

**LUDOTHEQUE MUNICIPALE
DE L'ISLE D'ABEAU**



Jeux
d'éveil,
symboliques,
d'assemblage,
de règles !

CONDITIONS D'ACCES AU PRET

Vous êtes adhérent à la Ludothèque ou vous comptez le devenir. Dans ce cas, les adhésions se font à l'accueil du centre social. Plus de renseignements au 04 74 27 83 61.

Tout adhérent de la Ludothèque peut réserver jusqu'à 3 jeux à emprunter pour une durée maximale de 3 semaines auprès de la Ludothèque.

Pour cela, rien de plus simple, l'adhérent choisira les jeux à emprunter parmi le catalogue suivant, en signalant ses NOM- Prénom – N° de téléphone – Noms et références des jeux souhaités.

Et ce:

- par mail à ludothèque@mairie-ida.com,
- par téléphone au 04.74.27.39.46 ou 04.74.27.39.48 aux heures d'ouverture ci-dessous :

Lundi : 9h30 – 12h00 / 15h30 – 18h00

Mardi : 15h30 – 18h

Mercredi : 9h00 – 12h00 / 14h00 – 18h

Jeudi et vendredi : 9h00 – 12h00 / 15h30 – 18h

Ces horaires pourront être modifiés durant les vacances scolaires.

Un mail de prise en compte de la réservation de jeux avec date de rendez-vous sur site sera envoyé en retour.

PROTOCOLE SANITAIRE

En ce contexte sanitaire actuel, un protocole sanitaire est déjà mis en œuvre (désinfection des jeux et jouets) et le restera jusqu'à nouvel ordre. Ainsi, pour la sécurité de tous, voici ce que nous demandons aux adhérents :

Rendez-vous de récupération de jeux par l'emprunteur :

- 1- Venir muni d'un **masque**, d'un **stylo** et d'un **sac cabas** à la « **Ludothèque des grands** » par l'accès **extérieur** pour personnes à mobilité réduite (rampe) située à l'arrière de la ludothèque,
- 2- Passer la double-porte vitrée de la « Ludothèque des grands » où vous serez accueilli.
- 3- Pour le 1^{er} prêt, remplir et signer le règlement du prêt de jeux avec votre propre stylo. Pour le confort de tous, nous vous invitons à **prendre d'ores et déjà connaissance du règlement** ci-après.
- 4- Contrôler les jeux à emprunter avec l'agent,
- 5- Repartir serein avec les jeux, et bien en profiter !

Retour de l'emprunt :

- 1- Ramener les jeux en suivant la même marche à suivre qu'au moment de l'emprunt.
- 2- Contrôler les jeux avec l'agent,
- 3- Organiser un nouveau prêt (vérification des jeux...) ou une future réservation. Ou fin du prêt.

REGLEMENT DU PRÊT DE JEUX

I. MODALITES D'ACCES AU PRÊT

1. Pour pouvoir emprunter des jeux à la ludothèque municipale de L'Isle d'Abeau, il faut être inscrit et, de fait, **adhérent** à la ludothèque. Pour adhérer, se renseigner au Centre social.
2. Les jeux devront être **préalablement réservés** par mail à ludotheque@mairie-ida.com , par téléphone au 04.74.27.39.46 ou 04.74.27.39.48 ou auprès des animateurs de la ludothèque lors des prêts. Un mail de réservation des jeux avec date de rdv et durée de l'emprunt vous sera envoyé en retour.
3. Le **prêt et le retour** des jeux se feront **aux horaires d'ouverture** de la ludothèque dans la salle prévue à cet effet. Les horaires sont sur le site de la mairie. Les créneaux d'ouverture peuvent être modifiés pendant les vacances scolaires. Ces modifications d'horaires font l'objet d'un affichage au centre social, et sur le programme d'animations.

II. NOMBRE ET DUREE D'EMPRUNT DES JEUX

1. L'adhérent pourra emprunter **jusqu'à 3 jeux** pour une **durée maximale de trois semaines**.
2. Pour permettre au plus grand nombre de bénéficier des jeux, l'emprunteur s'engage à **respecter ce délai** de restitution.
4. **Passé** ce délai, un **courrier** d'avertissement sera envoyé au domicile de l'emprunteur qui ne pourra pas réemprunter de jeux tant que le retour n'aura pas été effectué.

III. ETAT DES JEUX ET RESPONSABILITES

1. L'**état** et le **contenu** des jeux seront **contrôlés** par l'agent ET par l'adhérent au départ et au retour de l'emprunt.
 2. L'emprunteur s'engage à rendre les jeux **dans le même état** qu'ils étaient au départ.
 3. Tout jeu **incomplet** entraînera une suspension de la possibilité d'autres emprunts, et l'emprunteur s'engage à **retrouver ou remplacer l'élément** manquant.
 4. En cas de **perte ou de détérioration** d'un jeu, l'emprunteur s'engage à **le remplacer ou le rembourser**.
 5. En cas de pertes ou détériorations **répétées** des jeux, l'adhérent **perdra son droit au prêt**.
 6. Si un jeu nécessite des **piles** pour fonctionner, celles-ci ne seront **pas fournies**.
 7. Le **centre social** municipal Michel Colucci de L'ISLE D'ABEAU **décline toute responsabilité** en cas d'accidents dus à une utilisation inappropriée des jeux.
-

CATALOGUE DE JEUX

Les jeux sont classés par type, par âge et par ordre alphabétique.

SOMMAIRE

- I. Jeux d'**éveil** – page 5
 - II. Jeux **symboliques** – page 6
 - III. Jeux d'**assemblage** – pages 7 à 9
 - IV. Jeux **de règles** – pages 10 à 14
-

JEUX D'EVEIL

NOM DU JEU	CLASSIFICATION	NATURE
A PARTIR DE 6 MOIS		
LOT DE 3 HOCHETS BOIS	E 01 1350/1945/1345	MOTRICITE
TREPIER D'ACTIVITE	E06 1451	MANIPULATION
A PARTIR DE 9 MOIS		
MAISON DES BOULES	E02 1448	MOTRICITE
A PARTIR DE 12 MOIS		
BOGEN ROLLER	E06 748	MOTRICITE
CHIEN A TIRER	E01 1653	MOTRICITE
TABLE ACTIVITE SOPHIE LA GIRAFE	E01 1720	EVEIL
TOBOGGAN VOITURE (1 voiture-1 voiture double)	E02 1006	MANUPULATION
TROTTEUR AVEC DES FORMES A ENCASTRER	E06 1646	TROTTEUR
TROTTEUR TABLE ACTIVITE (chicco)	E01 1645	MOTRICITE
A PARTIR DE 18 MOIS		
CHENILLE EN BOIS A TIRER	E06 1356	MOTRICITE
ENCASTREMENT ANIMAUX ELAN HERISSON.....	E07 1618	MANIPULATION
ENGRENAGE ANIMAUX MARIN	E07 1619	MANIPULATION
HERISON A TIRER	E06 1355	MOTRICITE
TORTUE PARCOURS BILLES	E07 1579	MANIPULATION
VEHICULE PARCOURS BILLE	E07 1665	MANIPULATION
A PARTIR DE 3 ANS		
STAR RIDER	E06 745	PORTEUR
STAR RIDER	E06 746	PORTEUR
TOUPIE DES PETITS	E07 1282	TOUPIE
TRICYCLE	E07 1342	TRICYCLE

JEUX SYMBOLIQUES

NOM DU JEU	CLASSIFICATION	NATURE
A PARTIR DE 12 MOIS		
CAMION DE POMPIERS PETITE FAMILLE	S01 279	CAMION
A PARTIR DE 18 MOIS		
LA FERME ET SES ANIMAUX	S02 1271	FERME
LOT DE 3 VOITURES (pompier police bétonnière)	S01 1155	AIMANTE
LOT DE 3 VOITURES (pompier police bétonnière)	S01 1154	AIMANTE
MAXIBUS PLAY FAMILY	S01 281	BUS SCHOOL
PANIER DE COURSE ET SES ACCESSOIRES		COURSE
PLAYMOBIL 1,2,3,	S01 1511	PARC
PLAYMOBIL 1,2,3,	S01 1648	ARCHE NOE
A PARTIR DE 3 ANS		
LIVRE AIMANTE EN BOIS LE CIRQUE	S01 1634	AIMANTE

JEUX D'ASSEMBLAGE

NOM DU JEU	CLASSIFICATION	NATURE	TRANCHE D'AGE LE CAS ECHEANT
A PARTIR DE 12 MOIS			
ANIMAGNET	A01 1559	ASSEMBLAGE MAGNETIQUE	
CUBE A EMPILER	A01 1007	CONSTRUCTION	
PISTES A BALLEES	A01 1601	CONSTRUCTION MANIPULATION	1/5 ans
PUZZLE SONORE ANIMAUX DE LA JUNGLE (5 pièces)	A02 1065	ENCASTREMENT	
A PARTIR DE 18 MOIS			
BOTABLO FERME	A02 1210	ENCASTREMENT	
BOTABLO JUNGLE	A02 1209	ENCASTREMENT	
CLIPO	A01 1337	ASSEMBLAGE	
CUBES EMPILABLES	A01 1267	MANIPULATION	
MONSIEUR PATATE	A01 1723	CONSTRUCTION	
PUZZLE POISSON+ CANNE A PECHE (10 pièces)	A02 1264	PUZZLE BOIS	
PUZZLE 2 PIECES FERME	A01 1250	PUZZLE	
PUZZLE 2 PIECES JUNGLE	A01 1249	PUZZLE	
PUZZLE 3 PIECES (poisson grenouille etoile)	A02 1264	PUZZLE BOIS	
A PARTIR DE 2 ANS			
CLOWN A EMPILER	A01 1211	EMPILEMENT LOGIQUE	
ENCASTREMENT FOND MARIN	A01 1677	ENCASTREMENT	
PUZZLE BOIS ABEILLE 6 PIECES	A02 1245	PUZZLE BOIS	
PUZZLES BOIS (poisson arbre pomme) 12x 2 pièces)	A02 613	BOIS	
PUZZLE CUBE EN BOIS ABAQUE	A01 1252	CUBE	
PUZZLE GEANT ANIMAUX DE LA FERME	A02 615	PUZZLE GEANT	2/4 ans
PUZZLE GEANT OUSTITI ET SES AMIS (4/6/9 P)	A01 1394	PUZZLE	
PUZZLE TRAIN (8 pièces)	A02 1578	PUZZLE BOIS	2/6 ans
PUZZLE VERTICALE CLOWN	A01 964	BOIS	

A PARTIR DE 3 ANS

ANIMAL MIX	A01 1662	ASSEMBLAGE	
CHÂTEAU MEDIEVAL	A01 1550	CONSTRUCTION	
ENCASTREMENT REVERSIBLE FORMES ET COULEURS	A02 1457	PUZZLE	3/6 ans
LOT DE 2 PUZZLES GRENOUILLE/ PANDA	A02 227/228	10 PIECES/ BOIS	
LOT DE 2 PUZZLE SOURIS (9 et 9 pièces)	A02 315/316	PUZZE BOIS	3/6 ans
LOT DE 3 PUZZLES SOURIS (4/6 et 9 pièces)	A02 299/301/314	PUZZLE BOIS	3/6 ans
LOT DE 3 PUZZLE SOURIS (4/6 et 9 pièces)	A02 302/317/318	PUZZLE BOIS	3/6 ans
PUZZLE ANIMAUX DIVERS (30 pièces)	A01 1669	ASSOCIE PAR 2	
PUZZLE BOIS FORMES ET COULEURS	A02 1456	PUZZLE BOIS	
PUZZLE DINOSAURE	A02 1476	PUZZLE	
PUZZLE DISNEY CLASSICS	A02 377	PUZZLE	
PUZZLE DISNEY PRINCESS	A02 1183	PUZZLE	
PUZZLE GEANT AVION (30 pièces)	A01 1566	PUZZLE	3/6 ans
PUZZLE GEANT CAMION DE POMPIER (20 pièces)	A01 1567	PUZZLE	3/6 ans
PUZZLE GEANT DE LA FERME	A01 1439	PUZZLE GEANT	
PUZZLE GEANT LILI LA COQUETTE	A02 931	PUZZLE GEANT	3/5 ans
PUZZLE GEANT+ POSTER LA FERME (35 pièces)	A01 1398	FERME	
PUZZLE GEANT TACTILE BANQUISE (20 pièces)	A01 1638	BANQUISE	
PUZZLE GEANT TACTILE FERME	A02 1563	PUZZLE TACTIL	
PUZZLE GEANT TACTILE ZOO (20 pièces)	A01 1637	ZOO	
PUZZLE LA TARTE DE MAMAN LAPIN	A01 1399	PUZZLE	
PUZZLE MAISON DE POUPEE	A01 1401	PUZZLE	3/6 ans
PUZZLE NATURIN PHOTO	A02 1004	PUZZLE PHOTO	
PUZZLE NATURIN PHOTO	A02 1005	PUZZLE PHOTO	
PUZZLE OBSERVATION CIRQUE	A01 1397	PUZZLE	
PUZZLE PAT PATROUILLE (2 x 12 pièces)	A02 1700	PAT	
PUZZLE PYRAMIDE DES ANIMAUX	A02 1417	PUZZLE VERTICAL	
PUZZLE REINE DES NEIGES (2x 12 pièces)	A02 1699	REINE	
PUZZLE VAIANA (3x49 pièces)	A02 1702	VAHIANA	

TOPORAMA	A01 1061	ORIENTATION DANS ESPACE	
A PARTIR DE 4 ANS			
PUZZLE GEANT DINOSAURES	A02 882	PUZZLE	
PUZZLE GEANT VOITURE DE COURSE (45 pièces)	A02 1574	PUZZLE	
PUZZLE LA FEE ET LA LICORNE	A01 1400	PUZZLE	
A PARTIR DE 5 ANS			
BARIL DE KAPLA	A01 1244	CONSTRUCTION	
BARIL DE KAPLA	A01 1243	CONSTRUCTION	
PUZZLE PLANES	A02 1498	PUZZLE	
A PARTIR DE 6 ANS			
PUZZLE ATLANTIS	A01 771	PUZZLE	
PUZZLE TITEUF	A02 1180	PUZZLE	
A PARTIR DE 8 ANS			
PUZZLE PHOTO DE CLASSE	A01 1667	PUZZLE	
PUZZLE THE SIMPSON	A02 1330	PUZZLE	
A PARTIR DE 6 ANS			
PUZZLE PUCCA	A02 1332	PUZZLE	

JEUX DE REGLES

NOM DU JEU	CLASSIFICATION	NATURE	TRANCHE D'AGE LE CAS ECHEANT
A PARTIR DE 2 ANS			
ABELLA L'ABEILLE	RS08 1617	COOPERATION	
AUTORELLI	RS04 1470	COULEURS FORMES	2/5 ans
CHUT COCO	RS08 1689	COOPERATION	
COULEURS ET FORMES	RS08 1430	COULEURS ET FORMES	
DEUX PAR DEUX (two by two)	RS01 510	MÉMOIRE	2/6 ans
FAIS DODO (lalelu)	RS05 509	PARCOURS	
GIGI LA GIRAFE	RS05 1411	MANIPULATION/HASARD	
LA FEE AUX FLEURS	RS08 1535	COULEURS ET FORMES	
LES 3 PETITS COCHONS	RS04 1216	HASARD	
LITTLE COOPERATION	RS08 1618	COOPERATION	
LITTLE MEMO	RS10 1632	MÉMOIRE	2/5 ans
MIAM MIAM (lecker lecker)	RS08 527	HASARD	
PIERRE LE JARDINIER	RS08 1616	COOPERATION/COULEURS	
QUAK	RS08 271	HASARD	2/4 ans
SAUTE NUAGE	RS08 1688	COOPERATION	
SOURIS A TABLE (farbspiel)	RS03 1292	MÉMOIRE/CIRCUIT	
SOURIS TIPI (mitmaach-spiel)	RS05 1166	COOPERATION/IMITATION	
TSCHU-TSCHU LE TRAIN	RS04 671	MOTRICITE	
UNE CUILLERE POUR MARTIN	RS08 1657	MOTRICITE/ HASARD	
A PARTIR DE 3 ANS			
ALLEZ PETITS POISSONS (tempo kleine fishej)	RS08 1615	COOPERATION	3/7 ans
BATE-WAF	RS08 1682	CARTE/BATAILLE	3/6 ans
BON APPETIT (mahlzeit)	RS08 991	HASARD	
COCORICO (kikeriki)	RS08 669	HASARD	
CUI-CUI	RS01 1655	MÉMOIRE	
LA CHASSE AUX MONSTRES	RS01 1408	ASSOCIATION	3/7 ans

LA POMME D'OR	RS08 1097	HASARD	
LILI LA CHENILLE	RS03 325	FRUITS LEGUMES	3/5 ans
LUDAMIDO	RS05 1110	HASARD/ MEMOIRE	
MON 1er MILLE BORNES	RS08 1624	HASARD	3/5 ans
NUITS ETOILEES	RS08 303	HASARD	3/7 ans
TORTELIKI	RS04 1683	MÉMOIRE	
TOUCHE TROUVE	RS05 896	TACTILE	
A PARTIR DE 4 ANS			
ABRACADABRA	RS08 1050	MÉMOIRE	
A VOS FROMAGES	RS08 152	PRISE DE RISQUE	
BANANA JUMP	RS07 1409	OBSERVATION STRATEGIE	
BATAMARI	RS05 1584	COOPERATION	
CLIC CLAC	RS01 1560	RAPIDITE	
CHAMBARDEMENT	RS08 512	ASSOCIATION	
CHAPERON ROUGE (WHOO HOP)	RS04 1680	COOPERATION	
FEELINA	RS01 1177	OBSERVATION RAPIDITE	
HALLY GALLY JUNIOR	RS08 727	RAPIDITE	
HUUUUH FAMTOMES	RS08 92	COOPERATION	
JEU DE FAMILLE DICK BRUNO	RS01 1112	7 FAMILLES	
JOUONS AVEC LES ANIMAUX	RS03 1165	ASSEMBLAGE	
KAPT'N JAN	RS05 274	HASARD DEXTERITE	
LE CERCLE DES FEES	RS05 1429	HASARD/ MEMOIRE	
LE MARCHAND DE SABLE	RS08 421	DETENTE	
LES BOLIDES	1683	HASARD	4/8 ans
L'ESCALIER HANTE	RS08 817	MÉMOIRE	
LES NAINS SAUTEURS	RS05 1671	ADRESSE	
LE TRESOR DES LUTINS	RS04 1586	COOPERATION	
MILLE UN (1001)	RS03 1569	COOPERATION	
MISTIGRI	RS01 1402	ASSOCIATION	4/7 ans
NAIN COQUILLE DE NOIX (SWERGEN KRONLEIN)	RS 07 519	MÉMOIRE	

NANU	RS07 511	MÉMOIRE	
PINGUILAND	RS04 1679	COOPERATION	4/7 ans
PIQUE PLUME	RS04 1299	MÉMOIRE	
PLAYA PLAYA	RS08 1604	COOPERATION	
PYRAMIDE D'ANIMAUX	RS05 1095	ADRESSE	
SWINGOLO	RS05 1395	EQUILIBRE	4/7 ans
VERS FICELLE	RS08 341	HASARD	
VIVA TOPO	RS07 1441	PARCOURS	
A PARTIR DE 5 ANS			
ARC EN CIEL	RS08 414	HASARD	
A VOS TRESORS PRÊT PARTEZ	RS03 1295	REACTION DEXTERITE	
BATAFLASH	RS01 1475	CARTES BATAILLE	
CHARLIE QUAK	RS08 1051	RAPIDITE	
CLUEDO junior	RS07 1698	DEDUCTION	
COCOTAKI	RS03 1048	JEU D'AMBIANCE	
DIFFERENCE junior	RS03 1683	OBSERVATION	
ESCARGOTS, PRETS, PARTEZ	RS07 1690	STRATEGIE	
GOBBLET GOBBLERS	RS07 1540	STRATEGIE	
GOING UP	RS07 1194	STRATEGIE	
GRUSELINO	RS04 1216	RAPIDITE	
HAMSTERN	RS08 1049	CARTE HASARD	
JEANNOT LAPIN (max mummel mann)	RS08 525	HASARD	5/12 ans
KLING DONG	RS01 1215	MÉMOIRE	
LA DANSE DES ŒUFS	RS05 1146	ADRESSE DEXTERITE	
LA PETITE SORCIERE DU TONNERRE	RS08 1096	MÉMOIRE	
LE CHEVALIER DE LA NOISETTE	RS08 859	STRATEGIE	
LE JEU DES NAINS ET DE BLANCHE NEIGE	RS04 1478	COOPERATION	
LE PETIT BOIS HANTE	RS08 1018	STRATEGIE	
LES DOIGTS MALINS	RS05 1305	RAPIDITE DEXTERITE	
LES FANTÔMES DE MINUIT	RS01 1477	COOPERATION	

LES RONDINS DE BOIS	RS05 1358	RAPIDITE	
L'ÎLE AUX DRAGONS	RS08 1562	COOPERATION	
MARRAKECH	RS03 1541	STRATEGIE	
MIMI LE MOUTON (LORE LAMM)	RS08 723	STRATEGIE	
MONZA	RS08 1297	HASARD ET COULEURS	
NIMBALI	RS08 973	HASARD	
PIOU PIOU	RS07 1641	CARTES STRATEGIE	
POUSSE CORBEAU	RS08 1593	HASARD	
SOUPE AUX GRENOUILLES	RS05 1691	COOPERATION	
1,2,3, J'ARRIVE	RS10 1287	MÉMOIRE/ OBSERVATION	
A PARTIR DE 6 ANS			
APRES L'ORAGE	RS07 1621	COOPERATION	
A TOUTE VITESSE (von 0 auf 100)	RS07 1016	COURSE	
BAZAR BIZARRE 2.0	RS01 1715	OBSERVATION RAPIDITE	
BONJOUR ROBERT	RS09 1302	OBSERVATION RAPIDITE	
BROUHAHA	RS03 1047	JEU D'AMBIANCE	
CACHE TOMATES	RS01 1681	MÉMOIRE	
HALLI GALLI	RS08 729	OBSERVATION RAPIDITE	
HANDS UP	RC09 970	OBSERVATION RAPIDITE	
LABYRINTHE MAGIQUE	RS04 1592	MÉMOIRE	
MIXX	RS03 890	HASARD	
PAT LE PIRATE	RS08 1033	STRATEGIE	
RAPID CROCO	RS01 1642	OBSERVATION RAPIDITE	
RICK LE GEANT	RS07 1415	ANTICIPATION STRATEGIE	
A PARTIR DE 7 ANS			
CHROMINO	RS07	ASSOCIATION	
COCO CRAZY	RS08 948	MÉMOIRE	
FLASH 8	RS01 1716	RAPIDITE	
LE MENTEUR	RS07 573	CARTES	
LE PETIT CHAPERON ROUGE	RS04 1565	COOPERATION	

TIC TAC TROLL	RS05 787	AUDITIF STRATEGIE	
A PARTIR DE 8 ANS			
COMBO COLOR	RS06 1717	COULEUR STRATEGIE	
DIGIT	RS01 627	LOGIQUE	
HANABI	RS03 1538	COOPERATION	
LE BAISER A LA PRINCESSE (fröschela)	RS0 1635	PARCOURS STRATEGIE	
LE DRAGON DE MEKONG	RS07 863	STRATEGIE	
VILLA PALLETI	RS05 862	DEXTERITE	
ZERO	RS03 1537	CARTES CHIFFRES	
A PARTIR DE 10 ANS			
BALLON CUP	RC03 1022	STRATEGIE COMPLEXE	
HO! HISSE	RC03 814	REGLE COMPLEXE	
LE LABYRINTHE SECRET	RC03 411	STRATEGIE COMPLEXE	
XEQUEO	RC01 292	STRATEGIE COMPLEXE	