

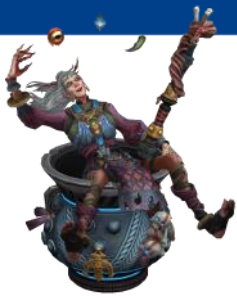
La Ludothèque

Contes & Légendes



Hôtel de ville 5 rue Sainte-Geneviève 94150 Rungis
Tél. : 01 45 12 80 00 - www.rungis.fr





La ludothèque



Qu'est-ce que la ludothèque ?

Une salle à jouer pour les enfants de la première année de maternelle à la sixième et leurs familles pour s'amuser, se détendre, découvrir, partager... en famille ou entre amis. Elle met à disposition plus de 1500 jeux et 300 jouets diversifiés et adaptés à toutes les tranches d'âge. Parmi toutes les propositions, entre les indémodables et les nouveautés, il y a de quoi s'amuser !



Vous y trouverez 3 espaces :

- Espace **jeu symbolique** pour se déguiser, imiter, animer des spectacles de marionnettes.
- Espace **jeu de construction et jeu d'exercice** (Kapla, lego, pailles, circuits etc.).
- Espace **jeu de règles** (jeux de société empruntables de la ludothèque).

La ludothèque c'est également un service de prêt pour tous les Rungissois.

1 adhésion (6€) = 2 jeux pour 3 semaines

Cependant, au vu de la capacité d'accueil de nos locaux, la salle à jouer reste réservée exclusivement aux enfants Rungissois scolarisés de

la première année de maternelle à la sixième ainsi qu'à leurs familles. Des évènements destinés aux adolescents et aux adultes sont organisés tout au long de l'année.



Fonctionnement :

L'abonnement à la ludothèque permet de jouer à tous les jeux proposés durant toute l'année scolaire et / ou d'avoir accès au service de prêt. Coût de l'abonnement : 6 € Concernant l'accès de la salle à jouer, il n'y a pas besoin de carte pour les adultes accompagnants. Des adultes différents peuvent donc venir jouer avec un même enfant. La carte est délivrée à la ludothèque. De plus la ludothèque accueille, se déplace et propose des malles de jeux pour les différents Services de la Ville : les centres de loisirs, le Service jeunesse, le CISL, le CCAS, MPE , GEM, les écoles et le collège de la Ville.



3 agents de la Ville font vivre la ludothèque :

- **Marion MERCIER** : responsable de la Ludothèque,
- **Simon ABALAIN**: référent public élémentaire à adulte,
- **Karine TCHERTOK** : référente public 0-6 ans et Séniors.





La sélection



La sélection de jeux est composée :

- **Jeux de règles** : *Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs - À emprunter à la ludothèque*

Pour la liste complète des jeux empruntables de la ludothèque, [cliquez ici.](#)



Pour la liste complète des jeux autour *des contes et légendes* :

- ♦ Les jeux pour les 0-3 ans, [cliquez ici.](#)
- ♦ Les jeux pour les 4-5 ans, [cliquez ici.](#)
- ♦ Les jeux pour les 6-7 ans, [cliquez ici.](#)
- ♦ Les jeux pour les 8-10 ans, [cliquez ici.](#)
- ♦ Les jeux pour les 11 ans et plus, [cliquez ici.](#)





Simon



Karine



Marion





Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Similo : Contes

Auteurs : Hjalmar Hach ; Naïade ; Pierluca Zizzi Martino Chiacchiera

Editeur : Gigamic

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R11 SIM

Genre du jeu : jeu d'énigme

Résumé : Jeu de déduction coopératif sur le thème des contes. Le meneur de jeu pioche une carte, il s'agit du personnage secret que toute le monde va devoir deviner. Il ajoute 11 cartes, les mélange et les aligne sur la table faces découvertes. Il pioche ensuite 5 cartes qui vont être les indices. A chaque tour il place sur la table une carte indice, verticalement s'il y a des points communs entre la carte indice et la carte secrète, horizontalement dans le cas contraire. L'idée est de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret.



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Tam Tam - Il était une fois ... Les Contes

Auteurs : Frédérique Constantini ; Amélie Thiébaud

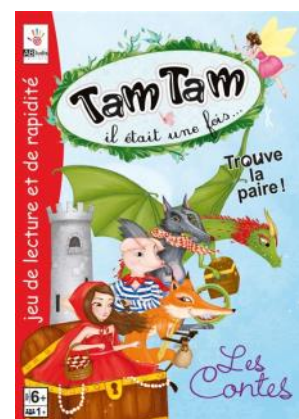
Editeur : AB Ludis Editions

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R01 TAM

Genre du jeu : jeu d'association

Résumé : Le jeu *Tam Tam il était une fois... Les Contes* nous transporte dans l'univers des contes de Fées traditionnels : roi, reine, loup, forêt, trésor, dragon... Il s'agit de retrouver la paire image-mot toujours existante entre 2 cartes : 1 carte-images et 1 carte-mots. Un véritable défi s'offre aux enfants ! Le jeu entraîne à la lecture, à la mémorisation des mots et les 6 règles proposées permettent des parties toujours plus fun !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Baba Yaga

Auteurs : Jérémie Caplanne ; Vincent Joubert

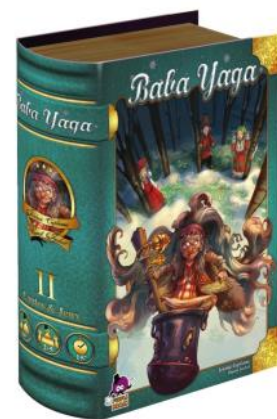
Editeur : Purple Brain

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R01 BAB

Genre du jeu : jeu d'association

Résumé : Vous êtes tombés entre les mains de Baba Yaga ! Malgré tout, vous avez réussi à vous enfuir de sa demeure. C'est alors que la sorcière s'est lancée à votre poursuite à bord de son chaudron magique ! Afin de lui échapper, vous devrez lancer trois sorts dont les ingrédients sont éparpillés dans cette étrange forêt ! mais dépêchez-vous ! Baba Yaga est déjà sur vos traces !



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Babushka

Auteurs : Inon Kohn ; Marek Blaha

Editeur : Huch & Friends !

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R01 PIR

Genre du jeu : jeu d'association

Résumé : Grand-Mère et ses deux petites-filles ont du mal à garder l'équilibre et à marcher sans glisser sur le sol gelé. Déplacez les 3 poupées russes en les faisant glisser sur le plateau pour les emboîter de la plus petite à la plus grande. Et ce n'est pas facile car on ne peut pas se tenir à grand-chose... Un casse-tête avec des poupées russes en bois !



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)





Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Fabulantica

Auteurs : Marco Teubner ; Anne Pätzke

Editeur : Matagot Kids

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R06 FAB

Genre du jeu : jeu d'association

Résumé : Un mystérieux sort a dispersé les habitants du royaume de Fabulantica à travers tout le pays ! Déboussolés par cet événement, les habitants restent cachés dans les tours où ils se sont réveillés. Personne ne sait où sont passés les autres et tout le monde préfère rester à l'abri dans sa tour.



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Jack et le Haricot Magique

Auteurs : Frédéric Morard ; Piero ; Naiade

Editeur : Purple Brain

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R04 JAC

Genre du jeu : jeu d'adresse

Résumé : Un jeu d'adresse et de coups fourrés pour toute la famille ! Escaladez le Haricot Magique menant au château du Géant et rapportez le plus de sacs d'or possible !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



À emprunter à la ludothèque.

Le jeu du Loup et du Chaperon Rouge

Auteurs : Anne Cayla ; Denis Viougeas

Editeur : Sweet November

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R03 JEU

Genre du jeu : jeu de circuit et de parcours

Résumé : Arrivée à l'orée du bois, le chaperon rouge croise le loup et accepte de faire la course avec lui jusqu'à la maison de sa grand-mère... Alors qu'elle s'arrête de temps en temps pour cueillir des fleurs, le loup se précipite à grandes enjambées, en espérant ne pas croiser le chasseur. Qui sera le plus rapide? le loup ou le chaperon rouge? Un jeu de mémoire, de hasard et de prise de risque, plein de suspense, inspiré du célèbre conte de Perrault.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Le Lièvre et la Tortue

Auteurs : Gary Kim ; Mathieu Leysse

Editeur : Purple Brain

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R03 LIE

Genre du jeu : jeu de circuit et de parcours

Résumé : Jeu de course sur la base de la fable Le lièvre et la tortue : qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera sacré comme le coureur le plus rapide de ces bois ? Le but du jeu est de marquer le maximum de points, en plaçant au mieux sur le podium d'arrivée, les 2 animaux sur lesquels on a parié secrètement. A tour de rôle, chaque joueur pose 1 à 4 cartes animaux identiques. Si 8 cartes ont été jouées ou si 4 cartes animaux identiques sont présentes, une phase de course est déclenchée: les animaux avancent sur la piste en fonction du nombre de carte de chaque animal jouée et de des caractéristiques propres à chaque animal. Lorsque 3 animaux ont franchi la ligne d'arrivée, on dévoile les cartes de pari secrètes et on procède au décompte des points.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

StoryLine - Contes de Fées

Auteurs : Gabriele Mari ; Brian Schomburg

Editeur : Z-Man Games

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R10 STO

Genre du jeu : jeu de langage et d'expression

Résumé : Découvrez ce qui se passe entre « Il était une fois » et « heureux jusqu'à la fin de leurs jours ». **StoryLine : Contes de Fées** est un jeu dans lequel 3 à 8 joueurs vont créer un récit d'aventures fantastiques. Votre héros sera-t-il un Magicien Malfaisant ou un Sage Petit Cochon ? Sa quête le conduira-t-il jusqu'à une Montagne ou un Fournil ? Préparez-vous pour une aventure hors du commun. Cette histoire, c'est à vous de la raconter ! L'objectif de tous les joueurs est de raconter la meilleure histoire possible. Pendant la partie, les joueurs élaborent une histoire et ajoutent différentes cartes représentant des personnages, des objets, des caractéristiques et d'autres éléments narratifs. Chaque fois qu'un élément est ajouté à l'histoire, le joueur qui a posé cette carte gagne un pion. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points l'emporte !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Enquêtes Express

Auteur : Boccar Antonin

Editeur : Blam !

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R11 ENQ

Genre du jeu : jeu d'énigme

Résumé : 3 enquêtes vous attendent, dans des univers totalement différents : le cirque, la mythologie et les contes de fée ! Lors d'une enquête, chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices. C'est donc uniquement en partageant et en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue. La mécanique de jeu se résume en 2 phases : pour chaque enquête, d'abord les joueurs lisent et observent un maximum de cartes dans un temps limité. Puis ils prennent ensemble le temps nécessaire pour partager et recouper leurs infos afin de répondre à une série de questions autour de l'intrigue. Plus ils accumulent les bonnes réponses, plus ils accèdent à un rang d'enquêteur élevé !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Il était une fois

Auteurs : James Wallis ; Omar Rayyan ; Andrew Rilstone

Editeur : Asmodée

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R10 ILE

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : À l'ombre des pyramides d'Égypte, un vaisseau spatial vient de se poser. Les extraterrestres qui en sortent semblent pacifiques et simplement désireux d'échanger avec les humains. Seulement, comment se comprendre quand des années-lumière séparent vos civilisations ? Vous allez devoir apprendre une langue inconnue aussi rapidement que possible, et sans avoir la certitude que votre interlocuteur comprenne ce que vous voulez dire. En tant qu'extraterrestres, votre but est de ramener des souvenirs bien précis de la Terre. En tant qu'humains, il vous faudra accéder aux demandes de ces êtres venus d'ailleurs... si vous parvenez à comprendre ce qu'ils veulent ! Les joueurs qui parviendront le mieux à communiquer remporteront la partie !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Le Joueur de Flûte

Auteurs : Agnès Largeaud ; Mathieu Leyssenne

Editeur : Purple Brain

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R06 JOU

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Chaque joueur est propriétaire d'une maison de Hammelin. Le but du jeu est de résister à l'invasion des rats. Les rats se déplacent dans la ville selon les cartes actions jouées par les joueurs. Avec leurs cartes actions, les joueurs peuvent faire avancer ou reculer les rats et le joueur de flûte. A chaque fois qu'un rat passe par la maison d'un joueur, le compteur rat est augmenté de 1. Si le joueur de flûte passe par la maison d'un joueur, le compteur rat est baissé de 1. Lorsque le compteur rat atteint le haut de la maison, les rats ont envahi toute la maison et son propriétaire s'enfuit... le joueur est éliminé. Le dernier joueur en jeu remporte la partie.



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Les Aventures de Robin des Bois

Auteurs : Michael Menzel ; Michael Menzel

Editeur : Iello

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R06 AVE

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans Les Aventures de Robin des Bois, les joueurs incarnent Robin et ses compagnons, dans une épopée innovante et captivante, se déroulant à la fois sur plateau et dans un recueil relié. Tout au long des 7 chapitres, le plateau se transforme et se souvient de vos choix précédents, vous permettant de découvrir de nouveaux événements. L'astucieuse mécanique de fenêtres à dépuncher directement sur le plateau entretient un profond sentiment d'immersion et une tension constante. Comment savoir, en effet ce que cache chaque tuile numérotée ? Un garde ? Un allié ? Il est à noter que le jeu ne se détruit pas de partie en partie et qu'il est totalement possible de recommencer l'aventure pour explorer d'autres chemins. La trame principale invite d'ailleurs à cette rejouabilité en proposant une fourche narrative qu'il ne sera pas possible d'explorer totalement en une seule campagne. Un mode spécifique permet en effet de rejouer les scénarios et de les appréhender de manière différente, afin de découvrir de nouvelles possibilités.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Villainous

Auteur : Prospero Hall

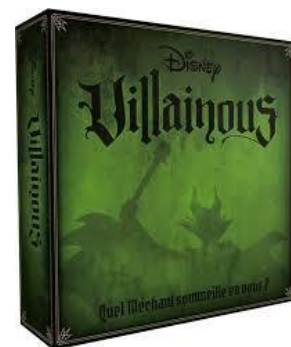
Editeur : Ravensburger

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R06 AKR

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Le jeu met en scène les méchants emblématiques de l'univers Disney, comme Jafar, Ursula, le capitaine Crochet ou bien Maléfique. **Villainous** reprend en illustration les scènes des films d'animation. Dans le jeu, vous devez accomplir vos objectifs avant ceux des autres. Et comme vous êtes du côté obscur, alors tous les coups sont permis !



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



À emprunter à la ludothèque.

Robin of Locksley

Auteurs : Uwe Rosenberg ; Maren Gutt

Editeur : Funforge

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R06 ROB

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Les temps troublés ont ravagé l'Angleterre depuis que le bon et juste roi Richard Cœur de Lion a été capturé au retour des croisades. Pendant ce temps, Robin de Locksley vole les riches seigneurs normands pour libérer le roi. Les joueurs collectent des tuiles Butin en déplaçant leur Robin sur le plateau. Toute série de tuiles Butin de la même couleur peut être vendue pour gagner de l'or, qui permet de déplacer les bardes le long de la piste de gloire qui entoure la zone de jeu. Les tuiles de cette piste imposent également des défis à relever : les joueurs peuvent relever le défi ou tenter d'acheter leur passage avec de l'or. Le joueur qui parvient à faire deux fois le tour de la piste de gloire en premier l'emporte.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Robin Wood

Auteurs : Alexis Campart ; Goupil

Editeur : Bad Taste Games

Section : Jeu 8-10 ans

Côte : R06 ROB

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Bienvenue dans la forêt de Sherwood où s'affronteront Robin des Bois et le Shérif de Nottingham. En tant que simple citoyen pris entre ces deux factions, vous devrez mentir, bluffer, voire dire la vérité pour vous tirer d'affaire et, selon les circonstances, aider le Shérif à se débarrasser de Robin des Bois, ou l'inverse.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



Jeux de règles



À emprunter à la ludothèque.

Saga of the Northmen

Auteurs : Scott W. Leibbrandt ; William Bricker

Editeur : Minion Games

Section : Jeu 11 ans et plus

Côte : R06 SAG

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans *Saga des Northmen*, vous contrôlez un clan puissant. Chaque tour, vous allez utiliser vos cartes d'influence pour essayer de prendre le contrôle des sept grands royaumes de l'Europe. Vous aurez alors à manœuvrer les armées et les flottes des royaumes qui sont tombés sous votre emprise. Utilisez vos forces à bon escient, et les richesses de l'Europe sont à vous. Mais attention, il y a d'autres clans qui cherchent également la fortune. Seul le clan le plus riche et le plus célèbre prévaudra !



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Twisted Fables

Auteurs : Gang, Wang ; Gao, Xiang

Editeur : Légion Distribution

Section : Jeu 11 ans et plus

Côte : R06 VIT

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans *Twisted Fables*, les joueurs endossent le rôle d'héroïnes issues des contes et des fables les plus célèbres. Arrachées à leur environnement traditionnel, ces femmes se retrouvent projetées dans un monde d'assassins cybernétiques, de manipulations magiques et de ténèbres maléfiques. Elles ne sont pas les personnages classiques dont vous vous souvenez, mais plutôt leurs versions surpuissantes, venues de leur propre monde pour combattre dans une dimension alternative étrange et changeante. Quelle force mystérieuse les a menées ici ? Quel est le but de ce conflit ? Seule la Tisseuse des Contes le sait.



[Pour plus d'informations
et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



À emprunter à la ludothèque.

Bitoku

Auteur : Millán, Germán P

Editeur : Iello

Section : Jeu 11 ans et plus

Côte : R06 BIT

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Il y a bien longtemps, du temps de nos ancêtres, à une époque oubliée par l'humanité, un grand esprit habitait une immense forêt. Sa seule présence imprégnait toute chose de vie et assurait l'abondance et la paix. Une fois révolu le temps qui lui était imparti, le grand esprit s'en allait pour ne plus jamais revenir. Un esprit vertueux digne de prendre sa place, appelé Bitoku, était alors élu pour continuer à préserver l'harmonie de la forêt. Cette forêt primitive, vieille de plusieurs millénaires, s'étend des plaines du Séisme aux contreforts des montagnes Akaishi. Ces montagnes abritent la source de la rivière sacrée Kurirakugan, dont le cours puissant traverse la forêt avant de se jeter dans l'océan depuis les hautes falaises des Griffes de la Mer. Cette forêt n'a pas de nom, et pourtant, tous les endroits qui lui ressemblent sont également appelés forêts, en son honneur. Elle est l'un des Cinq Cœurs du Monde, et l'on dit que dans ses régions les plus profondes et les plus luxuriantes, la végétation est si dense que les âmes perdues qui y errent peuvent enfin trouver la paix et passer dans l'au-delà... ou bien flâner, puis cesser d'exister, lorsque disparaît le dernier souvenir que l'on avait d'elles. Il n'y aura jamais plus d'endroit comme celui-ci. Des êtres magiques et spirituels l'habitaient, des êtres qui n'existent aujourd'hui plus que dans les légendes et dans les contes...



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)





À emprunter à la ludothèque.

Winter Tales

Auteurs : Jocularis ; Matteo Santus

Editeur : Albepavo, Edge Entertainment

Section : Jeu 11 ans et plus

Côte : R06 WIN

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Depuis sa victoire lors de la Guerre de l'Automne, le Régime de l'Hiver a enfermé le Pays des Fées dans une prison glacée. Mû par la haine et la peur, l'Hiver cherche à faire étouffer sous la neige les dernière lueurs d'espoir, et à faire souffler par une brise glaçante les dernières flammes de l'amour. Dans les ruelles venteuses et les petites maisons qui semblent désespérément accrochées à la colline, des Personnages de Contes complotent dans l'ombre, apeurés mais refusant d'abandonner tout espoir pour l'avenir, et se préparant à chasser l'Hiver pour vivre un nouveau printemps.



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)

Five Tribes

Auteur : Cathala, Bruno

Editeur : Days of wonder

Section : Jeu 11 ans et plus

Côte : R07 FIV

Genre du jeu : jeu de hasard

Résumé : En traversant le pays des 1001 nuits, votre caravane arrive au légendaire sultanat de Naqala. Le vieux sultan vient de mourir et le contrôle de Naqala est à saisir ! Les oracles ont prédit des étrangers qui manœuvreraient les cinq tribus pour gagner de l'influence sur la légendaire cité-État. Veux-tu accomplir la prophétie ? Invoquez les vieux Djinns et mettez les tribus en position au bon moment, et le Sultanat peut devenir le vôtre !



[Pour plus d'informations et/ou le réserver, cliquez ici !](#)



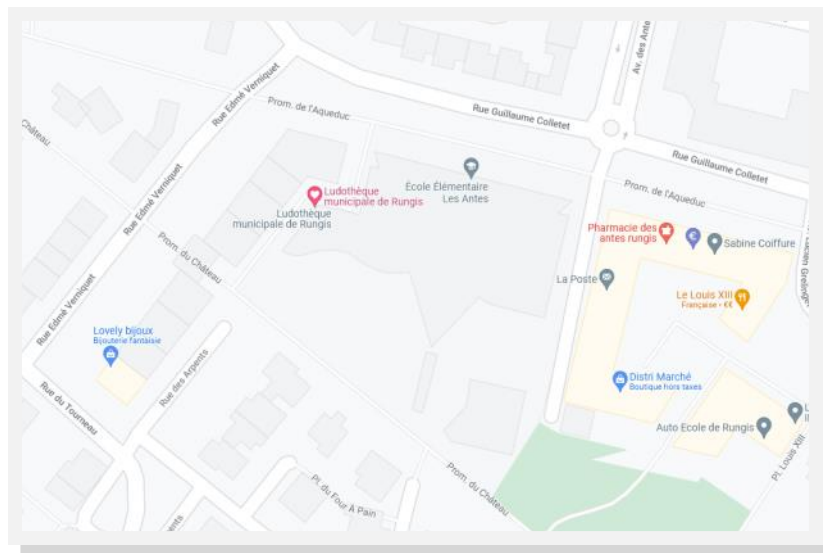
Infos pratiques

1 Rue Guillaume Colletet, 94150 Rungis

01 79 61 61 26

ludotheque@ville-rungis.fr

<https://www.rungis.fr/enfance-3-11ans/la-ludotheque.html>



La collection des jeux empruntables de la ludothèque est disponible sur le portail web de la médiathèque :

<https://mediatheque-rungis.c3rb.org/>

Nos horaires d'ouverture :

Mercredi et samedi de 14h à 18h30

Mardi et vendredi de 16h15 à 18h30

Ouverture les premières semaines des vacances de la Toussaint, de Noël, d'hiver et de printemps ainsi que tout le mois de juillet et la dernière semaine d'août :

du lundi au vendredi de 13h30 à 18h.

Pour nous joindre pendant les horaires d'ouverture : 01 79 61 61 26



Ville amie des enfants
partenaire unicef



Hôtel de ville 5 rue Sainte-Geneviève 94150 Rungis
Tél. : 01 45 12 80 00 - www.rungis.fr