents de la mer », le pion avance sur la piste des fausses bonnes idées. Au bout de 5 fausses bonnes idées, la partie est finie… Au fur et à mesure des tours, le nombre de dés à associer augmente, ce qui fait grimper la tension – et l'ambiance!

Type : Jeu d'ambiance et d'association d'idées

10 ans et + / 2 à 8 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Au creux de ta main

Principes : Le jeu raconte la vie d'un grand-père, Léon, qui présente ses souvenirs à ses petits-enfants. Les souvenirs sont répartis sur 100 cartes joliment illustrées. Le jeu contient aussi 11 Objets pour que les joueurs miment les souvenirs de Léon. À son tour, un joueur pioche une carte, choisit des objets et mime le souvenir dans la main d'un joueur qui a les yeux fermés et joue le rôle du grand-père. Ce dernier se concentre sur les sensations ressenties grâce au mime. Les adversaires voient également le mime et doivent trouver, parmi leurs cartes en main, celle qui peut correspondre à la scène mimée afin de brouiller les pistes du grand-père.

Type : Jeu créatif

10 ans et + / 2 à 8 joueurs / 30 à 45 min.

Catan - Le jeu de base

Principes : Dans Catan, les joueurs colonisent l'île de Catane en construisant des colonies, des routes, des villes. Ces constructions leurs permettent de récolter des ressources dans le paysage avoisinant, pour construire encore plus! Le joueur qui se développe le plus vite gagnera la partie. Si les dés ou les paysages de Catane ne vous sont pas favorables, vous pourrez négocier avec les autres joueurs pour échanger des ressources: c'est la tout le sel d'une partie de Catan.

Type : Jeu de stratégie

10 ans et + / 3 à 4 joueurs / 60-120 min

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Codenames Images

Principes : Pour jouer, devinez ou faites deviner des Images plus loufoques les unes que les autres. Plus accessible que la version classique, Codenames Images garde la même profondeur de jeu tout en étant plus visuel. Vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver? Donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant celles qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin, ou vous perdrez immédiatement la partie!

Type : Jeu d'observation et de déduction

10 ans et + / 2 à 8 joueurs / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

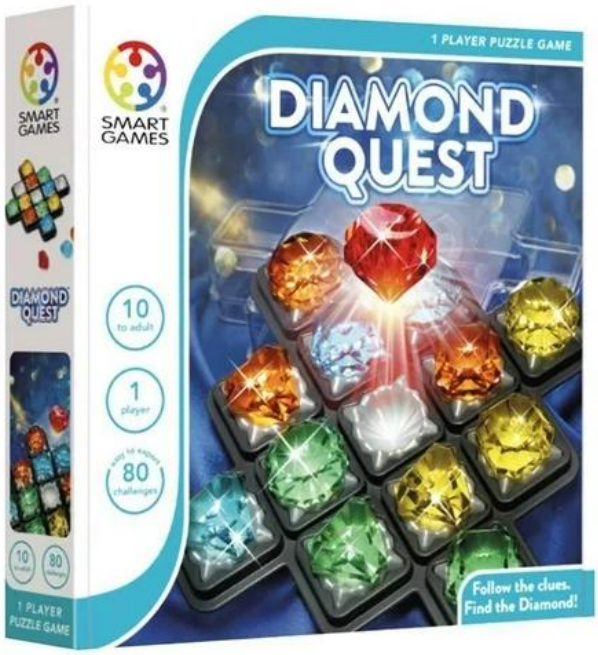
Concept

Principes : Dans Concept, votre objectif est de deviner des mots en associant des icônes. Une équipe de deux joueurs - voisins de table - choisit un mot ou une phrase que les autres joueurs doivent deviner. Agissant de concert, cette équipe place judicieusement les pièces sur les icônes disponibles sur le plateau de jeu.
Pour faire deviner "lait", par exemple, l'équipe peut placer le point d'interrogation (qui représente le concept principal) sur l'icône du liquide, puis des cubes de cette couleur sur les icônes "nourriture/boisson" et "blanc". Pour un concept plus complexe, tel que "Leonardo DiCaprio", l'équipe peut utiliser le concept principal et ses cubes correspondants pour indiquer aux joueurs que la phrase cachée est celle d'un acteur ou d'un réalisateur, tout en utilisant ensuite les icônes des sous-concepts et leurs cubes correspondants pour donner des indices sur des films particuliers dans lesquels DiCaprio a joué, tels que Titanic ou Inception.
Le premier joueur à découvrir le mot ou la phrase reçoit 2 points de victoire, l'équipe reçoit également des points, et le joueur qui termine avec le plus de points gagne.

Type : Jeu de devinettes et conceptualisation

10 ans et + / 4 à 12 joueurs / 40 min

Diamond Quest



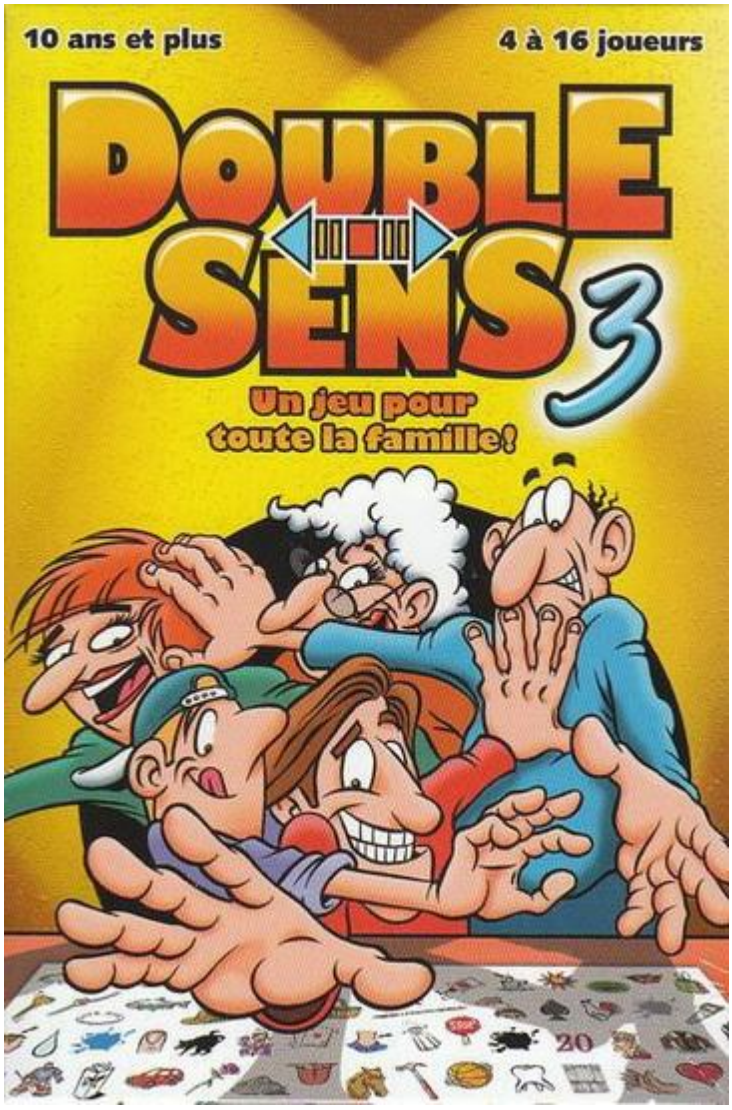
Principes : Entrez dans la mine de diamants SmartGames et découvrez tous les bijoux et l'emplacement du diamant rouge. Utilisez les 'mines' d'informations fournies par les indices et astuces dans chaque défi pour vous aider. Plus vous creusez profondément, plus vos compétences en déduction seront testées! Diamond Quest est un jeu de puzzle unique avec 80 défis, du facile à l'expert. Compétences à développer : concentration, logique, résolution de problèmes.

Type : Jeu de logique / Remue-Méninges

10 ans et + / 1 joueur / 15 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Double sens 3



Principes : Il vous faut trouver deux illustrations dont les noms combinés serviront à former le mot recherché. Vous devez dans la version 3, former un mot composé.

Type : Jeu de stratégie

10 ans et + / 4 à 16 joueurs / ~20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Galérapagos

Principes : Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon... À chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !! Dans ce jeu coopératif, chaque tour se déroule en suivant un ordre strict. Premièrement, le changement du premier joueur. Sauf au premier tour, la carte premier joueur passera aux mains de la personne à la droite du joueur qui la possédait au tour précédent. Ensuite une carte météo est tirée, celle-ci sert lors de la récolte d'eau. En effet, lorsqu'un grand soleil brille, il est impossible de récolter de l'eau. Après ça, c'est au tour des joueurs, ils vont pouvoir effectuer l'une des quatre actions possibles.

Type : Jeu de coopération

10 ans et + / 3 à 12 joueurs / 20-30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Grouille Junior

Principes : GROUILLE! Junior est un jeu-questionnaire dans lequel les participants devront utiliser leurs connaissances générales et faire preuve de rapidité afin d'être le premier à CRIER la réponse à la question. Par ses sujets divers et ses différents niveaux de difficulté, ce jeu saura plaire autant aux amateurs de quiz que ceux qui ont un peu horreur de ce genre de jeu.

Type : Jeu de stratégie…

10 ans et + / 3 joueurs et + / 20 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Harmonies

Principes : Créez un monde miniature dans lequel les animaux vivent en parfaite harmonie avec la nature !vToutes les tactiques se trouvent dans la nature, à vous de révéler la vôtre !
Dans ce nouveau jeu de société signé Johan Benvenuto et illustré par Maëva Da Silva, la stratégie et le développement se conjuguent à l'émotion, à l'implication, au plaisir de voir grandir un espace tranquille, pour accueillir la vie. Une expérience paisible, à partager entre ami(e)s ou en famille.
"Harmonies" séduit par sa mécanique accessible et inventive : création de paysages en 3D, placement de tuiles et élaboration de motifs. Chaque décision influence l'écosystème que vous créez, offrant une expérience ludique profonde et satisfaisante. Le jeu propose un mode solo et une variante, en ajoutant les esprits de la nature aux cartes animaux du jeu.

Type : Jeu de stratégie

10 ans et + / 1 à 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

LOL – Le jeu

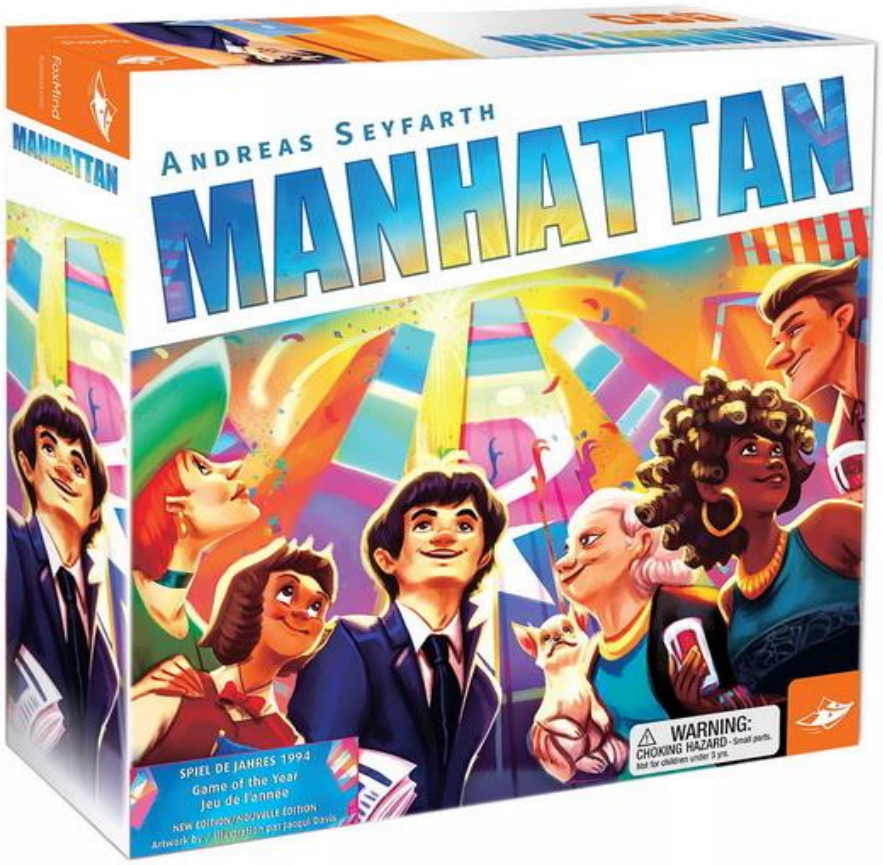
Principes : Avec plus de 500 sketchs inspirés de l'univers de la série originale LOL ComediHa! :), les joueurs tenteront, en équipe, de se mettre dans la peau des comédiens pour recréer les sketchs et faire deviner aux juges ce qu'ils font. Attention: des points additionnels sont attribués à l'équipe qui a le mieux interprété le sketch. Mettez-y donc tout ce que vous avez pour épater les juges !
Les équipes ont deux ensembles de mots en gras à faire deviner. Si les juges les devinent, l'équipe de comédiens et les juges font chacun des points. Lorsque toutes les équipes ont chacune agit une fois en tant que juges, on compte les points. L'équipe avec le plus de points est déclarée victorieuse. On vous le dit tout de suite, vous allez rire à coup sûr.

Type : Jeu de mime et créativité

10 ans et + / 3 à 16 joueurs / 45 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Manhattan



Principes : Lancez-vous dans la construction frénétique de gratte-ciels pour atteindre les plus hauts sommets du marché immobilier! Prenez le contrôle des grandes villes et obtenez du prestige en bâtissant le plus haut building au monde! À votre tour, vous pouvez renforcir vos bâtiments, construire sur un nouveau site ou prendre possession d'un édifice appartenant à un joueur adverse. Choisissez la stratégie la plus constructive et devenez le magnat incontesté du nouveau Manhattan!

Type : Jeu de stratégie

8 ans et + / 2 à 4 joueurs / 40 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Minecraft - Portal Dash [multilingue]

Principes : Dans le jeu d'aventure coopératif Minecraft : Portal Dash, les joueurs tentent de s'échapper du monde infernal de Minecraft, le Nether. Vous sprintez à travers des paysages accidentés pleins de magma et de lave et devez vous prouver contre des monstres dangereux. Seulement si les joueurs complètent le portail dans le temps et de vaincre ses gardiens monstrueux peuvent-ils survivre à l'aventure ensemble.

À leur tour, les joueurs utilisent leur équipement pour exécuter deux actions. Ils recueillent des blocs de valeur avec des pioches, se déplacent autour du plateau de jeu avec des bottes, et utilisent des épées et des arcs pour se défendre contre les monstres. Au fur et à mesure que le jeu progresse, ils collectent des équipements de plus en plus puissants et s'équipent pour l'aventure ardue. Pour gagner le jeu ensemble, les joueurs doivent traverser les paysages accidentés des cartes Nether et vaincre le monstre boss qui les attend à la fin. Sur le chemin, il est important de collecter les pierres manquantes portail, qui nécessite un grand nombre de blocs. Les joueurs perdent s'ils sont en retard dans leur livraison ou si l'approvisionnement manque de blocs. Si les points de vie d'un joueur tombent à zéro, l'équipe a également perdu.

Type : Jeu de stratégie coopératif

10 ans et + / 1 à 4 joueurs / 20-25 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Rédac’ Chef

Principes : Bourg-Chardon est le village le plus animé du monde, à tel point qu’il devient difficile de suivre tout ce qui s’y passe : qui a remporté le premier prix des viennoiseries à la foire du quartier, qui a creusé dans le carré de carottes de Mme Roncemûre… En votre qualité de rédacteur en chef pour l’un des quotidiens locaux, c’est à vous qu’il incombe de raconter ces histoires!
La Une doit être rendue dans quelques heures et vous n’avez pas le temps de pinailler. Emparez-vous des sujets les plus juteux avant vos concurrents, sans oublier de prendre les bons clichés. Comme toute entreprise qui se respecte, un journal doit trouver des financements – alors pensez aux publicités! Après avoir récupéré un assortiment d’articles, de photos et de pubs, vous devez mettre votre Une en page. Avez-vous collecté suffisamment de tuiles pour remplir tout le feuillet, sans pour autant devoir opérer de coupes ? Trois journées trépidantes vous attendent, et il ne tient qu’à vous de prouver que vous êtes le meilleur rédac’ chef qui soit !
Durant chaque round chronométré, les joueurs récupèrent simultanément des tuiles Journal et les entassent sur leurs bureaux, jusqu’à ce qu’ils pensent avoir collecté tout le nécessaire pour produire la Une idéale. Ils s’exclament alors « Maquette! » et se lancent dans la composition de leur page en agençant soigneusement les tribunes, articles, photographies et publicités. Lorsque tout est fin prêt, ils crient « Tirage! », espérant que leur journal sera le premier imprimé – ce qui leur permettra de choisir leur tribune au prochain round.
Aidez les animaux de Bourg-Chardon à raconter leurs histoires en publiant la meilleure Une de tout le village!

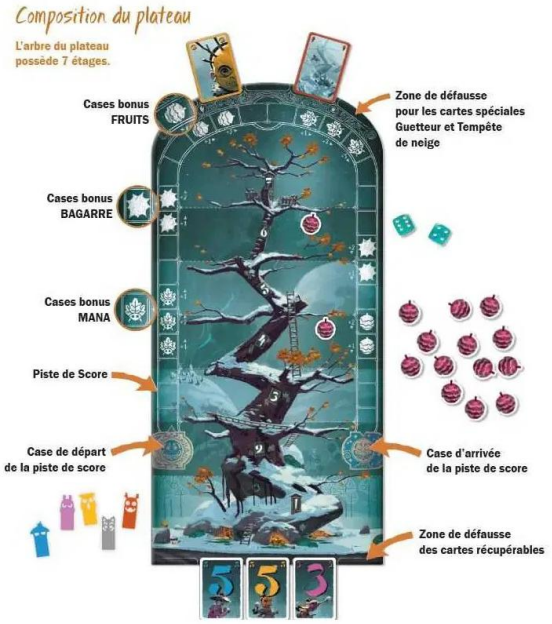
Type : Jeu de stratégie

10 ans et + / 1 à 6 joueurs / 30 à 45 min.

Joujouthèque

Snowtime

Principes : Qui, des cinq champions, parviendra à s'emparer des fruits merveilleux tout en esquivant les boules de neige adverses ? Des fruits apparaissent sur le plateau, à différents étages de l'arbre selon les tirages des dés. Les joueurs vont essayer de s'en emparer et devront donc choisir sur quelle branche ils veulent grimper.
Attention cependant, un joueur ne pourra récolter des fruits que s'il est seul sur une branche, et s'il n'y a pas un joueur en embuscade juste au-dessus de lui ! Il faudra donc essayer d'anticiper les choix de ses adversaires puisque dans le cas contraire, une bagarre éclatera, qui finira immanquablement en bas de l'arbre, sauf si l'un des bagarreurs domine la mêlée. Enfin, le plus rusé des joueurs marquera un point pour avoir évité la bagarre en étant le plus bas dans l'arbre. Entre jeu de course, de bluff, et double guessing.



Type : Jeu de course et de bluff

10 ans et + / 3 à 5 joueurs / 30 min.

Joujouthèque

Vocabulon en famille

Principes : Jeu de mots... jeu de malins! Convivial et distrayant, Vocabulon réunit toute la famille grâce à sa règle du jeu simple et à ses cartes conçues pour jouer selon deux niveaux, enfant et adulte. Pour rire, s'amuser et découvrir le sens caché de 5 280 mots courants extraits du Petit Larousse: 2 640 mots pour les enfants et 2640 mots pour les adultes. À 2,3,4 ou en équipe, partez à la conquête de votre mot secret et... que le meilleur gagne!

Type : Jeu de mots

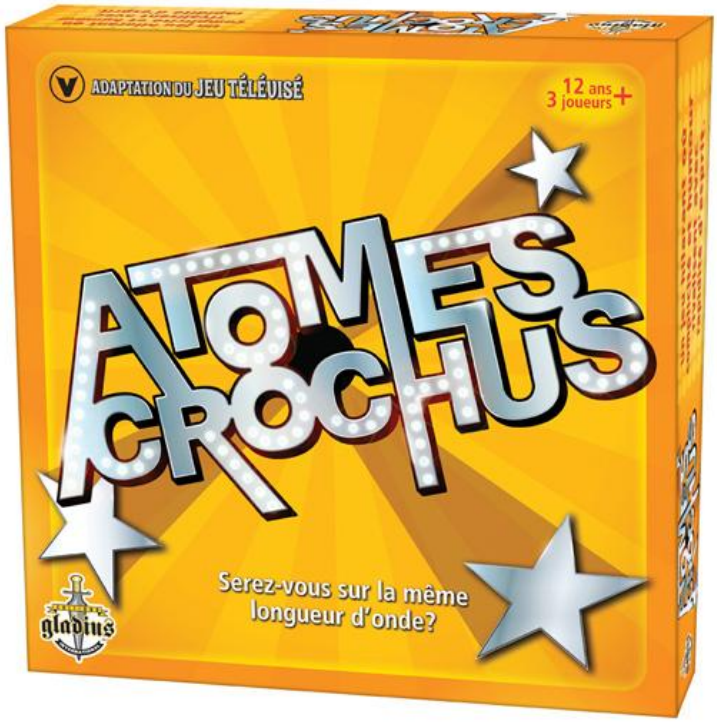
10 ans et + / 2 à 4 joueurs / 20 min.

Joujouthèque

12 ans et +

Joujouthèque

Atomes crochus



Principes : Atomes crochus est un jeu hilarant et rassembleur dans lequel vous devrez compléter des phrases loufoques ou faires des associations de mots. Pour accumuler des points, vous devrez avoir des atomes crochus avec l'animateur pour être en mesure de deviner ses réponses. Aurez-vous assez d'atomes crochus pour gagner?

Transformez votre prochain souper en famille ou entre amis en un rendez-vous rempli de fous rires!

Type : Jeu d'ambiance

12 ans et + / 3 à 7 joueurs / 20 min.

Joujouthèque

Club vidéo

Principes : Avez-vous déjà regardé un film? Oui? Alors ce jeu est pour vous!

En famille ou entre amis, réunissez-vous pour crier, mimer ou citer des passages de films populaires. De Elvis Gratton aux 101 Dalmatiens en passant par Bon Cop, Bad Cop, revisitez les classiques du cinéma comme vous ne les avez jamais vus!

Type : Jeu questionnaire et d'ambiance

12 ans et + / 4 joueurs et + / 40 min.

Joujouthèque

Génies en herbe

Principes : Le jeu-questionnaire des génies... accessible à tous! Formez deux équipes et affrontez-vous dans une compétition du savoir qui met votre génie à l'épreuve. Matières scolaires, sports, personnalités et connaissances générales sont au cœur des sujets abordés. Soyez le plus rapide pour répondre aux questions! Mais restez prudent, car vous risquez d'accorder un droit de réplique à l'équipe adverse. Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle des questions, découvrir des anagrammes, vous affronter en face à face, racheter les erreurs de vos coéquipiers, et beaucoup plus!

Type : Jeu questionnaire

12 ans et + / 5 joueurs et + / ~30 min.

Joujouthèque

Sky Team

Principes : Sky Team est un jeu coopératif, exclusivement pour 2 joueurs, dans lequel un.e pilote et son.sa co-pilote sont aux commandes d'un avion de ligne. En équipe, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de poser votre appareil dans différents aéroports du monde.
Grâce à vos dés et suivant la valeur de vos lancers, il vous faudra prendre les bonnes décisions pour bien préparer votre atterrissage. Pour rejoindre la terre ferme, surveillez l'axe de votre avion, contrôlez sa vitesse, déployez les volets, sortez les trains d'atterrissage, contactez la tour de contrôle, et éventuellement, prenez un petit café pour améliorer votre concentration et modifier la valeur de vos dés.
De Montréal à Tokyo, découvrez 11 aéroports et 21 scénarios excitants inspirés des vraies conditions d'atterrissage. Vent, fuite de kérosène, trafic... chaque aéroport proposera son lot de défis !

Type : Jeu de stratégie et coopération

12 ans et + / 2 joueurs / 20 min.

Joujouthèque

Adulte

(14 ans et +)

Joujouthèque

Biblio-Culture Saint-Lazare

Fais-moi un dessin & mime - Horreur

Principes : Donnez vie à des scénarios macabres inspirés des films et des personnages les plus terrifiants de l'histoire du cinéma et testez vos connaissances avec ce jeu de dessins et mimes à glacer le sang. Dessinez, mimez et devinez comme si votre vie en dépendait...

Type : Jeu d'ambiance

18 ans et + / 3 joueurs et + / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Hitster 100% Franco - Jeu de party musical

Principes : Chantez vos chansons francophones préférées avec Hitster! Les plus belles chansons québécoises, françaises, belges… Plus de 80% de chansons québécoises de vos artistes préférés: Les Cowboys Fringants, Kaïn, Céline Dion, Jean-Pierre Ferland et beaucoup plus! Écoutez plus de 100 ans de hits francophones mémorables, placez-les tour à tour en ordre chronologique sur votre ligne du temps musicale. Le premier joueur qui réussit à placer correctement 10 hits est couronné Hitster. Des chansons que vous aimez chanter, mais saurez-vous les positionner correctement sur votre ligne du temps?

Type : Jeu de ligne du temps musical

16 ans et + / 2 à 20 joueurs / 30 à 60 minutes

Nécessite un téléphone intelligent et une connexion internet

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Hitster – Party d'été

Principes : Votre trame musicale estivale préférée vous attend dans cette édition spéciale Hitster Summer Party! Profitez de chansons qui évoquent des road trips, des journées ensoleillées et des rythmes irrésistibles qui feront danser tout le monde !
Écoutez plus de 100 ans de chansons mémorables, et placez-les dans l'ordre chronologique sur votre ligne du temps musicale. Le premier joueur à positionner correctement 10 hits sera couronné Hitster. ***Chansons anglophones uniquement.
Cette édition est un jeu autonome, mais peut être combinée avec les autres versions de Hitster pour encore plus de plaisir. Alors, sortez les lunettes de soleil et préparez-vous pour une fête estivale inoubliable!

Type : Jeu de ligne du temps musical

16 ans et + / 2 à 20 joueurs / 30 à 60 minutes

Nécessite un téléphone intelligent et une connexion internet

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Joe Connaissant

Principes : Plus de 750 énigmes à découvrir! Qui dans la famille ou les amis a toujours réponse à tout? Joe Connaissant est un jeu d'énigmes qui n'a rien du jeu questionnaire conventionnel. À partir d'indices touchant une variété de sujets, votre équipe pourra faire étalage de ses connaissances en solutionnant les énigmes qui sont parfois cocasses, embêtantes ou intrigantes. Découvrez le plus d'énigmes possible en 2 minutes. Moins vous utilisez d'indices, plus votre équipe marque de points. Grâce à Joe Connaissant, vous pourrez vous péter les bretelles devant l'équipe adverse!

Type : Jeu questionnaire

12 ans et + / 2 à 20 joueurs / 30 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Le cercle

Principes : Mettez vos connaissances à l''épreuve pendant le 1er tour, ainsi qu''à la suite, soyez le meilleur aux définitions et redoublez d''ardeur aux enchères et vous réussirez à vous rendre à la finale, répondez correctement aux questions et vous serez couronné le grand gagnant du Cercle.

Type : Jeu questionnaire

14 ans et + / 4 joueurs et + / 30 min.

Nightmare – Aventuriers d’horreur

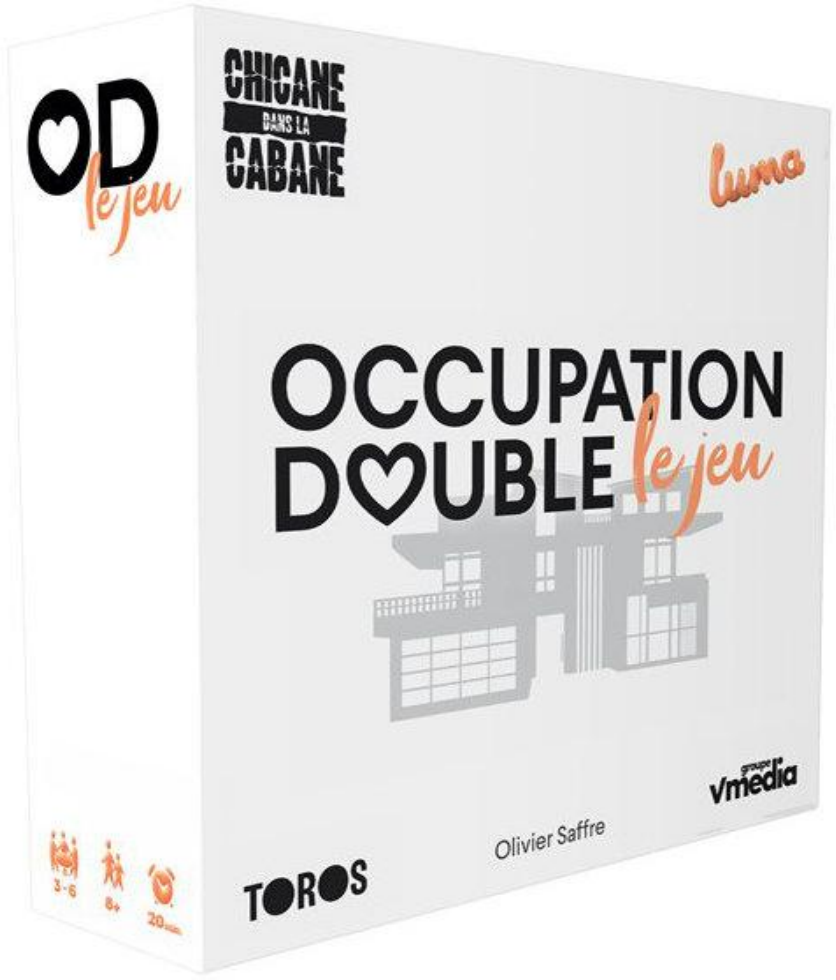
Principes : Nightmare Aventures d’horreur est une expérience immersive et palpitante pleine de surprises qui vous tiendra en haleine du début à la fin et vous préoccupera une bonne partie de la nuit. Dans le scénario « Bienvenue au Manoir Crafton », vous incarnez chacun le rôle d’un des 5 enfants Crafton. Votre mission est de découvrir qui a tué vos parents en cherchant des indices dans le vieux manoir familial. Inspectez les pièces, réveillez vos souvenirs enfouis et découvrez ce qui s’est passé. Travaillez en équipe et prenez les bonnes décisions. Mais attention : le temps est limité, le danger peut se cacher dans chaque recoin et la réalité n’est pas forcément celle qu’on croit… Dans cette aventure coopérative, vous n’aurez qu’une chance de résoudre le mystère, de démasquer le tueur et d’éviter d’être assassinés.

Type : Meurtre et mystère

16 ans et + / 4 à 5 joueurs / 60 min.

Joujouthèque
Biblio-Culture Saint-Lazare

Occupation Double

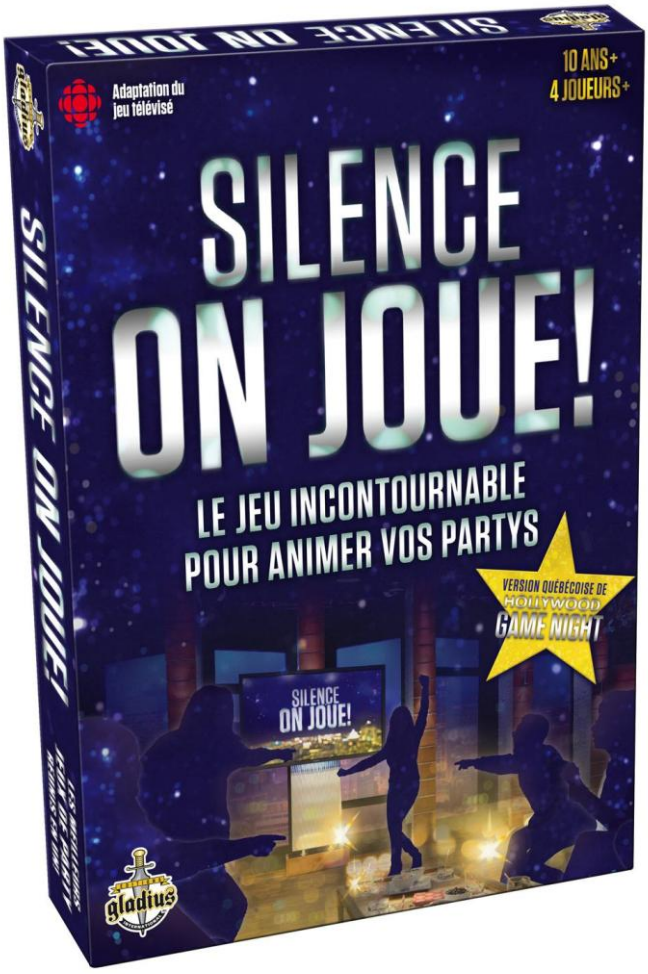


Principes : Un jeu de bluff et de déduction basé sur le célèbre : Chicane dans la cabane. Déjouez vos adversaires et déplacez vos personnages dans la maison afin d'éliminer les autres joueurs et de rester le plus longtemps dans la maison. [Collants exclusifs à l'effigie des candidats de l'émission OCCUPATION DOUBLE de 2018. Possibilité de jouer avec des candidats génériques (pas ceux de l'émission). Goodies : une pièce supplémentaire (*la maison de l'amour*) offerte pour un temps limité.]

Type : Jeu d'astuce et de hasard

16 ans et + / 3 à 6 joueurs / 20 min.

Silence on joue!



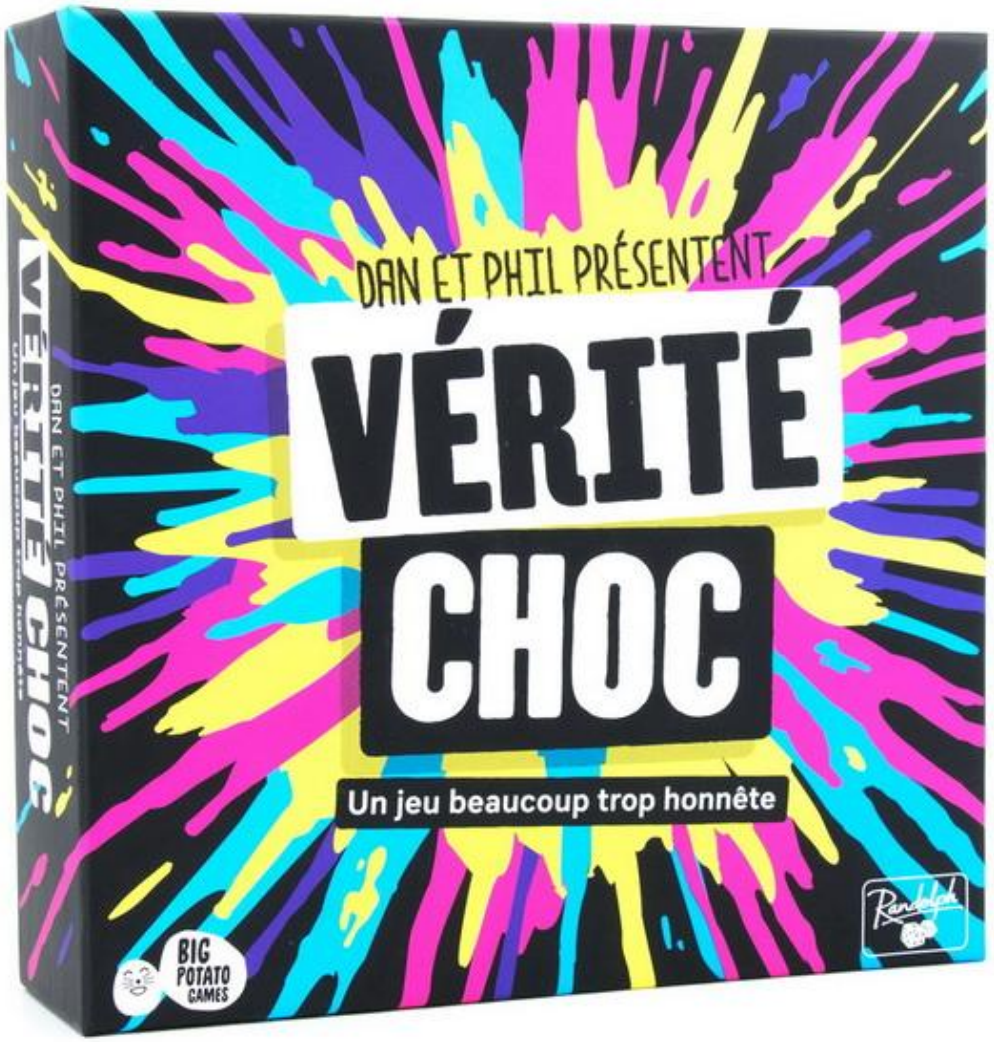
Principes : Le jeu incontournable pour animer vos partys! L'adaptation du jeu de l'heure à Radio-Canada, animé par Patrice L'Écuyer! Formez deux équipes et affrontez-vous dans des jeux qui sollicitent vivacité d'esprit et connaissances générales. Faites des associations d'idées le plus rapidement possible, mimez des expressions, des objets et des personnalités d'ici et d'ailleurs, fredonnez des chansons et plus encore!

Type : Jeu d’animation

10 ans et + / 4 joueurs / 30 min.

Joujouthèque

Vérité choc



Principes : Vérité Choc, le jeu beaucoup trop honnête! Il est temps de se lancer quelques vérités choc dans face et d'en apprendre un peu plus sur les autres. Soyez-prêt à vous dévoiler et à rire BEAUCOUP!
Préparez-vous à de drôles de faits, des aveux maladroits et des révélations qui sortent de nulle part! Dans tous les cas. Soyez prêts à rire. Prenez un crayon, choisissez une question et bombardez vos amis.

Type : Jeu d'ambiance

14 ans et + / 4 à 8 joueurs / 20 min.

Joujouthèque

Vin mystère

Principes : Apprenez en plus sur le vin grâce à ce jeu de dégustation convivial.
Vin Mystère vous propose de découvrir une bouteille de vin par partie en misant sur ses propriétés visuelles, olfactives et gustatives, sa pastille de goût, son cépage, son pays d'origine et son millésime. Dégustez, misez, découvrez, et qui sait, gagnez la partie!
Créé par Jessica Harnois, sommelière: 100 vins mystères à découvrir, disponibles à la SAQ.

Type : Jeu d'ambiance

18 ans et + / 2 à 24 joueurs / 30 min.

Joujouthèque