

# La Ludothèque

N°4 - Newsletter 2023-2024



## Retour sur un mois riche en événements !

C'est un beau mois de décembre qui s'est écoulé : les événements se sont succédés, tous aussi riches les uns que les autres ! On vous laisse quelques photos souvenirs ! Vous pouvez retrouver les prochains événements dans l'**agenda**...



Atelier parents & enfants : Duplo

L'Escape Game spécial  
« Téléthon 2023 »

• Noël à Rungis • place du Lagué

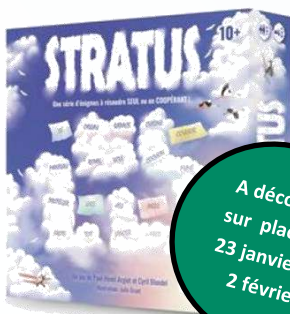
## Les nouveautés

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

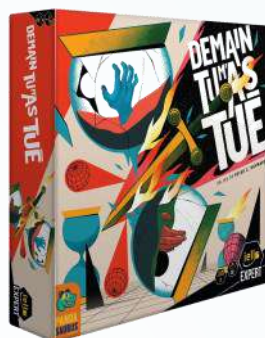
NOUVEAU



A découvrir  
sur place du  
9 au 20  
janvier



A découvrir  
sur place du  
23 janvier au  
2 février



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



# Quoi de neuf à la salle à jouer ?



## Un début d'année 2024 tout en magie !

Pourquoi ne pas poursuivre encore quelques mois cette magie qui gravite autour de nous ? Cela tombe bien : fées, sorcières et magiciens ont trouvé refuge à la ludothèque. Le château des fées a fait son apparition dans les Playmobil, une table digne de Poudlard est proposée avec un chaudron pour préparer de belles potions dans la cuisine ! Le dressing des fées, princesses, chevaliers et sorciers vous attend derrière le paravent...



Joyeuse année

# 2024

Joyeuse année







## La fée aux fleurs

C'est le printemps au pays des fées. *Roselina*, la fée aux fleurs, voltige dans les airs en éparpillant sa poussière magique... Et voilà que les fleurs se mettent à pousser au bord de l'étang et dans le pré. Les enfants aident *Roselina* à soigner ses fleurs et coopèrent donc à ce que tous les boutons s'ouvrent pour former de jolies fleurs. Un jeu d'empilement coopératif et d'apprentissage des couleurs.



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



➡ À découvrir dans la section « *Jeu de règles 0-3 ans* » à la cote R06 FEE.

## L'escalier hanté

Dans un coin perdu, au sommet d'une ruine, habite un vieux fantôme. Quelques enfants bien courageux filent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme avec un grand **BOUUUH !** Mais le fantôme connaît bien ce jeu ancestral et il a ensorcelé le dé pour transformer les enfants en petits fantômes. Chaque fois que le dé montre le symbole fantôme, le joueur peut cacher, à l'aide d'une figurine, un pion de son choix. Une force magnétique magique joint les deux et le pion disparaît à jamais... Dorénavant, il s'agit de mémoriser le fantôme sous lequel se cache son propre pion. Quand tous les enfants se sont transformés et que le dé montre à nouveau le fantôme, deux figurines changent de place. Celui qui se retrouve dans tout ce tohu-bohu et arrive le premier avec son fantôme en haut de l'escalier gagne la partie !



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

➡ À découvrir dans la section « *Jeu de règles 4-5 ans* » à la cote R06 ESC.



## Melimagic

Chaque joueur commence avec trois cartes Lapins posées sur sa baguette magique (devenant ainsi un charmant pupitre), face lapin de son côté. Il va maintenant falloir réaliser le tour de magie imposé (visible de tous) en réunissant les deux lapins correspondants. À chaque tour, il faut lancer deux dés et en choisir un pour réaliser l'action concernée : - changer son objectif - échanger l'un de ses lapins avec une carte soit adverse, soit de la pioche - faire apparaître/disparaître 2 ou 4 lapins sur les pupitres (en les retournant). Le premier qui réussit 4 tours est déclaré vainqueur. Pour effectuer un tour, il suffit de sortir les bons lapins de son chapeau, mais attention, un tour de magie raté fait perdre un objectif précédemment réalisé.



[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 MEL.



## Abracada... Quoi ?

Aux pieds de la tour du légendaire *Archimage*, d'avidés sorciers se sont réunis. Faisant appel à toute leur puissance, ils se battent à coups de sorts pour chasser leurs adversaires et être celui qui mettra la main sur le grimoire magique oublié par un lointain ancêtre. Mais... que se passe-t-il ? Les boules de feu s'éteignent d'elles-mêmes ! Une fine ondée de printemps remplace le blizzard mordant ! Il semblerait que tous ces puissants magiciens aient été aveuglés par leur avidité ! Ou bien serait-ce le mystérieux pouvoir de cette maudite tour qui les perturbe ? Quoiqu'il en soit, il va leur falloir retrouver vite leur esprit et penser calmement afin que leurs sorts fonctionnent de nouveau, leur permettant ainsi d'atteindre le premier le grimoire tant convoité.

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



7 ans



30 min



2 à 5

À découvrir dans la section « *Jeu de règles 6-7 ans* » à la cote **R06 ABR.** ←

## Unicorn Fever

À vos paris ! Dans *Unicorn Fever*, les joueurs sont des parieurs invétérés qui exploitent de candides licornes pour des courses sur arcs-en-ciel. Leur but ? Se couvrir de gloire au-delà de toute mesure, et prouver qu'ils sont les rois des parieurs. Leurs armes ? Leur sens inné du pari, l'utilisation abusive de la magie... et les mauvaises fréquentations !

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



10 ans



45 min



2 à 6

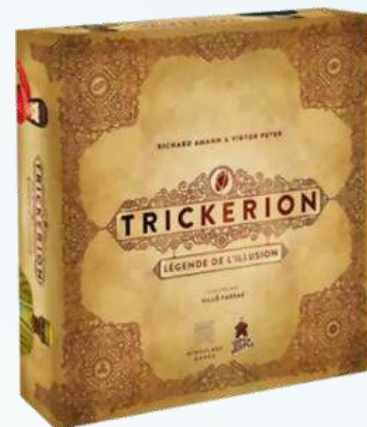


→ À découvrir dans la section « *Jeu de règles 8-10 ans* » à la cote **R06 UNI.**

## Trickerion

Les joueurs jouent le rôle d'illusionnistes rivaux, s'efforçant de devenir le magicien le plus célèbre de la ville. L'enjeu est bien plus grand que le prestige seul. En devenant le favori du public, le meilleur magicien remporte la puissante Pierre de Trickerion, une mystérieuse relique qui confère des pouvoirs surnaturels à son propriétaire, faisant de lui une véritable Légende de l'illusion. En commençant avec un simple tour et une poignée d'assistants, vous embarquerez dans un voyage pour devenir le plus grand !

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



14 ans



90 min



2 à 4

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





# A ne pas manquer...



## Nocturne des adultes

**Vendredi 19 janvier  
de 19h à 22h.**

*En compagnie de Simon, épaulé par Karine, venez participer à une nocturne pour les plus grands afin de partager une soirée de rires et de découvertes autour du jeu.*



Adultes

## La Ludothèque

### Nocturne des adultes

**Vendredi 19 janvier**



**19h - 22h**

Sur inscription au 01 79 61 61 26



## Lego Mindstorms

**Samedi 27 janvier  
de 15h à 17h.**

*Un atelier mené par l'association « Evoluscience » pour réaliser et programmer des Lego Mindstorms et qui permet de toucher au monde de la programmation de façon ludique !*

Sur inscription au 01 79 61 61 26



A partir de 10 ans

## La Ludothèque



**Samedi 27 janvier**

**15h à 17h**

Un atelier mené par l'association « Evoluscience » pour réaliser et programmer des Legos Mindstorms et qui permet de toucher au monde de la programmation de façon ludique !

**À partir de 10 ans**

Renseignements et réservation :

01 79 61 61 26



### 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