

La Ludothèque

Nous vous proposons notre sélection de jeux divers et variés à faire en famille, avec ou sans enfants !

Voilà le résultat de ces derniers jours de recherche :



Les jeux de dés

Le saviez-vous ?

- ▶ Lorsqu'on additionne les deux faces opposées d'un dé, on obtient toujours $7 = 1+6 - 2+5 - 3+4$
- ▶ On ne peut jamais voir en même temps, d'un seul coup d'œil, plus de 3 faces d'un dé (ou de tout autre cube d'ailleurs) sauf à disposer un miroir en face ! :-)
- ▶ Il existe parfois des dés truqués. À vous de vérifier avant d'engager des paris qu'on ne va pas vous tromper avec un de ces dés :
 - *le dé "plombé"* : il a un poids plus lourd sur la face sur laquelle on souhaite tomber et il fonctionne un peu à la manière d'un culbuto
 - *le dé à large face* : il a une de ses faces avec une plus grande surface pour retomber sur elle
- ▶ les jeux de dés, comme tous les autres jeux de hasard, reposent sur la théorie mathématique des probabilités.

Le bateau, le capitaine et son équipage

- de 2 joueurs à plus
- 5 dés

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage.

S'il n'a pas de 6, il doit rejouer tous les dés. Il ne peut garder ni un capitaine sans bateau ni un équipage sans bateau.

S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4).

Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre.

Au bout de trois lancers, il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 « bateau », un 5 « capitaine » et un 4 « équipage ».

Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les milles qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

Le bateau (indispensable au départ de la course), le capitaine prêt à embarquer sur le bateau, l'équipage choisi par le capitaine pour monter sur le bateau. Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de milles !



Le zanzibar

- de 2 joueurs à plus
- 3 dés

Le premier joueur (que l'on déterminera comme on veut mais sans dispute!) lance les dés.

S'il fait un as (ou 1), il marque 100 points, s'il fait un 6, il marque 60 points, les autres faces du dé indiquant le nombre de points correspondant (2= 2 points, 3= 3 points, 4= 4 points, 5= 5 points).

On joue en un lancer de dés et on fait 3 tours. Le gagnant est celui qui a le plus de points.



Service éducation : 01 45 12 80 12 / ludothèque@ville-rungis.fr
www.rungis.fr onglet « Enfance 0-11 ans », rubrique Ludothèque



Hôtel de ville 5 rue Sainte-Geneviève 94150 Rungis
Tél. : 01 45 12 80 00 - Fax : 01 46 87 24 94 - www.rungis.fr

La Ludothèque

Les gestes barrières - Origami



La Ludothèque

Les gestes barrières - Origami

Avec mes mains, je peux tout attraper, même des maladies !

Pour avoir moins de microbes sur les mains, je dois me les laver souvent et surtout, quand c'est possible :



1. Avant et après manger.



2. Après avoir toussé, éternué et m'être mouché.



3. Après être allé aux toilettes.



4. Après avoir pris les transports en commun (bus, car, métro, tramway...).



Et aussi :

1. Après avoir approché quelqu'un de malade.



2. Après avoir joué avec des amis.

Les passer sous l'eau et les essuyer ne suffit pas. Pour bien me laver les mains, je dois frotter :



1. La paume et l'extérieur des mains... et les poignets.



2. Les pouces et entre les doigts.



3. Les hauts des doigts et les ongles.



4. J'utilise du savon et je sèche bien mes mains.



Et aussi :

1. Pour bien sécher mes mains, j'utilise un papier jetable, une serviette propre ou je les sèche à l'air libre...

Ressources utiles :

http://social-sante.gouv.fr/IMG/pdf/Affichette_lavage_mains.pdf

<http://www.santepubliquefrance.fr>

<http://www.e-bug.eu/homepage.htm?level=junior>

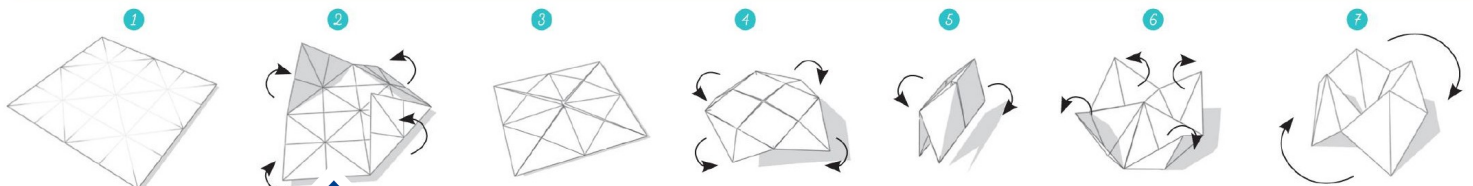


Proposé par :



www.fondation-orapi.com

en collaboration avec :



Service éducation : 01 45 12 80 12 / ludothèque@ville-rungis.fr
www.rungis.fr onglet « Enfance 0-11 ans », rubrique Ludothèque

Hôtel de ville 5 rue Sainte-Geneviève 94150 Rungis
Tél. : 01 45 12 80 00 - Fax : 01 46 87 24 94 - www.rungis.fr

La Ludothèque

Pour ceux qui souhaitent se faire livrer un jeu, voilà les coups de cœur, en attendant de pouvoir sortir :

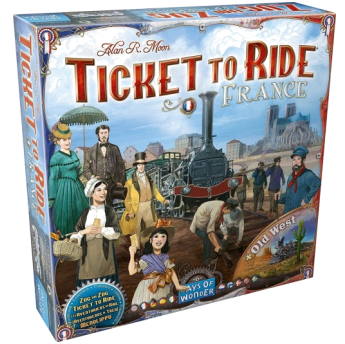
Les Aventuriers du rail - France

A partir de 8 ans

2 à 5 joueurs

45mn

Revivez la construction des premières lignes de chemin de fer françaises. **Les Aventuriers du Rail - France** est un jeu de la collection **les Aventuriers du Rail** permettant de jouer sur une nouvelle carte.



Le Verger

A partir de 3 ans

1 à 8 joueurs

10mn

Le célèbre jeu classique HABA **Le verger** est incontournable dans la chambre d'enfant. Ensemble, les enfants peuvent cueillir de délicieux fruits en étant plus rapides que l'effronté de corbeau Théo. Ce jeu renforce le sens du collectif chez les enfants.



Des ressources en ligne pour jouer, rêver ou voyager !

Le Pentris, un mélange de **Tétris** et de **Gagne ton papa** : https://www.youtube.com/watch?v=JS83Fa872aY&fbclid=IwAR1dqCUHiFsYNJU2TIsVMq4tpGFSlqqqaMXx1_VUFbuGhUMM-DDEhflvCO

Contes audio pour les enfants de tous les âges : <https://souffleurdereves.com/histoires-enfants/>

Le magazine **Plato** gratuit : <https://platomagazine.com/download/8403/>

Pour que les enfants apprennent à jouer seuls : <https://www.youtube.com/watch?v=JJCfRywdUr0&feature=youtu.be>

Des infos pour les parents : <https://www.radiofrance.fr/actualite/guide-de-radio-france-pour-les-familles>



A bientôt pour de nouvelles idées de jeux...

Si vous avez des idées, vous pouvez nous écrire : ludothèque@ville-rungis.fr

Service éducation : 01 45 12 80 12 / ludothèque@ville-rungis.fr
www.rungis.fr onglet « Enfance 0-11 ans », rubrique Ludothèque



Hôtel de ville 5 rue Sainte-Geneviève 94150 Rungis
Tél. : 01 45 12 80 00 - Fax : 01 46 87 24 94 - www.rungis.fr