



## LUDOBUS INTER-ECOLES

### MALLE 1

### « COOPERATION niveau 1 »

### 3-6 ans

La coopération dans les jeux se voit de deux façons :

- > le jeu peut amener l'ensemble des joueurs à jouer contre le jeu lui-même, tous les joueurs sont alors gagnants ou perdants ensemble ;
- > le jeu peut également se jouer en équipes, c'est alors la solidarité et l'organisation au sein des équipes qui fera qu'une équipe gagne ou pas.

Les deux approches sont complémentaires, il ne faut pas les opposer. Et ces deux modes de pensées nous aident à mieux vivre en société contrairement aux attitudes trop individualistes.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « COOPERATION 1 » :



### **LA RONDE DES OIES**

**0091**

à partir de 3 ans – 3 à 10 joueurs

A mi-chemin entre le jeu de motricité et le jeu de société, c'est un jeu rigolo où le suspense de l'approche du renard fonctionne bien.



### **LITTLE COOPERATION**

**0578**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Un jeu coopératif qui permet aux plus petits d'apprendre à jouer et à gagner tous ensemble. Les joueurs s'unissent pour aider les 4 petits animaux de la banquise à rejoindre leur igloo avant que le pont de glace ne s'écroule.



### **MON 1<sup>ER</sup> JEU DE COOPERATION - « Mitmach-Spiel »**

**0607**

à partir de 3 ans - 2 à 3 joueurs

Les enfants doivent aider Quenotte la souris à suivre un parcours pour récupérer les différents morceaux de sa maison. A chaque case où Quenotte s'arrête, les enfants doivent effectuer tous ensemble une action précise pour gagner un morceau de la tente.



### **WOOLFY**

**0637**

à partir de 5 ans - 2 à 4 joueurs

Les 3 petits cochons s'unissent pour construire la maison de briques, afin de s'y cacher avant que le loup ne les attrape et les jette dans la marmite. Ce jeu fait appel à la communication et à la solidarité entre les enfants qui doivent s'entraider s'ils veulent gagner.

## Les jeux de la malle « COOPERATION 1 » :



### **HOP HOP HOP**

**0257**

à partir de 3 ans – 1 à 6 joueurs

Tous les joueurs tentent de faire descendre la bergère, tout le troupeau de moutons et le chien de la montagne à la bergerie. Cependant des bourrasques emportent de temps à autres les pieds du pont qui permet de traverser la rivière. Tous les joueurs sont unis dans un même objectif.



### **BANANA JUMP**

**0168**

à partir de 4 ans – 2 à 5 joueurs

Le singe Baboon lance un défi aux animaux de la jungle. Il pense qu'il pourra faire le tour de la clairière en sautant d'arbre en arbre, avant que tous les autres animaux n'aient eu le temps de la traverser.

Outre la notion de hasard qui fera avancer chaque personnage plus ou moins vite, ce jeu fait aussi appel aux notions de classement selon les types d'animaux et leurs couleurs.

Contact Tour de Jeu – Ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## MALLE 2

### « EXPLORATION DES SENS »

3-6 ans

**Les sens explorés sont LA VUE, L'OUÏE, LE TOUCHER et L'ODEUR. Tous les jeux sont utilisables de différentes façons. Les boîtes de jeux Haba contiennent beaucoup de matériel, faites attention de bien vous installer sur des tables pour ne pas passer trop de temps à chercher les pièces.**

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

**Les jeux de la malle « EXPLORATION DES SENS » :**



**DOBBLÉ KIDS (la vue)**

**0406**

à partir de 6 ans

Plusieurs variantes de jeux pour ce jeu d'observation et de déduction.



**FEEL AND FIND (le toucher)**

**0155**

à partir de 3 ans

Vous pouvez trier les pièces pour n'extraire que les formes géométriques dans un premier temps qui sont plus simples.



**KIM ODEUR (l'odorat)**

**////**

à partir de 3 ans

Un jeu fabriqué par nos soins pour explorer l'odorat.



**LA PLANÈTE DES SENS, LA VUE**

**0093**

à partir de 4 ans

La boîte spécialisée pour la vue.





LUDOBUS INTER-ECOLES

**MALLE 3**  
**« OBSERVATION niveau 1 »**  
**3-6 ans**

Les jeux d'observation permettent de travailler l'attention et la patience. Il faut ouvrir ses yeux et prendre le temps de regarder sans oublier un détail. Le sens observation est une compétence transversale importante tout au long de la scolarité et de la vie, plus on l'entraîne, plus on la développe.

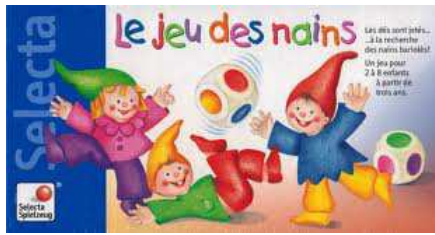
Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « OBSERVATION 1 » :

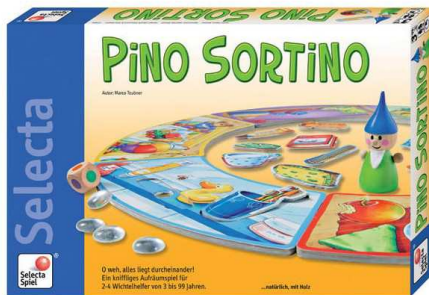


### **JEU DES NAINS**

**0191**

à partir de 4 ans – 2 à 8 joueurs

A tout de rôle, chaque joueur lance trois dés qui indiquent des couleurs, c'est à celui qui sera le plus rapide pour retrouver l'unique lutin porteur de ces trois couleurs.



### **PINO SORTINO**

**0172**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Jeu de rangement où il faut aider le lutin à tout remettre à sa place. A l'aide d'un dé couleur, les enfants pourront remettre à leur place les différents objets de la maison. Plusieurs variantes du jeu sont possibles pour les plus grands.



### **BALLONS**

**0584**

à partir de 3 ans – 2 à 5 joueurs

Chaque joueur possède 5 ballons colorés au départ, mais au fil de la partie, certains vont éclater ou s'envoler... Celui qui gardera ses ballons jusqu'au bout gagne la partie. Un jeu de carte et d'observation simple qui permet d'associer une action et une couleur.



### **COOKIE SHAPES**

**0717**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Plusieurs jeux basés sur l'observation des formes. Reconstituer un visage figuré sur une carte avec les biscuits, ou encore retrouver en premier le biscuit dont la forme est montrée par la flèche sur la roue. Jeu d'observation intéressant dont l'esthétique attire beaucoup les enfants. (Merci de penser à nettoyer les biscuits si les enfants les portent à la bouche).

**Les jeux de la malle « OBSERVATION 1 » :**



**PICTOLINO**

**0853**

à partir de 3 ans – 1 à 4 joueurs

Reconnaître et repérer le détail sur le jeton afin de le replacer sur la bonne planche.



**QUE VOIS-TU ?**

**0519**

à partir de 4 ans – 2 à 5 joueurs

Jeu d'observation où les petits détectives doivent trouver rapidement les objets présents sur les cartes à l'aide de leur loupe. Plusieurs niveaux de difficulté existent pour adapter le jeu selon les capacités des enfants.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## **MALLE 4**

### **« OBSERVATION Niveau 2 »**

#### **4-6 ans**

Avec le développement du sens de l'observation, les enfants stimulent aussi leur sens de la déduction et la rapidité de réaction. Cette malle complète la malle n°3 en proposant des jeux d'observation centrés sur la réactivité des enfants et les reflexes qu'ils peuvent développer avec des jeux d'observation où il faut observer, déduire et réagir rapidement en conséquence pour gagner des points..

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « OBSERVATION 2 » :



### **A VOS TRESORS, PRÊTS, PARTEZ !**

**0253**

à partir de 5 ans – 2 à 4 joueurs

Chaque joueur est un chasseur de trésor qui part à l'aventure. A chaque carte tirée, une action bien précise doit être réalisée le plus rapidement possible pour gagner un trésor, mais attention au temps qui défile !



### **PIPPO**

**0706**

à partir de 4 ans – 2 à 8 joueurs

Un jeu basé sur l'observation et la déduction où il faut être le plus rapide pour retrouver l'animal manquant dans le troupeau du fermier.



### **MINIMATCH**

**0933**

à partir de 4 ans – 2 à 5 joueurs

Chaque joueur doit se débarrasser le plus rapidement possible de ses cartes en retrouvant la même image sur la carte méli-mélo posée au centre. En cas d'erreur, il pioche 2 cartes supplémentaire, alors attention à ne pas confondre vitesse et précipitation.



### **HALLI GALLI JUNIOR**

**0052**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

Dès que deux clowns identiques apparaissent, il faut frapper la sonnette très vite pour la faire sonner. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés.

## Les jeux de la malle « OBSERVATION 2 » :



### **SPLASH ATTACK**

**0078**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

Être le premier à attraper le poisson qui correspond à la couleur et au dessin indiqués par les dés. Cependant capturer un poisson ne suffit pas, il faut aussi le manger ! Mais gare au piranha qui rôde...



### **MOSQUITO**

**0208**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

Attraper la pomme, écraser le moustique, poser l'abeille sur la fleur... pas le temps de réfléchir ! Il faut être le premier à passer à l'action !

(Merci de faire attention aux moustiques et aux abeilles qui ont tendance à perdre leurs pattes à force de se faire écraser... !)

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



## LUDOBUS INTER-ECOLES

### MALLE 5

### « COULEURS ET FORMES niveau 1 »

### 2-3 ans

Dès l'âge de 2 ans, les enfants développent leur capacité de concentration. L'observation de l'environnement qui les entoure stimule leur esprit logique. Ils commencent à identifier les caractéristiques différentes des objets. Les jeux choisis sont adaptés aux tout-petits qui apprennent à reconnaître les couleurs, les formes, et à les nommer.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « Couleurs et Formes 1 » :



### **LES COULEURS ET LES FORMES AVEC PETIT OURSON**

**0946**

à partir de 2 ans – 1 à 4 joueurs

Les enfants aident petit ourson à retrouver les formes et les couleurs indiquées par les dés. Ce jeu peut se jouer seul, mais aussi en version coopérative.



### **RONDO VARIO**

**0635**

à partir de 3 ans – 1 à 4 joueurs

Les enfants doivent retrouver la perle correspondante à la couleur et à la forme indiquées par les dés. Une fois la perle trouvée, il faut l'enfiler sur la chenille pour lui faire un corps multicolore. Ce jeu développe l'identification des couleurs et des formes, mais aussi la dextérité des plus jeunes.

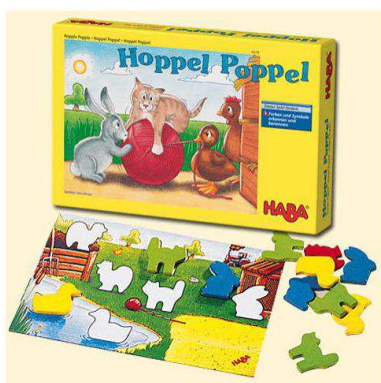


### **JEU DE CLASSEMENT A LA CAMPAGNE**

**0572**

à partir de 2 ans – 2 à 4 joueurs

Un jeu pour découvrir les formes grâce aux animaux de la ferme. Plusieurs petits jeux de découverte sont possibles avec ce matériel.



### **HOPPE! POPPEL**

**0195**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Les animaux ont tous disparus. Qui sera le premier à les faire revenir? Avec un peu de chance, en lançant les dés, chats, lapins, coqs et canards seront vite de retour.

## Les jeux de la malle « Couleurs et Formes 1 » :



### **DOMINOS EN RELIEF**

**0262**

à partir de 3 ans – 1 à 5 joueurs

Jeu de dominos au fonctionnement classique mais qui favorise la reconnaissance des formes et des couleurs grâce au relief des pièces.



### **COULEURS ET FORMES**

**0218**

à partir de 2 ans – 1 à 3 joueurs

En jeu libre ou en jeu de règle, les plus jeunes se familiarisent avec les formes et les couleurs, tout en travaillant la dextérité.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## MALLE 6

### « COULEURS ET FORMES niveau 2 »

4-6 ans

A partir de 3 ans, les enfants apprennent à associer leur perception visuelle à la pensée et au langage. L'observation de l'environnement qui les entoure stimule leur esprit logique. Ils identifient mieux les caractéristiques typiques des objets et les mémorisent. Les jeux choisis stimulent l'observation des couleurs et des formes, et l'apprentissage des premières règles.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « Couleurs et Formes 2 » :



### **AUTORELLI**

**0629**

à partir de 4 ans – 1 à 4 joueurs

Dans cette course de caisses à savon, les joueurs font avancer les véhicules qui ont la bonne forme et/ou la bonne couleur. Plusieurs variantes permettent d'adapter ce jeu pour les enfants à partir de 3 ans.



### **SERPENTINA**

**0881**

à partir de 4 ans – 2 à 5 joueurs

Les couleurs des serpents sont complètement mélangées. Le but est de les assembler pour former les plus longs serpents possibles et remporter la partie !



### **LA PIEUVRE OTTOKAR**

**0188**

à partir de 4 ans – 2 à 6 joueurs

Un jeu qui stimule à la fois la reconnaissance de couleurs et la dextérité. Le premier qui enfile toutes ses demi-boules, dans le bon sens, sur Ottokar la pieuvre est le gagnant.



### **COLORI**

**0409**

à partir de 5 ans – 2 à 8 joueurs

Un jeu malin qui développe la concentration et le sens de l'observation des enfants. Le but est de retrouver les deux seuls objets identiques sur les cartes.

## Les jeux de la malle « Couleurs et Formes 2 » :



### **EDULUDO FORMES**

**0330**

à partir de 5 ans – 1 à 5 joueurs

Basé sur le principe des jeux de Tangram, ce jeu à l'avantage de proposer des niveaux de difficultés croissants. Il permet d'initier les enfants de manière ludique à la manipulation des formes et à la découverte de la géométrie.



### **BINGO DES FORMES**

**0581**

à partir de 4 ans – 1 à 4 joueurs

Qui sera le premier à compléter son dessin en retrouvant les formes correctes indiquées par la flèche ?

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

**MALLE 7**  
**« ALIMENTATION ET NUTRITION »**  
**3-6 ans**

Nous avons essayé de vous concocter un choix de jeux ludiques qui traitent du thème de l'ALIMENTATION et de la nutrition. Plusieurs jeux sont en accord avec le Plan National Nutrition Santé. Ils permettent aux plus petits d'aborder les premières notions de repas équilibré.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « Alimentation et Nutrition » :



### **J'APPRENDS A BIEN MANGER**

**0150**

à partir de 4 ans

Chaque enfant va composer son plateau repas de la façon la plus équilibrée.



### **QUI MANGE QUOI ?**

**0613**

à partir de 3 ans – 1 à 4 joueurs

Ce jeu allie observation et connaissance du monde animal. L'enfant découvre ce que mange chaque animal et peut enrichir son vocabulaire en nommant chaque aliment qu'il place au bon endroit.



### **ALLONS FAIRE LES COURSES**

**0207**

à partir de 3 ans – 1 à 4 joueurs

Plusieurs jeux sont proposés pour permettre aux enfants de découvrir plusieurs aliments en les retrouvant à partir de cartes qui les représentent. Les aliments en bois très esthétiques rendent ce jeu très attrayant auprès des petits.

## Les jeux de la malle « Alimentation et Nutrition » :



### **7 FAMILLES « ALIMENTS »**

////

à partir de 3 ans – 1 à 5 joueurs

Mécanisme classique du jeu des 7 familles qui reprend les différentes catégories d'aliments : fruits, légumes, viandes, sucreries, produits laitiers, féculents, boissons.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## MALLE 8

### « CHIFFRES ET CALCULS niveau 1 »

3-6 ans

Utiliser l'univers des jeux pour se familiariser avec les chiffres et le calcul chez les maternelles est une façon ludique de s'approprier les mathématiques. On retrouve régulièrement dans les jeux des éléments qui amènent à compter : les dés, les parcours avec des cases à compter, des éléments à dénombrer pour pouvoir jouer... Voici une sélection de jeux où l'on utilise les chiffres.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « Chiffres et Calculs 1 » :



### **PREMIERS CHIFFRES A LA FERME**

**0754**

à partir de 3 ans - 2 à 4 joueurs

Ce jeu permet de compter les animaux présents dans le champ et de leur donner des trèfles à manger. L'avantage est qu'il y a deux niveaux de difficultés, selon les jetons animaux choisis, les enfants auront à compter de 1 à 5 ou bien de 1 à 10. Le nombre d'animaux change à chaque tour.

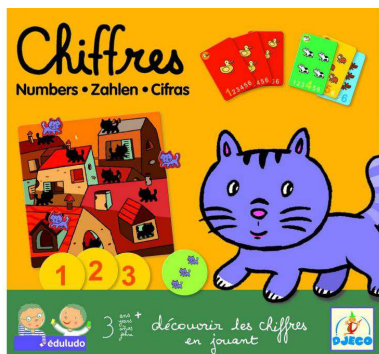


### **JEU DES FRUITS**

**0384**

à partir de 5 ans – 2 à 6 joueurs

Observation, visualisation des groupes et rapidité dans le calcul mental tout en s'amusant : chaque joueur doit poser au centre de la table une carte dont un des fruits est en nombre supérieur par rapport à la carte précédente.



### **EDULUDO CHIFFRES**

**0251**

à partir de 3 ans – 1 à 4 joueurs

4 jeux de difficulté progressive pour découvrir les chiffres : observation, association, 7 familles et mémoire.



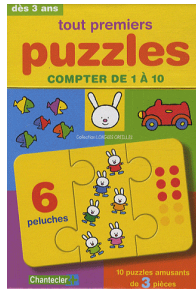
### **HAPPY FARM**

**0186**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

Le but est d'obtenir un tracteur : trois poules valent un cochon, trois cochons donnent une vache, et deux vaches, peuvent être échangées contre le tracteur !

## Les jeux de la malle « Chiffres et Calculs 1 » :



### **PREMIERS PUZZLES « COMPTEZ DE 1 A 10 » 0939**

à partir de 3 ans

Dix puzzles instructifs pour découvrir les chiffres et apprendre à compter jusqu'à dix.



### **1, 2, 3... COMPTEZ !**

**0744**

à partir de 5 ans – 1 à 4 joueurs

Les joueurs tentent d'aider la taupe à ranger son terrier en classant les cartes selon les différents objets représentés, et dans l'ordre croissant, de 1 à 10. Il est possible de jouer en version coopérative, tout seul, ou en affrontant des adversaires.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



## LUDOBUS INTER-ECOLES

### MALLE 9

#### « MEMOIRE Niveau 1 »

#### 2-6 ans

Une compétence transversale indispensable au quotidien : la mémoire. C'est en l'entraînant qu'on la développe et qu'on l'entretient. De nombreux jeux utilisent le mécanisme de la mémorisation, nous avons choisi ici des jeux où l'utilisation de la mémoire était au centre du jeu. Chaque jeu fait appel à différents niveaux et différentes techniques de mémorisation.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « MEMOIRE 1 » :



### **HABILLE LILLI ET SES COPINES**

**0829**

à partir de 2 ans - 2 à 4 joueurs

Un premier jeu de mémoire et d'assemblage ludique, où les joueurs doivent se souvenir où sont rangés les différents vêtements.



### **LITTLE MEMO**

**0708**

à partir de 3 ans - 2 à 4 joueurs

9 petits animaux se promènent dans le jardin. Tout à coup l'un d'eux se cache sous le buisson, saurons-nous retrouver qui est-ce qui s'est caché ? Un jeu qui fait appel à l'observation et à la mémoire, très attrayant avec ses petits animaux colorés.



### **LA CHASSE AUX MONSTRES**

**0090**

à partir de 5 ans – 1 à 5 joueurs

Du suspense du fait de l'apparition des monstres et l'idée que tous les joueurs jouent ensemble pour les chasser. Attention la règle dans la boîte ne correspond pas exactement aux modèles de cartes du jeu.



### **« ALARME » FREDDY LE POMPIER**

**0160**

à partir de 5 ans - 1 à 6 joueurs

Un jeu de coopération basé sur le principe d'une séquence à mémoriser collectivement. Les joueurs doivent retourner les pompiers dans le bon ordre avant que le feu de paille ne se propage.

## Les jeux de la malle « MEMOIRE 1 » :



### **LA PETITE SORCIERE DU TONNERRE**

**0159**

à partir de 5 ans – 2 à 4 joueurs

Les sorcières cherchent à rejoindre leur montagne en passant par les nuages. Pour avancer, elles doivent avoir une excellente mémoire et éviter le désordre laissé par la petite sorcière du tonnerre.



### **CACOFOLIE**

**0295**

à partir de 5 ans – 2 à 6 joueurs

Jeu de cartes qui fait appel à la mémoire, dans lequel il faut surveiller les animaux et faire très attention aux crottes de poules !

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## MALLE 10

### « MOTRICITE FINE »

2-6 ans

Une malle pour explorer les notions d'adresse sur plusieurs plans, mais on reste sur des jeux de table, à l'exception des mikados géants. L'idée est de s'exercer à la précision du geste, la patience et la concentration. N'hésitez pas à encourager les enfants à respirer pour les aider à se détendre, l'air de rien c'est un exercice difficile pour certains.

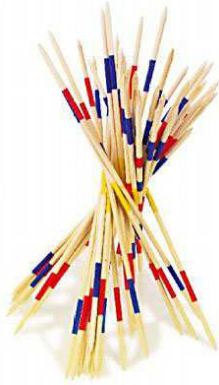
Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'on l'a commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « MOTRICITE FINE » :



### **MIKADOS GEANTS**

**0144**

à partir de 5 ans – 2 à 5 joueurs

Un classique mais avec des mikados XXL (bâtons de 90cm). Peut se jouer en extérieur ou dans une salle avec suffisamment de place au sol.



### **OLIVER, L'OURS GOURMAND**

**0095**

à partir de 4 ans – 2 à 6 joueurs

Un jeu où l'on déplace des pièces empilées. (Les petites billes chinoises peuvent vite disparaître et sont d'une couleur difficile à remplacer, merci d'y faire attention). Il faut aider Oliver à transporter tout ses pots de miel sans les faire tomber.



### **UNE CUIILLERE POUR MARTIN**

**0753**

à partir de 2 ans – 1 à 3 joueurs

Un dé indique aux enfants quel aliment le petit ourson va manger en premier. Il faut ensuite réussir à porter la cuillère pleine jusqu'à la bouche de Martin.



### **LITTLE BALANCING**

**0963**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Les grenouilles sont en équilibre sur les nénuphars plus ou moins hauts, mais attention à ce qu'elles ne tombent pas dans la mare !

**Les jeux de la malle « MOTRICITE FINE» :**



**SWINGOLO**

**0336**

à partir de 3 ans – 2 à 4 joueurs

Un jeu d'adresse simple, adapté aux plus petits.



**LE GOÛTER DES MONSTRES**

**0931**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

à l'aide d'une cuillère en bois, les joueurs doivent partir à la pêche aux boules de sucre colorées, qui se sont renversées dans la marmite des monstres. Le premier qui termine la décoration de son gâteau gagne !

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

# MALLE 11

## « MOTRICITE Niveau 1 »

### 5-7 ans

Agir et s'exprimer avec son corps est une compétence importante pour développer la communication des enfants. La plupart des jeux peuvent se jouer en grand groupe et être facilement adaptés aux plus petits. Ce sont tous des jeux de table, mais certains peuvent demander un peu d'espace pour se déplacer. En complément nous avons ajouté dans cette malle un jeu sur l'apprentissage de la droite et de la gauche.

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « MOTRICITE 1 » :



### **LA DANSE DES ŒUFS**

**0178**

à partir de 5 ans – 2 à 6 joueurs

Un jeu d'adresse qui fait appel à la vigilance des enfants. Le but est de récupérer un maximum d'œufs, mais attention, il n'y a pas de panier ! Selon ce qu'indique le dé il faudra se débrouiller pour les tenir sous le menton, entre les genoux, ou encore dans le creux du coude...



### **BONJOUR SIMONE**

**0292**

à partir de 5 ans – 2 à 10 joueurs

Le principe est de dire « Bonjour ! » à tous les personnages présents sur les cartes, mais dans leur langue natale et avec le geste qui convient. On dira par exemple « Namasté » à l'indienne Indri sans oublier de joindre les mains en saluant. Mais il y a aussi Njorska l'esquimau et Kanja l'indienne d'Amérique, sans oublier Simone !



### **LA RONDE DES OIES**

**0091**

à partir de 5 ans – 3 à 10 joueurs

A mi-chemin entre le jeu de motricité et le jeu de société, c'est un jeu rigolo où le suspense de l'approche du renard fonctionne bien. Ce jeu peut être abordé facilement par les plus jeunes, dès 4 ans.



### **POUET POUET**

**0099**

à partir de 5 ans – 2 à 6 joueurs

Un jeu de mime accessible aux moins de 6 ans.

## Les jeux de la malle « MOTRICITE 1 » :

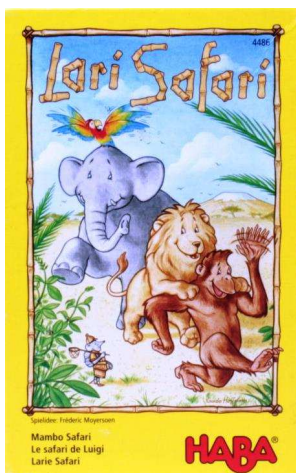


### **DROITE OU GAUCHE ?**

**0742**

à partir de 6 ans – 2 à 8 joueurs

Un jeu intéressant pour apprendre à s'orienter et distinguer la droite de la gauche. Sept agents de police forment un cercle, à chaque tour le but est d'être le premier à trouver le chemin marqué sur la carte contrat.



### **LARI SAFARI**

**0547**

à partir de 5 ans – 2 à 5 joueurs

Basé sur la mémoire et la motricité, ce jeu demande aux enfants de se souvenir des mouvements des animaux. Celui qui imitera correctement l'animal regardé par Luigi gagnera une pièce safari.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



## LUDOBUS INTER-ECOLES

# MALLE 12

## « LES ARTS »

### 3-11 ans

Une malle pour une découverte ludique de quelques éléments artistiques (il est difficile d'être exhaustif dans ce domaine). Sont abordés les thèmes de la musique, de l'expression corporelle, et de la peinture.

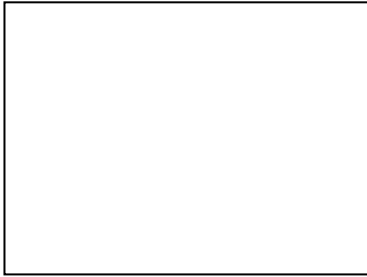
Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs. Vous pourrez donc vous servir de cette malle en maternelle comme en élémentaire, attention certains jeux sont malgré tout destinés, aux plus grands de vos élèves.

#### Pour mettre en place des séances de jeu en classe :

Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.

N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.

## Les jeux de la malle « LES ARTS » :



### **BATAILLE DES NOTES**

**0124**

à partir de 5 ans

Ce jeu n'est pas original par sa mécanique mais permet d'aborder la notion de durée d'une note : croche / noire / blanche / ronde, ainsi que la notion de gamme.



### **7 FAMILLES D'INSTRUMENTS**

à partir de 7 ans

Une découverte joliment illustrée des classes d'instruments.



### **LEONARDINO**

**0085**

à partir de 5 ans

Permet de mémoriser rapidement les combinaisons de couleurs permettant de fabriquer les complémentaires. Le principe du jeu est simple, il s'inspire du domino. Cependant un regret sur la qualité des reproductions très médiocres.



### **POUET POUET**

**0099**

à partir de 4 ans

Un jeu de mime accessible aux moins de 6 ans.

## Les jeux de la malle « LES ARTS » :



### **ART-OMINO**

**0145**

à partir de 3 ans

Un jeu de dominos avec de belles reproductions de différents courants de peinture.



### **BRAINBOX ART**

**0231**

à partir de 7 ans

Un jeu à jouer en équipes : observer la carte le temps d'un sablier et répondre à une question sur l'œuvre ou son peintre. En équipe, chacun observe une partie de l'illustration et réfléchit ensemble à la réponse.

Esc'ART go

### **ESC'ART GO**

**0454**

à partir de 4 ans

Un jeu conçu par Tour de Jeu pour s'entraîner à modeler : il s'agit pour les joueurs de faire deviner des mots aux autres enfants en modelant l'objet en pâte à modeler !

Contact Tour de Jeu – Ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)



LUDOBUS INTER-ECOLES

## **MALLE 13**

### **« STRATEGIE niveau 1 »**

### **5-7 ans**

**La stratégie dans les jeux :**

**Apprendre à anticiper sur ses actions en analysant une situation et des paramètres, beaucoup de jeux permettent de travailler sa réflexion/action. Dans cette malle, nous avons sélectionné des jeux faisant appel au raisonnement concert : analyse d'une situation posée et choix d'action par déduction.**

Chacun des jeux contenus dans la malle a été soigneusement choisi par l'équipe de Tour de Jeu. Nous avons attaché une importance aux thèmes des jeux, à la qualité de leur mécanique ludique et à l'âge des joueurs.

**Pour mettre en place des séances de jeu en classe :**

**Vous pouvez faire jouer tous les enfants simultanément ou ne mettre en place qu'un coin jeu en fond de classe avec un système de groupes tournant sur l'activité. Le jeu est une activité relativement bruyante, pour que le jeu reste du jeu, les joueurs doivent avoir une certaine liberté dans leur façon de jouer, pouvoir s'exprimer et donc pouvoir faire du bruit. Ils devront également apprendre à lire et comprendre une règle ce qui n'est pas un exercice simple, et éventuellement pouvoir la réexpliquer. Ils devront également apprendre à s'organiser autour d'un jeu, en attendant leur tour, sans disputes, accepter de perdre, savoir gagner avec modestie, aller jusqu'au bout d'un jeu dès lors qu'ils l'ont commencé, ne pas se lever au milieu de la partie... toutes les composantes nécessaires à un jeu équitable et fairplay.**

**N'oubliez pas en fin de séance de vérifier avec les enfants le contenu des boîtes (vous trouverez dans la règle du jeu, le contenu précis avec le nombre de pièces), une pièce perdue n'est souvent pas loin : regardez sous les tables, dans les manches des joueurs, sous les meubles... on la retrouve dans 99% des cas.**

## Les jeux de la malle « Stratégie Niveau 1 » :



### **PIOU PIOU**

**0695**

à partir de 5 ans – 2 à 5 joueurs

Le premier qui parvient à faire éclore 3 poussins remporte la partie, mais pour y parvenir, il aura besoin d'un coq, d'une poule, et d'un nid pour y poser son œuf ! Cependant, attention au renard qui rôde dans le poulailler. Un jeu de cartes très abordable pour les petits comme les grands.



### **MONZA**

**0291**

à partir de 5 ans – 2 à 6 joueurs

Une course de voitures endiablée où il faut user de tactique afin de bien choisir les combinaisons pour avancer le plus vite possible sur la piste.



### **VIVA TOPO**

**0034**

à partir de 4 ans – 2 à 4 joueurs

Jeu tactique où les souris doivent manger un maximum de morceau de fromage avant que le chat ne les rattrape.



### **PIRATATAK**

**0420**

à partir de 5 ans – 2 à 4 joueurs

A chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates n'attaquent. Ce jeu de cartes a pour mécanisme le principe du « stop ou encore » : on pioche plusieurs cartes à la suite tant qu'elles sont bonnes, mais attention, si on ne s'arrête pas assez tôt on prend le risque de croiser un pirate...

## Les jeux de la malle « Stratégie Niveau 1 » :



### **BIG PIRATE**

**0415**

à partir de 5 ans - 2 à 4 joueurs.

Jeu de parcours stratégique où trois moussaillons s'unissent pour dérober le trésor du pirate, bien décidé à les empêcher de quitter l'île avec ses coffres.



### **LA FORÊT ENCHANTEE**

**0610**

à partir de 4 ans - 2 à 6 joueurs

Les joueurs doivent mémoriser tous ensemble la recette de la potion magique, puis coopérer afin de récupérer tous les ingrédients avant le coucher du soleil.

Contact Tour de Jeu – ludomobile :  
12 rue de l'église 82600 Mas Grenier  
06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)