

La Ludothèque



La protection animale





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 près de 2 500 jeux et 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**.

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 événements 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.





Les Ludothécaires

Simon



Karine



Marion

La sélection de jeux est composée de différents genres de **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](#).



Jeux de règles

Cardline Animaux

Auteurs : Frédéric Henry, Gaël Lannurien

Editeur : Asmodée

Section : Jeu 6-7 ans

Côte : R02 CAR

Genre du jeu : jeu de séquence

Résumé : Placez correctement vos animaux sur la ligne croissante! Classez des animaux sur une ligne selon leur taille, leur poids, ou leur espérance de vie. Pour gagner, il faudra parvenir à placer correctement toutes vos cartes. Bien entendu, c'est de plus en plus difficile au fur et à mesure que la ligne s'agrandit.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)

Calico

Auteur : Kevin Russ

Illustrateur : Beth Sobel

Editeur : Lucky Duck Games

Section: Jeu 8-10 ans

Côte : R06 CAL

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans Calico, les joueurs, en compétition les uns contre les autres, vont tenter de composer le quilt le plus douillet en draftant et en plaçant des tuiles de tissus de différentes couleurs et différents motifs sur leur Plateau de quilt. Chaque Plateau de quilt comporte 3 Objectifs de réalisation qui rapporteront des points si les prérequis sont respectés. Les joueurs vont également tenter de composer des groupes de motifs afin d'attirer les Chats les plus câlins, et d'obtenir des regroupements de couleurs sur lesquels coudre des Boutons. Le joueur qui gagnera le plus de points grâce à ses Objectifs de réalisation, ses Chats et ses Boutons l'emportera !



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)



Jeux de règles

Everdell

Auteur : Wilson, James A.

Illustrateurs : Dann May, Andrew Bosley

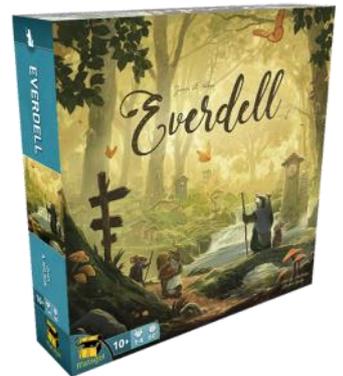
Editeur : Matagot

Section : Jeu 8-10ans

Côte : R06 EVE

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Au fin fond du royaume d'Everdell, se trouve une petite ville habitée par des animaux forestiers qui se développe et prospère à travers les âges. Malgré un cadre idyllique, la vie n'y est pas facile. Les hivers sont rudes et tous les habitants d'Everdell luttent chaque année pour construire le nécessaire pour tenir jusqu'au retour du printemps. Dans ce jeu de placement d'ouvriers et de construction de tableaux, vous aurez des bâtiments à construire, des personnages passionnants à rencontrer et des événements à gérer. Vous l'aurez compris, vous ne vous ennuierez pas à Everdell.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)

Parks

Auteur: Henry Audubon, Fifty Nine Parks print series

Editeur : Matagot

Section: Jeu 8-10 ans

Côte : R06 PAR

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Parks est un jeu sur la thématique des Parcs nationaux américains dans lequel les joueurs incarnent deux randonneurs parcourant les sentiers d'un parc durant les 4 saisons de l'année.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)



Jeux de règles

Sur les traces de Darwin

Auteurs: Grégory Gard

Illustrateurs : Matthieu Verdier, Maud Briand

Editeur : Sorry We Are French

Section : Jeu 8-10 ans

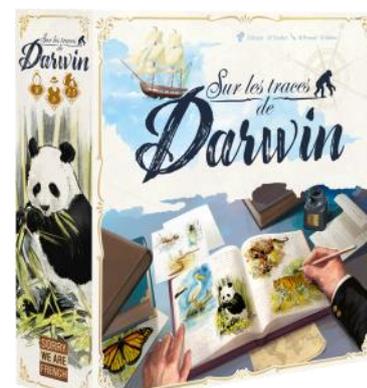
Côte : R06 SUR

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Nous sommes en 1856 et pour mener à terme la rédaction de L'Origine des Espèces, Darwin a besoin de vous ! Vingt ans après son voyage autour du monde, il désire récolter de nouvelles informations sur la vie animale, notamment à propos des continents qu'il n'a pas ou peu visités, comme l'Amérique du Nord, l'Asie et une partie de l'Afrique. Trop âgé et occupé par sa famille et ses travaux, il vous confie cette tâche, ses confrères de la Royal Society de Londres lui ayant dit tout le bien qu'ils pensaient de vous. Qui de mieux que de jeunes naturalistes avides de découverte pour aider l'illustre savant à terminer la rédaction de son œuvre la plus célèbre ?

Avec le jeu Sur les Traces de Darwin, vous incarnez de jeunes naturalistes qui embarquent sur le Beagle pour aider Charles Darwin à terminer la rédaction de son livre ? De l'origine des Espèces? Vous devrez faire des choix entre publier des théories, observer les animaux d'une même espèce ou étudier les espèces d'un même continent. La concurrence est rude, et vous devrez être stratégique pour succéder à Darwin !

Au cours de ce voyage, vous étudierez des animaux, effectuerez des relevés cartographiques, rédigerez des publications et vérifierez vos théories. Votre but est de marquer plus de Points de Victoire (PV) que vos adversaires afin de déterminer qui d'entre vous aura le plus aidé Darwin à rédiger l'origine des Espèces !



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)





Jeux de règles

Forêt Mixte

Auteur : Kosch

Illustrateurs : Judit Piella, Toni Llobet

Editeur : Lookout

Section: Jeu 8-10 ans

Côte : R06 FOR

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : La vie est animée dans la forêt locale : Les animaux parcourent les clairières à la recherche de plantes et d'insectes comestibles. Certains préfèrent la cime dense des arbres, d'autres le sous-bois luxuriant et ne se sentent à l'aise qu'à l'abri des arbres. Créez votre forêt et faites en le meilleur des écosystèmes ! Découvrez les miracles de la forêt dans ce jeu de cartes. Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Posez des cartes Arbre de votre main, puis jouez vos cartes flore et faune, en glissant la moitié supérieure, inférieure, droite ou gauche sous votre carte arbre ! Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points ! Tout commence avec un seul arbre : À chaque tour, vous jouez des cartes de votre main. Vous voulez rassembler plus d'arbres dans votre propre forêt. Pour attirer les animaux sauvages, vous essayez de combiner des plantes et des animaux pour obtenir des points supplémentaires ou des actions bonus. Tenez compte des différentes préférences de ces créatures : Certains animaux ne se sentent à l'aise qu'en présence de leurs congénères, d'autres préfèrent certains types d'arbres pour vivre. Serez-vous capable d'établir un équilibre idéal et de créer la plus belle forêt ?



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)





Jeux de règles

Wingspan

Auteur : Elizabeth Hargrave, Natalia Rojas, Beth Sobel

Editeur : Matagot

Section: Jeu 8-10 ans

Côte : R06 WIN

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Vous êtes des passionnés d'oiseaux: chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs cherchant à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats. Chacun de ces habitats se concentre sur un aspect clé de la croissance de votre volière. Gagnez des jetons Nourriture grâce à des dés personnalisés, dans une tour à dés/mangeoire. Pondez des œufs en utilisant des œufs marbrés miniatures de différentes couleurs. Agrandissez votre collection d'oiseaux, en piochant parmi des centaines de cartes Oiseau uniques. Le vainqueur sera le joueur ayant accumulé le plus de points avec ses oiseaux, cartes Bonus, objectifs de fin de manche, nourriture stockée et cartes recouvertes.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)

Ark Nova

Auteur : Mathias Wigge

Illustrateurs : Steffen Bieker, Dennis Lohausen, Loic Billiau

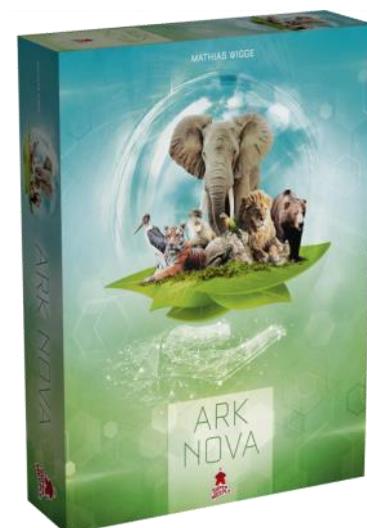
Editeur : Super Meeple

Section: Jeu 11 ans et +

Côte : R06 ARK

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans Ark Nova, vous planifiez et construisez un zoo moderne, géré de manière scientifique. Vous créez des enclos, hébergez des animaux et soutenez des projets de protection des espèces dans le monde entier afin de construire le zoo le plus performant. Des spécialistes et des constructions spéciales vous aideront à atteindre cet objectif.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)



Jeux de règles

Earth

Auteurs : Maxime Tardif

Illustrateur : Yulia Sozonik, Kenneth Spond

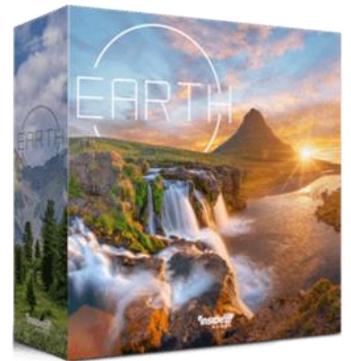
Editeur : Lucky Duck Games

Section : Jeu 11 ans et +

Côte : R06 EAR

Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Dans le jeu Earth, votre défi est de créer des écosystèmes autosuffisants et équilibrés. Choisissez judicieusement les cartes qui composeront votre île parmi plus de 358 cartes uniques et placez-les stratégiquement afin de créer un environnement prospère. Découvrez de nouvelles synergies et connexions à chaque partie, et expérimentez la diversité de la nature ! Dans ce jeu de construction de monde, créez votre île, un tableau de 16 cartes, que vos actions enrichiront de manière à la rendre toujours plus autonome. Lorsque le joueur actif choisit un bénéfice majeur, tous les autres joueurs obtiennent un bénéfice mineur, ce qui implique plus de jeu et moins d'attente. Grâce à ses cartes à double face, le jeu compte 20 îles, 20 climats et 64 écosystèmes, et offre une diversité et une rejouabilité exceptionnelle avec 25 600 configurations de départ possibles !



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)





Jeux de règles

Atiwa

Auteur : Uwe Rosenberg

Illustrateur : Andy Elkerton

Editeur : Lookout

Section : Jeu 11 ans et +

Côte : R06 ATI

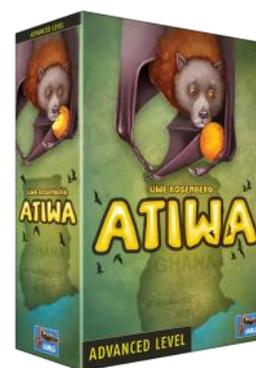
Genre du jeu : jeu de stratégie

Résumé : Chaîne de collines aux flancs escarpés mais aux sommets assez plats, l'Atiwa est une région d'Afrique située au sud-est du Ghana. Elle abrite notamment une réserve naturelle où vivent de nombreuses espèces menacées, au cœur d'une merveilleuse forêt tropicale. Cependant, l'exploitation forestière, la chasse à la viande de brousse ainsi que l'extraction d'or et de bauxite font peser de graves dangers sur ce paradis sauvage.

Un jour, le chef de Kibi, une ville proche, fait sensation en accueillant une colonie de roussettes dans son propre jardin. L'homme a compris l'importance de ces animaux pour les régions déboisées de la planète : ces chauves-souris nocturnes et frugivores prennent leur envol au coucher du soleil pour partir à la recherche de leur nourriture, parcourant parfois jusqu'à une centaine de kilomètres. Sur le chemin du retour, elles défèquent tout en volant et disséminent ainsi les graines des fruits sur de vastes zones : une colonie de 150 000 roussettes peut reboiser à elle toute seule une superficie de 800 hectares par an.

Dans **Atiwa**, vous allez développer une petite communauté près de la chaîne de montagnes Atiwa, en créant des logements pour les nouvelles familles. Mais vous allez devoir également partager vos nouvelles connaissances sur les effets négatifs de l'exploitation minière et l'importance des chauves-souris frugivores pour l'environnement.

Comment ça marche : vous devez acquérir de nouvelles terres, gérer vos animaux et vos ressources, et faire prospérer votre communauté. Le joueur qui trouve le meilleur équilibre entre les besoins de sa communauté et l'environnement gagne.



[Pour regarder la règle en ligne, cliquez ici.](#)



Vendredi 15 mars

Soirée jeux

19h - 22h Dès 12 ans



Installez-vous autour des tables à jouer pour découvrir une sélection de jeux autour de la protection animale et la préservation de la biodiversité, spécialement conçue par les équipes de la ludothèque, du Pôle Innovation de la Ville et du Cabinet Vétérinaire du Docteur Vernet !



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



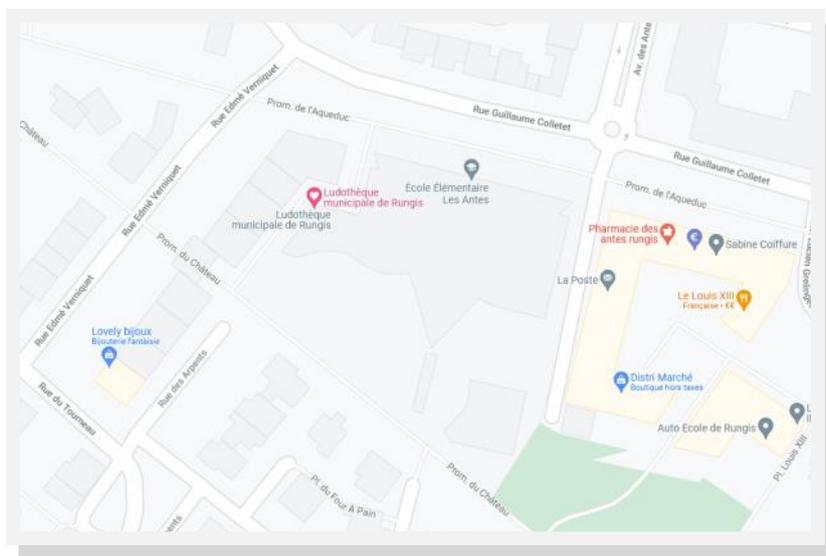
Infos pratiques

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>



Ville amie des enfants
partenaire **unicef** 

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



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