

## Jeux de société en prêt à l'Albatros

NOM	petits	moyens	grands	Nombre de joueurs	Rapide descriptif
Rushhour			X	1	Jeu de logique : faire sortir une voiture d'un <u>embouteillage</u>
Expédition Pyramide		X	X	2 à 4	Structuration dans le plan : puzzle avec des <u>formes géométriques</u>
Blokus		X	X	2 à 4	Structuration dans le plan : il s'agit de placer le <u>plus de pièces dans un espace donné</u>
Labyrinthe		X	X	2 à 4	Structuration dans le plan : réaliser un chemin <u>pour aller chercher des trésors</u>
GoGetter	X			1	Structuration dans le plan : réaliser un chemin <u>allant d'un point donné à un autre</u>
Brick à Bloc	X	X	X	2 à 4	Structuration dans l'espace : réaliser dans un <u>temps donné</u> une <u>construction dans l'espace</u>
Jeu de formes	X			1	Structuration dans le plan : réaliser des figures <u>géométriques avec des pièces de couleur</u>
Pipeline		X	X	2 à 4	Structuration dans l'espace : réaliser un parcours <u>dans l'espace pour aller d'un côté du jeu à l'autre</u>
Mémoire Astérix	X	X	X	2 et plus	Mémoire : retrouver deux cartes identiques parmi <u>plusieurs</u> en ayant <u>mémorisé les places</u>
Duo		X	X	2 à 4	<u>Logique</u> et stratégie : se débarrasser le premier <u>de toutes ses cartes en respectant certaines règles</u>
La guerre des moutons			X	2 à 4	Stratégique : réaliser des enclos avec un maximum de moutons de sa couleur tout en <u>empêchant les autres de le faire</u>
Abalone			X	2	Stratégique : être le premier à éliminer 6 pièces <u>de l'autre Joueur en respectant certaines règles</u>
La vache amoureuse			X	2	Stratégique : être la première vache à retrouver son taureau adoré en respectant des règles de <u>déplacement</u>
Taupes en délire		X	X	2 à 4	Mémorisation stratégie : réaliser la configuration imposée par une carte en ayant mémorisé les <u>placements des taupes</u>
Pique Plumes	X	X	X	2 à 4	Mémorisation : mémoriser la place des <u>images</u> pour se déplacer et piquer les plumes de ses <u>voisins</u>
Shut the box		X	X	2 et plus	Addition : utiliser la structure additive pour fermer les différents clapets et réaliser ainsi le <u>moins de points</u>
Niagara			X	2 à 4	Stratégie : réussir par différents déplacements à se <u>constituer un trésor</u>
Ritten Rennen	X	X	X	2 à 6	Stratégie et numération : A l'aide d'un dé. réussir à emmener son chevalier pour délivrer la <u>princesse</u>
Charlie Quak	X	X	X	2 à 4	Stratégie et numération : mémoriser les différentes configurations pour attraper le plus <u>vite possible la bonne grenouille</u>
Camouflage		X	X	1	Stratégie: selon les cartes. placer correctement les <u>figures géométriques</u> en respectant certaines <u>règles</u>