



**MEDIATHEQUE
DEPARTEMENTALE
CHER**

RESEAU DES BIBLIOTHEQUES

<http://lecturepublique18.fr>



LES MÉMOS DE LA MDC



SOMMAIRE

FICHE ACTION N°1 : Les Grandes Etapes pour organiser un atelier JEU P 1

FICHE ACTION N°2 : Ressources JEUX P 3

1. Comment choisir un jeu ou découvrir ses règles
2. Comment choisir une thématique
3. Comment vous procurer les jeux
4. Comment aménager votre espace de jeux
5. Comment transmettre une règle de jeu
6. Les différents soutiens pour organiser cet évènement
7. Formation
8. Les différentes catégories de jeux
9. Les différentes catégories de joueurs
10. Le niveau de difficulté d'un jeu
11. Pour aller plus loin

FICHE ACTION N°3 : Comment organiser votre espace jeux P 8

FICHE ACTION N°4 : Organiser une murder party P 9

LISTES DE JEUX P 10

- Liste 1 : 10 jeux rapides (moins de 15 minutes)
- Liste 2 : Jeux intergénérationnels
- Liste 3 : Jeux pour les tout-petits : de 2 à 4 ans
- Liste 4 : Jeux pour les enfants de 5 à 6 ans
- Liste 5 : Jeux pour les enfants : Défis/Adresse/Logique
- Liste 6 : Jeux récompensés par un prix
- Liste 7 : 10 jeux de plateau
- Liste 8 : 10 jeux coopératifs
- Liste 9 : Jeux d'ambiance
- Liste 10 : Jeux de cartes
- Liste 11 : Jeux de stratégie
- Liste 12 : Jeux de construction : Planchettes en bois

FICHE ACTION N° 1

Les grandes étapes pour organiser une animation autour du JEU

1. Nommer une personne qui sera responsable du projet
2. Définir l'objectif du projet
3. Choisir
 - Jeux (à privilégier si vous êtes peu expérimenté)
(Consulter fiche action n°2 : parties 1, 8 et 10)
 - Thématique (⚠ nécessite de l'expérience)
(Consulter fiche action n°2 : partie 2)
 - Consulter les 12 listes de jeux, pages 10 à 21
Les jeux proposés n'excèdent pas 45 minutes sauf indication contraire
4. Préciser le public visé (consulter fiche action n° 2 : partie 9)
5. Réserver ou acquérir les jeux correspondants (consulter fiche action n°2 : partie 3)
6. Solliciter des soutiens pour organiser cette animation - si prestataire extérieur : rédiger contrat, convention...
(consulter fiche action n°2 : parties 6 et 7)
7. Choisir le lieu
 - A la bibliothèque
 - Hors les murs
8. Définir la date et l'heure
 - s'assurer qu'il n'y ait pas d'autres événements organisés à cette date (dans la commune, soldes...)
 - Proposer des rendez-vous réguliers permet de drainer un public plus nombreux
9. Préciser la jauge – Faut-il s'inscrire à cette animation ?
10. Elaborer le déroulé de l'action
11. Préciser qui se chargera d'assurer l'animation :
 - Personnel des Bibliothèques
 - Professionnel de l'animation
 - Magasin de jeux
 - Associations
 - Autres

Il est important que le personnel qui s'occupera des animations soit formé et puisse expliquer succinctement et clairement aux joueurs les règles des jeux proposés (Consulter fiche action n°2 : partie 5 : comment transmettre une règle de jeu)

12. Estimer le Coût
13. Définir les besoins en mobilier
(voir aussi comment organiser votre espace jeu : consulter fiche action n°3)
 - Tables
 - Chaises
 - Décor
 - Autres
14. Préparer la communication
 - sur le site bibliothèque
 - sur le site de la mairie
 - sur le site de la BDP
 - facebook
 - Affiches, flyer, invitations (par mail)
 - Médias (communiqué/dossier de presse)
 - Presse locale
 - Radio locale
 - Télévision régionale
15. Evaluer
 - bilan quantitatif
 - bilan qualitatif (questionnaire d'évaluation, retombées dans la presse, statistiques)
 - bilan entre collègues après l'animation (ressenti, difficultés, analyser comment les joueurs se sont appropriés les lieux et les écarts avec vos objectifs...)
16. Apporter les améliorations nécessaires
17. Pour aller plus loin
(consulter fiche action n°2 : partie 11)

FICHE ACTION N° 2

RESSOURCES JEUX

(Toutes les ressources proposées ne sont pas exhaustives –
Les jeux proposés n'excèdent pas 45 minutes)

1) COMMENT CHOISIR UN JEU OU DECOUVRIR SES REGLES (choisir des jeux courts : 30-40 minutes)

- Consulter les sites suivants
 - <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe>
 - <https://www.djeco.com/fr> (jeune public)
 - <https://www.jeuxdenim.be>
 - <https://fr.asmodee.com/fr/index>
 - <http://lesdragonsnains.com/jeux-de-societe>
 - <http://www.jedisjeux.net>
 - <http://jesweb.net>
 - <https://gusandco.net/critiques-de-jeux> (sélectionner en haut à droite : critique de jeux)
 - <http://www.laselectiondudimanche.com>
 - <http://jeuxsoc.fr>
- Consulter les vidéos suivantes
 - <http://ludovox.fr/category/video/ludochrono>
 - <http://videoregles.net/>
 - <http://www.lerepairedesjeux.fr/video-regle-videoregle-faq-jeu-plateau-societe/>
 - vous pouvez également consulter le site : <https://www.youtube.com> (préciser : règle du jeu et le « nom de votre jeu »)
- Consulter les listes vous proposant des jeux : listes de 1 à 12 pages 10 à 21
- Demander l'aide d'un expert (voir partie 3 : en faire l'acquisition auprès de magasins spécialisés)
- Magazine dédié aux jeux de société <http://www.plato-magazine.com>
- Salons et festivals
 - <http://www.kidexpo.com>
 - <http://www.art-to-play.fr>
 - <http://www.festivaldesjeux-cannes.com>
- Susciter les avis des joueurs
- Tester les jeux
- Les principaux prix récompensant les jeux :
 - L'As d'or
 - Le Spiels des Jahres

2) COMMENT CHOISIR UNE THEMATIQUE (Etre expérimenté dans l'organisation des animations autour du jeu)

- Consulter les sites suivants
 - <http://lecoffreajeux.net/2eme-soiree-speciale-de-la-saison>
(consulter les archives dans le bandeau à droite)
- Demander l'aide d'un expert (consulter partie 3 : en faire l'acquisition auprès de magasins spécialisés)

3) COMMENT VOUS PROCURER LES JEUX

- Les réserver par mail auprès de **la Médiathèque Départementale du Cher**
 - Service animation : animationdlp@departement18.fr
Personnes référentes : Christine Loubeyre et Anne Carlion –
tél : 02 48 55 82 86
 - Consulter la liste des jeux sur son site :
http://lecturepublique18.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1308000491&fas=0&Itemid=29&is_media_ntc=16384
 - A consulter sur place : le livret Jamet (jeux en bois)
- En faire l'acquisition auprès de magasins spécialisés :
 - Les couleurs du jeu – 30 rue Jean Jacques Rousseau
18000 Bourges – Tél : 09 83 70 98 83
 - Les pages du Donjon – 56 rue Coursalon – 18000 Bourges
02 48 50 20 86 - <http://www.lespagesdudonjon.fr>
- Subvention possible de la DRAC sous certaines conditions et strictement réservée à la création d'un nouveau service autour du jeu au sein de votre bibliothèque
 - Contact mail : claire.lemauff@culture.gouv.fr

4) COMMENT AMENAGER VOTRE ESPACE DE JEU

- Consulter la fiche action N°3 : Comment organiser votre espace jeu

5) COMMENT TRANSMETTRE UNE REGLE DE JEU

- Tester le jeu permet de pouvoir l'expliquer ensuite
- Méthode d'explication des règles
 - Planter le décor si existant (exemples les joueurs sont des explorateurs...)
 - Présenter le matériel de jeu
 - Donner le but du jeu (comment gagner)

- Faire un ou deux tours « pour de faux » et expliquer les règles et mécanismes au fur et à mesure que les occasions se présentent
- Rester auprès des joueurs jusqu'à ce que la partie se déroule de manière fluide
- Si les joueurs modifient les règles mais ne vous demandent rien, n'intervenez pas !
- Visionner les vidéos proposées au paragraphe 1 : consulter les vidéos suivantes
- Plusieurs niveaux d'implication possibles :
 - installer et lancer le jeu et rester en retrait
 - avoir un rôle plus actif en accompagnant les joueurs
 - compléter une équipe
 - commenter une partie en cours (permet à tout le monde de suivre et encourage les joueurs)

6) LES DIFFERENTS SOUTIENS POUR ORGANISER CET EVENEMENT

- Médiathèque départementale du Cher – Christine Loubeyre et Anne Carlion
tél : 02 48 55 82 86 - animationdlp@departement18.fr
- Partenariats possibles :
 - Associations
 - Asnières les Bourges, La confrérie des Arcanes : <http://lcda18.forumactif.com>
 - Aubigny, Mandragore : asso.mandragore@gmail.com
 - Avord, Les Ludik'avord : <http://club.quomodo.com/lesludikavord>
 - Bourges, Le collège de l'escargot rouge : <http://www.escargotrouge.c.la>
 - Bourges, Jeux croque : <https://jeuxcroque.wordpress.com>
 - Henrichemont, Mikado : <https://micadoludo.jimdo.com>
 - Marmagne, Alea Jacta Jeux : M. Nicolas THOMAS : 06 61 79 04 31
 - Menetou Salon : Le cercle des compagnons d'Oniros : <http://oniros.forumactif.com>
 - Professionnels de l'animation
 - Animateur espace jeunes
 - Animateur EHPAD
 - Animateur centre de loisirs
 - Magasin spécialisé (voir liste point 3)
 - Ludothèque
 - Interlude à Asnières les Bourges : interlude@ville-bourges.fr
 - Ludothèque du Val d'Auron à Bourges : ludothèque@ville-bourges.fr
 - Assister à un festival ou fête du jeu

7) FORMATION

- Se former avec la Médiathèque départementale du Cher
 - Stage : **Consulter le livret édité chaque année par la MDC**
- Centre National de formation aux métiers du jeu et du jouet à Lyon :
<http://www.fm2j.com>

8) LES DIFFERENTES CATEGORIES DE JEUX

- CLASSIFICATION ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles)
 - Jeu d'Exercice : jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats
 - Jeu Symbolique : permettant de faire semblant, d'imiter les autres, jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles
 - Jeu d'Assemblage : qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout en vue d'atteindre un but précis
 - Jeu de Règles : Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par les joueurs
- Typologie des jeux
 - Jeux de stratégie
 - Jeux d'action
 - Jeux narratifs
 - Jeux sociaux
 - Jeux de connaissance et de culture

9) LES DIFFERENTES CATEGORIES DE JOUEURS

- Enfants (par tranche d'âge)
- Adolescents
- Adultes
- Seniors
- Public empêché
- Public familial

•
10) NIVEAU DE DIFFICULTE D'UN JEU

L'âge préconisé est précisé à titre indicatif. Tout dépend si l'enfant ou l'adulte jouent régulièrement.

AGE	OBSERVATIONS
JEUX POUR ENFANTS	
2 +/3 +	Jeux de mémoire ou de motricité
4 +	Jeux avec une stratégie simple
JEUX POUR ENFANTS A PARTIR DE 8 ANS ET ADULTES	
8 +/10 +	TYPE FAMILIAL – Jeux assez simples
12 +	Joueur : niveau intermédiaire
14 +	Joueur : niveau expert – Jeux avec davantage de planification à long terme et des règles plus complexes permettant de relever des défis

11) POUR ALLER PLUS LOIN

- Ouvrages
 - Jouer en bibliothèque sous la direction de Julien Devriendt, Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, la boîte à outils, cop 2015
 - Le jeu symbolique en ludothèque/Nadège Haberbusch, Ludo, décembre 2010 n°32 – P 10-13
 - Du jeu, des enfants et des livres à l'heure de la mondialisation/Jean Perrot : éditions du cercle de la librairie, 2011 (collection bibliothèques)
 - Des espaces pour jouer : pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ?/ Odile Périno ; nouvelle édition, Toulouse, Erès, 2014 (coll. Enfance et parentalité)
- Facebook : jeux en bibliothèque
- La fête mondiale du jeu est programmée le dernier samedi du mois de mai

FICHE ACTION N° 3

COMMENT ORGANISER VOTRE ESPACE JEU

1. LIMITER L'ESPACE

- Marquage virtuel, seulement avec une délimitation au sol (tapis, scotch de couleur, couleur du sol différente)
- Cloisons modulables : étagère, paravent, barrière de 80 cm...
- Gros poufs autour de l'espace

2. INSTALLER L'ESPACE

- Présenter le jeu « prêt à jouer » plutôt que dans des bacs
- Remettre de l'ordre dans l'espace plusieurs fois par temps d'ouverture
- A destination des enfants
 - Ne pas trop mettre de jeux en utilisation en même temps (2 par enfant)
 - Attendre que l'enfant finisse son histoire avec le jeu pour se mettre à ranger (sinon on se retrouve face à la colère, la bouderie, l'incompréhension)

3. LANGAGE A UTILISER POUR L'ESPACE

- Eviter de dire « coin » jeu donnant une impression de réduit, d'immobilité, de punition
Ne pas limiter le langage de l'espace, comme : « en dehors, ce n'est plus du jeu »
Possibilités d'appellations : espace, aire, pôle, jardin...

L'installation d'espace jeu dans une bibliothèque favorise

- **L'expérimentation**, le jeu permet comme le livre de satisfaire sa curiosité
- **La socialisation**, le lieu même permet la rencontre et l'échange
- **L'éducation**, et la formation de l'individu par le respect des règles
- **L'intégration**, tout le monde, chaque individu est accueilli, mixité sociale et générationnelle
- **L'appropriation de la culture** avec l'envie de découverte et la curiosité de nouveaux supports

FICHE ACTION N° 4 ORGANISER UNE MURDER PARTY

1. Avoir déjà participé à une murder party
2. Choisir un lieu (en fonction du nombre de joueurs, de l'ambiance souhaitée...)
3. Prévoir une date
4. Choisir un nombre de joueurs. Dénombrer le nombre de joueurs Homme et Femme (important pour le scénario à choisir)
5. Choisir un thème ou une époque et le scénario correspondant (éventuellement : demander aux participants de venir costumés, décorer en fonction du thème choisi et/ou sonoriser le lieu)
 - Sites
 - <http://www.murder2000.com/Decouvrir/PremiereVisite.php> (site qui propose conseils et scénarii)
 - <http://spsr.murderparty.be>
 - <http://www.murder-party.org>
 - Boîtes de jeu contenant des scénarios (consulter fiche action 2, partie 3)
 - D-Start (produit d'initiation au jeu de rôle)
 - Soirée jeu de rôle...
 - Ecrire votre propre scénario
6. Choisir le meneur de jeu et ses complices
7. Pour aller plus loin
 - Télécharger le guide : <http://www.electro-gn.com/wp-content/uploads/2013/03/guide-organiser-une-murder-party-en-6-etapes.pdf>
8. Quelques conseils
 - Il y a également des règles qui permettent de
 - De simuler les enquêtes : la collecte d'indices
 - De prétendre que le jeu prend place dans un lieu plus grand qu'il ne l'est en réalité : utiliser pour cela des pièces fictives
 - Règle qui consiste à distribuer des points (sous la forme de papiers ou d'allumettes) : permet aux joueurs de dépenser ces points auprès d'un organisateur pour obtenir des indices
9. Avant la murder-party, la checklist :
 - Lire et relire le scénario
 - Trouver les personnes dont vous avez besoin pour vous seconder
 - Expliquer le scénario à ces personnes
 - Préparer le matériel (décoration et accessoires)
 - Expliquer aux joueurs comment ça va se passer. Chercher à trouver le meilleur personnage pour chacun d'eux
 - Envoyer le contexte aux joueurs, les règles et leur personnage
 - S'assurer qu'ils ont tout lu et tout compris
 - Répondre à leurs questions, et les rassurer
 - Installer le matériel sur le lieu du jeu
 - Accueillir les joueurs
 - Distribuer les accessoires de jeu aux joueurs si besoin
 - Les mettre en position
 - Lancer le début du jeu d'une façon claire et si possible mise en scène
 - Suivre votre planning et gérer les imprévus éventuels

LISTE 1

10 JEUX RAPIDES (MOINS DE 15 MINUTES)

- DOBBLE (6 +)

- OKIYA (7 +)

- LOVE LETTER (8 +)
- KINGDOMINO
- SUSHI GO !

- BLAKE AND MORTIMER – WITNESS (10-97 +)

- HUIT MINUTES POUR UN EMPIRE (12 +)
- STAR REALMS

- MR. JACK POCKET (13 +)

- KORYO (14 +)

LISTE 2

JEUX INTERGENERATIONNELS

- MITO (7 +)
- BOOO !
- MEXICAN TRAIN
- LA TAVERNE DES PIRATES
- DREAM HOME
- FUJI FLUSH
- CARCOSSONNE
- FOLD-IT
- WATER LILY
- NOE

- SABOTEUR (8 +)
- POKER DES CAFARDS
- BOOO !
- PANIC ISLAND
- LA GUERRE DES MOUTONS
- QUEENDOMINO
- ABALONE
- BUBBLEE POP
- QUORIDOR
- QUARTO
- DOGGY BAG
- KIDS OF LONDON
- COMME DES RATS
- LE PETIT PRINCE

- SPLENDOR (10 +)
- OLIVER TWIST
- MEOWTOPIA
- ILOS
- TIME ARENA
- 6 QUI PREND !
- COLT EXPRESS
- ARBORIA
- IQUAZU
- GALERAPAGOS

- BOHNANZA (12 +)
- SMASH UP
- SBIRES

- LE TEMPS DES MOISSONS (14 +)
- CAPTAIN SONA

LISTE 3

JEUX POUR LES TOUT PETIT : DE 2 A 4 ANS

- ABELLA L'ABEILLE (2 +)
 - PREMIER VERGER
 - LITTLE ACTION
 - LES PETITES SOURIS
 - LITTLE CIRCUIT
 - LITTLE COOPERATION
 - LOTO 4 SAISONS
 - JOUONS AVEC LES LUTINS
 - LITTLE MEMO
 - MES PREMIERS JEUX AU MARCHE
-
- LA CHASSE AUX MONTRES (3 +)
 - TOUS AU DODO
 - MY FIRST PICTURES PAIRS
 - MEUHMORIT
 - LES 6 TOURS
 - MAMA MAMMUT
 - BALLONS
 - BATA WAF
 - LUDANIMO
 - GAGNE TON PAPA ! (Défi logique)
-
- CLAC (4+)
 - PENGOLLOO
 - LE TRESOR DES LUTINS
 - PIQUE PLUME
 - PYRAMIDE D'ANIMAUX
 - DROLES DE LUTINS
 - RAMASSE TRESOR
 - KIKOU LE COUCOU
 - VICE & VERSA (jeu de concentration, observation)
 - BLANCHE NEIGE (défi logique)
 - CAMELOT JUNIOR (défi logique)
 - IMAGIDES (jeux de mots)

LISTE 4

JEUX POUR LES ENFANTS DE 5 A 6 ANS

- TROP CHOU (5 +)
- SAUVE MOUTONS
- L'ILE AUX DRAGONS
- TRESOR DES DRAGONS
- TOUR DU DRAGON
- COCOTAKI
- FAMILLOU
- LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS
- SOS REQUINS
- RHINO HERO SUPER BATTLE
- LA COURSE DES TORTUES
- PHARE ANDOLE
- TULUM

- HALLI GALLI (6 +)
- SPECIFIC
- CHOP ! CHOP !
- APRES-L'ORAGE...
- L'ARCHIPEL DES DINOSAURES (défi logique)
- ARCHICHATO
- Dr EUREKA
- CRAZY CUPS
- ALTITUDE
- FOREST
- C'EST MON FORT
- LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU
- PERLATETTE
- LE LABYRINTHE MAGIQUE
- LA FORET MYSTERIEUSE
- LE MANOIR INFERNAL
- BANDIDO
- CROA

LISTE 5

JEUX POUR LES ENFANTS

DEFIS/ADRESSE/LOGIQUE

- TWIN IT ! (6 +)
- SET
- LES PINGOUINS PLONGEURS

- COMPACT CURLING (6 +)
- BELLZ
- BAOBAB
- BILLARD FINLANDAIS
- MOLKKY
- PASSE-TRAPPE
- DECROCHER LA LUNE
- ICE COOL

- JUNGLE LOGIC (7 +)
- JUNGLE CACHE CACHE
- L'AVANTURIER
- LIEVRES ET RENARDS
- ANTI-VIRUS

LISTE 6

JEUX RECENTS RECOMPENSES PAR UN PRIX



Source : de.wikipedia.org

✓ Tout public

- KINGDOMINO
- CODE NAMES VF
- COLT EXPRESS VF
- CAMEL UP VF
- HANABY

✓ Enfants

- ICE COOL
- L'AGE DE PIERRE JUNIOR
- GARE À LA TOILE
- LA TOUR ENCHANTÉE
- ATTRAPE FANTÔME



Source : de.wikipedia.org

✓ Tout public

- AZUL
- UNLOCK
- MYSTERIUM
- COLT EXPRESS VF
- CONCEPT VF

✓ Enfants

- NOM D'UN RENARD
- KIKOU LE COUCOU
- MAÎTRE RENARD
- LA CHASSE AUX GIGAMONS
- RIFF RAFF

LISTE 7

10 JEUX DE PLATEAU

- LES HÉROS DE KASKARIA (6-99 +)

- CARNAGE (8 +)
- COTTAGE GARDEN
- EDENIA
- KINGDOMINO
- QUADROPOLIS

- MYSTERIUM (10 +)

- EXPLORATEUR DE LA MER DU NORD (12-99 +)
- PONZI SCHEME (60 MINUTES)

- OUTLIVE (14 +) (90 MINUTES)

LISTE 8

10 JEUX COOPERATIFS

- HANABI (8 +)

- 7 WONDERS (10 +)
- MYSTERIUM
- ANDOR

- SHERLOCK HOLMES – DETECTIVE CONSEIL (12 +)

- ZOMBICIDE (13 +)
- LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

- PANDEMIE (14 +)
- KORYO
- ANDROIT NETRUNNER

LISTE 9

JEUX D'AMBIANCE

- BROUHAHA (6 +)

- BODY PARTY (7 +)
- CRAZY MISTIGRI

- ESQUISSÉ (8+)
- DESSERTS PARFAITS
- DEVINE !
- KING OF TOKIO

-
- CONCEPT (10 +)
- CASH'N'GUNS (SECOND ÉDITION)
- DIAVOLO
- LINQ
- WHEN I DREAM

- BLUFFER (12 +)
- DECRYPTO
- CODENAMES DUO
- IMAGINE
- CONTRARIO

- SKULL (14 +)

LISTE 10

JEUX DE CARTES

- L'AGE DE PIERRE JUNIOR (4 +)
- COCOTAKI (5 +)
- CAT'ASTROPHES (7 +)
- GOBB IT !
- KARUBA (8 +)
- CONEX
- CARNAGE
- POKER DES CAFARDS
- YOGI
- CHAWAIÏ (9 +)
- AMUN-RE (12 +)
- BLOODBORNE (14 +)
- ORCQUEST

LISTE 11

JEUX DE STRATEGIE

- LE PETIT PRINCE, VOYAGE VERS LES ÉTOILES (6 +)
- DC COMICS (7 +)
- AQUATICA (8 +)
- SMALL WORLD
- 7 WONDERS BABEL (10 +)
- DICE STARS
- STELLIUM
- PAPER TALES (12 +)
- CLANK !
- SABORDAGE
- ROLL FOR THE GALAXY (13 +)
- VALERIA LE ROYAUME
- TINY EPIC GALEXIES (14 +)
- ARCHIPELAGO

LISTE 12

JEUX DE CONSTRUCTION : PLANCHETTES EN BOIS

✓ PLANCHETTES EN BOIS

- LA TOUR EIFFEL KAPLA
- KAPLA 200
- KAPLA DÉFI
- JEJURA - TECAP COLOR
- JEJURA - TECAP CLASSIC
- JEJURA - TECAP ARCHITECT

✓ LEGO

- PLAYMOBIL ECOLE AVEC SALLE DE CLASSE
- LEGO STAR WARS YODA JEDI'S FIGHTER
- LEGO CITY
- LEGO PIRAT PLANK

✓ GEOMAG

- GLITTER GEOMAG
- MECHANICS GEOMAG
- GEOMAG - COLOR 91 PIÈCES
- GEOMAG - MAGICUBE RO



Chemin du Grand-Mazières
CS2003 - 18020 BOURGES
Tél. 02 48 55 82 80
Fax 02 48 55 82 81

lecturepublique18.fr
departement18.fr
monchermedia.com