

La Ludothèque

N°1 - Newsletter 2023-2024

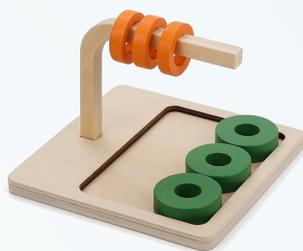


Ce qui change à la rentrée...

Une bonne nouvelle pour tous ceux qui voulaient les emprunter : les [jeux d'exercice](#) et [jeux d'assemblage](#) sont désormais disponibles au prêt !

A l'exception de quelques jeux qui resteront sur place, vous pouvez désormais les emprunter selon les mêmes modalités que les jeux de règles.

N'hésitez pas à vous renseigner auprès de l'équipe...



Les nouveautés

NOUVEAU

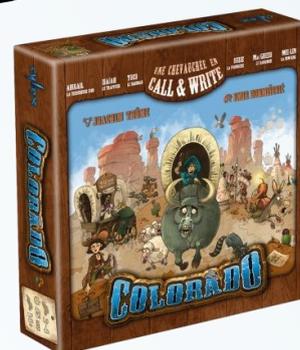
Si vous ne les avez pas encore empruntés, venez vite les découvrir !



A découvrir sur place du 19 au 30 septembre



A découvrir sur place du 1^{er} au 16 septembre



Pour plus d'informations et/ou réserver un de ces jeux, cliquez sur leur photo !

Quoi de neuf à la salle à jouer ?



La cloche a sonné : il est temps de rentrer !

Echanger les sandales contre les baskets, le sac de plage contre le cartable, le chemin des dunes contre le chemin de l'école, ce n'est pas si facile. C'est pourquoi, ce trimestre, l'espace de jeu symbolique s'empare de l'univers de l'école, afin de faire cette transition tout en douceur. C'est ainsi l'occasion de jouer le maître ou la maîtresse, faire la classe, écrire au tableau, être élève, mais aussi de préparer le repas et le partager à la cantine...



C'est quoi le jeu symbolique ?

Il s'agit de faire semblant ! Ainsi, en imitant, l'enfant interagit avec son environnement. L'enfant représente les situations de la vie quotidienne pour s'en distancier, et apprendre à les maîtriser. Il va jouer les conflits et se servir du jeu comme exutoire de tension. En faisant semblant d'être l'autre, l'enfant peut exprimer des choses même lorsqu'il ne maîtrise pas totalement le langage. Il prend du recul par rapport à ce qu'il vit. Le jeu d'imitation participe également au développement de sa motricité. En manipulant de nombreux petits objets, par exemple dans un jeu de dînette, il développe sa motricité fine. Lorsqu'il donne à manger au bébé ou l'habille, il ajuste ses gestes pour parvenir à son but. Enfin, l'imitation joue un rôle majeur dans la socialisation. Le fait de jouer d'autres rôles permet de prendre conscience de l'existence de l'autre mais aussi de soi-même et de jouer en interaction.





1-10 Maths !

Dans **1-10 maths**, chaque joueur a 10 réglettes (de 1 à 10). Chacun pose à son tour une réglette à la suite de la dernière posée de façon à créer un chemin qui permettra aux fourmis de sortir de la fourmilière. Si un joueur ne peut pas jouer car il n'a pas la réglette adéquate, il passe son tour. La partie s'arrête lorsque le chemin est achevé. Pour gagner il faut être celui qui n'a plus de réglette ou bien avoir un minimum de valeur de réglettes. **1-10 maths !** est un jeu éducatif qui se base sur la méthode Cuisenaire, inventée par le pédagogue belge Georges Cuisenaire en 1945, il permet d'apprendre à compter de 1 à 10 en s'amusant !



3 ans



20 min



2 à 4

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



À découvrir dans la section « *Jeu de règles 0-3 ans* » à la cote **R09 110**.



Panique à la cantine

Les aliments attaquent ! Un jeu d'observation et de rapidité pour les enfants qui devront collecter le plus de casse-croûtes possible. Un joueur fait office de « chef cuisinier » et fait tourner la manivelle à chaque tour. Les sept emplacements du plateau se remplissent alors de jetons « Casse-croûte ». Le but des joueurs est de repérer les jetons d'aliments correspondant aux casse-croûtes représentés sur leur assiette.

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

À découvrir dans la section « *Jeu de règles 4-5 ans* » à la cote **R01 PAN**.



4 ans



30 min



2 à 6



Le Bon Sens des Syllabes

Par l'écoute, l'enfant apprend à repérer les syllabes orales et à décomposer les mots en syllabes. Puis, en observant les mots écrits, il apprend peu à peu à lire les syllabes simples. Ensuite, comme dans un jeu d'assemblage, il s'entraîne à construire et à lire des mots en manipulant les syllabes écrites.

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



5 ans



20 min



2 à 6



À découvrir dans la section « *Jeu de règles 4-5 ans* » à la cote **R02 BON**.



Ice Cool

Les pingouins de *Ice Cool* sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par-dessus les murs !

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



6 ans

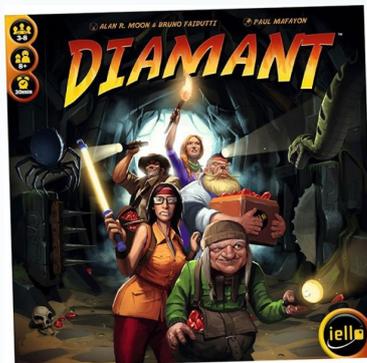


20 min



2 à 4

À découvrir dans la section « *Jeu de règles 6-7 ans* » à la cote *R04 ICE*.



Diamant

Diamant est un jeu de « stop ou encore » qui vous entraîne dans une aventure incroyable. Enfoncez-vous dans la grotte de Tacora, à la recherche de trésors oubliés, mais allez-y d'un pas prudent ou vous pourriez tomber dans un piège et perdre tous vos diamants.

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



8 ans



30 min



3 à 8



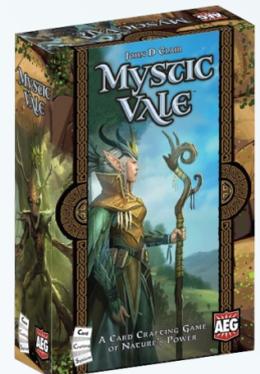
À découvrir dans la section « *Jeu de règles 8-10 ans* » à la cote *R03 DIA*.



Mystic Vale

Une malédiction a été lancée sur la vallée de la Vie. Après avoir entendu les esprits de la nature crier à l'aide, les clans de Druides sont arrivés, déterminés à utiliser leurs pouvoirs de bénédictions pour guérir la terre et sauver les esprits. Il faudra du courage et de la prudence, car la malédiction peut submerger les imprudents qui manient trop de pouvoir.

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



14 ans



45 min



2 à 4

À découvrir dans la section « *Jeu de règles 11 ans et plus* » à la cote *R06 MYS*.





A ne pas manquer...



Fête des jardins

**Dimanche 17 septembre
de 11h à 17h.**

La ludothèque est présente de 11h à 17h à la Fête des jardins, sur la Colline Cacao.



Tout public



Enjoy English

**Samedi 14 octobre
de 14h30 à 15h30.**



Une découverte de jeux « in English of course » à la ludothèque animée par le Comité de jumelage de Rungis.



6 - 10 ans



Semaine bleue

**Vendredi 6 octobre
de 16h30 à 22h.**

En partenariat avec le CCAS, la médiathèque, le Service jeunesse et le Théâtre, la ludothèque propose deux temps d'échanges et de partage lors de [la semaine bleue](#).

Rejoignez-nous au **bar du Théâtre** :

♣ de 16h30 à 18h30 : jeux d'estaminets, jeux XXL, grands classiques et nouveautés n'attendent plus que vous !



Tout public

♣ Puis de 19h à 22h : nocturne des adultes autour des **jeux de cartes et des jeux de plis** (belote, tarots, rami...), classiques ou modernes, sans oublier tous les autres jeux que vous aimez.



Adultes



L'atelier parents/enfants : la motricité de la tête aux pieds

Samedi 21 octobre

de 16h à 17h ou de 17h à 18h.



La ludothèque propose un espace de jeu pensé pour les tout-petits, au **bar du Théâtre**, en présence de la psychomotricienne de **l'association Grandir ensemble**, avec un terrain d'explorations motrices et sensorielles, des jeux d'interactions (coucou-caché ...), et des activités de manipulation.



4 mois - 3 ans



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

