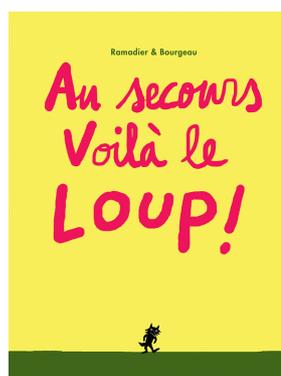


Jouons avec les albums Cycle 1 & 2



Au secours , voilà le loup !

Cédric Ramadier, Vincent Bourgeau, 2013

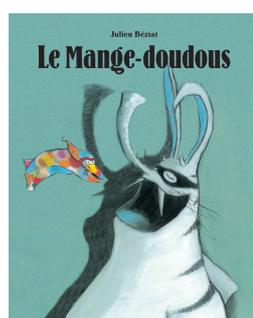
Attention, le loup arrive ! Il fait peur. Il a l'air très décidé : il veut nous manger. Mais soudain, une idée : si on penche le livre, peut-être que le loup va glisser et tomber ? Et s'il s'accroche, on peut aussi secouer le livre pour qu'il chute ? Ou bien alors, suffit-il de tourner la page pour qu'il disparaisse ? Adieu le loup !



Au secours , voilà le loup !

Le jeu d'après l'univers de l'album

Gare au loup ! Il arrive et il semble bien décidé à vous attraper. Heureusement, son parcours est semé d'embûches... Chaque pas est périlleux. Il faudra le faire reculer, le retourner, le secouer ou le faire tomber au fond d'un trou. Ce pauvre loup arrivera-t-il jusqu'à vous ? Un jeu de parcours mêlant chance et stratégie, où l'on n'est jamais au bout de ses surprises.



Le mange-doudous

Julien Béziat, 2013

L'autre jour, un truc terrible est arrivé à mes doudous. Ça s'est passé quand j'étais à l'école, c'est Berk mon canard qui me l'a raconté. Une espèce de patate molle est entrée dans la chambre. Personne n'y a fait attention. Et puis... GLOUP ! Elle a avalé Lapi-not ! Et elle a pris la forme de Lapinot ! Tous mes doudous l'ont observée et ils ont compris : c'était un Mange-doudous ! À partir de ce moment-là, ça a été l'affolement général.



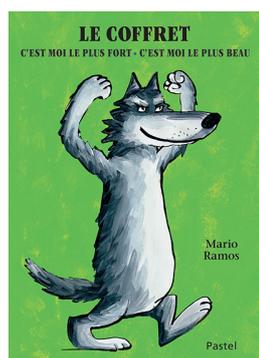
La bataille du mange-doudous

Le jeu d'après l'univers de l'album

Le Mange-doudous arrive et il a très très faim ! Qui sauvera ses doudous de son appétit féroce ? Heureusement, vous pourrez toujours compter sur Berk pour vous aider. Un jeu de bataille pas comme les autres, alliant humour, chance et rapidité !

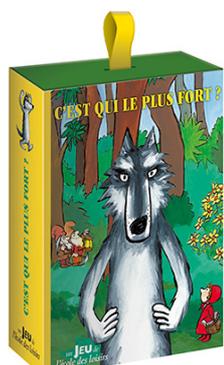
Jouons avec les albums

Cycle 1 & 2



C'est moi le plus fort, c'est moi le plus beau
 Mario Ramos, 2016

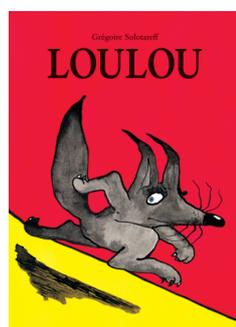
« Je suis le plus fort, je suis le plus beau », dit le loup de Mario Ramos en arrivant en librairie dans un superbe coffret grand format ! Il est sympathique et classe, ce loup qui se promène dans les bois. Il adore les compliments et, au fil de ses rencontres avec les petits lardons, zinzins du boulot et autre fraise des bois, il se prend vraiment pour le plus grand des méchants, voire la vedette de ces bois !



C'est qui le plus fort ?

Le jeu d'après l'univers de l'album

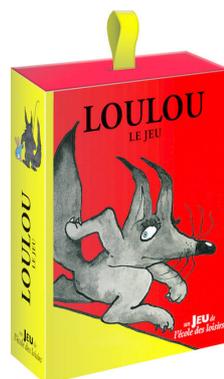
Les joueurs doivent sauver Blanche-Neige, les trois petits cochons et tous leurs amis avant que le loup ne se réveille. Un jeu collaboratif où tout le monde joue contre le loup !



Loulou

Grégoire Solotareff, 1989

Quand un jeune loup et un petit lapin se rencontrent, parfois ils jouent à peur-du-loup et même à peur-du-lapin. Jusqu'au moment où on a trop peur. Tom le petit lapin et Loulou le jeune loup parviendront-ils à rester les meilleurs amis du monde ?



Loulou : le jeu

Le jeu d'après l'univers de l'album

Qui sera le premier à libérer Tom, emprisonné par Gaspard, le grand méchant loup ? Vous incarnez Loulou et vous devez récolter des trésors. Attention ! Prenez garde au loup : il rode sur le plateau et peut vous surprendre à tout moment. Une course-poursuite effrénée où vous devrez être rapide et malin pour sauver votre ami.

Jouons avec les albums

Cycle 1 & 2



Pas trop de bruit !
Alex Sanders, 2018

Il y a beaucoup de bruit et cela attire Monsieur le loup ! Attention ! Monsieur le loup va manger tout le monde ! Et si on faisait moins de bruit ? Alors, Monsieur le loup, qu'allez-vous faire ?

Pas le loup !

Le jeu d'après l'univers de l'album

Toc toc toc ? Qui est là ? Oh non, pas le loup ! Vite, piochez une carte et dépêchez-vous de constituer des paires avant que le méchant loup ne vous croque. Un jeu de mémoire collaboratif et original pour déjouer les plans de ce vilain loup !



Le loup est revenu !

Geoffroy de Pennart, 1994

Monsieur Lapin a peur d'aller se coucher. Il vient de lire une nouvelle terrifiante dans le journal : le loup est revenu. Toc ! Toc ! Toc ! Est-ce le loup ? Non, ce sont les trois petits cochons. Toc ! Toc ! Toc ! Est-ce le loup ? Non, c'est Madame Chèvre et ses sept chevreaux. Toc ! Toc ! Toc ! Cette fois-ci, est-ce le loup ?

Toc ! Toc ! Toc !

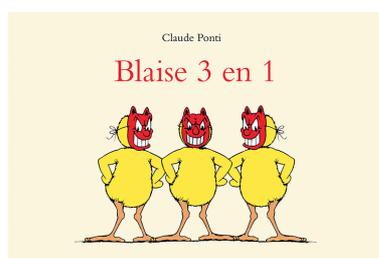
Le jeu d'après l'univers de l'album

Soyez le premier à accueillir 5 invités dans votre maison pour gagner la partie. Pour cela, vous devrez dire « qui est là ? » avant les autres joueurs, à chaque fois que 3 « toc » de couleur identique apparaîtront ! Attention, le loup est revenu et il rode ! Ne tombez pas sur lui pour ne pas que votre maison se vide...



Jouons avec les albums

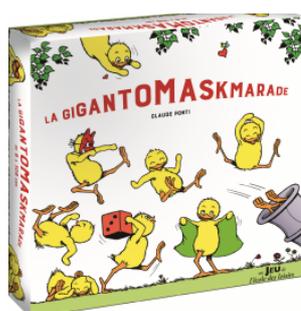
Cycle 1 & 2



Blaise 3 en 1

Claude Ponti, 2016

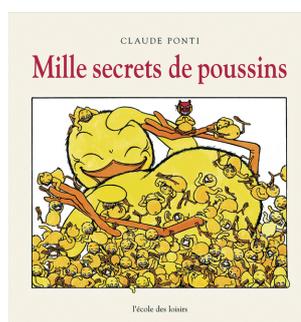
Dans cette compilation de trois de ses aventures, voilà Blaise qui arrache le bouchon d'une tempêteuse bien mûre, puis qui organise une course de chaises et de faux Teuils, et encore qui fabrique un robinet pour jouer à la salle de bains et mettre de l'eau partout...



La gigantomaskmarade

Le jeu d'après l'univers de l'album

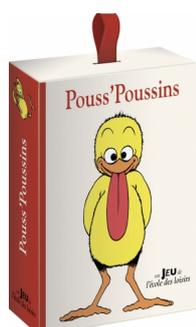
Il faudra être malin comme Blaise pour gagner la partie. Après avoir lancé le dé, les joueurs parcourent le plateau et retournent des cartes super marrantes. Celui qui obtient le pion "Poussin masqué" devient Blaise et fait ce qu'il veut. Le premier à avoir reconstitué son puzzle "Poussin" et récupéré le masque a gagné.



Mille secrets de poussins

Claude Ponti, 2005

Ce livre est particulier car il répond à toutes les questions que l'on peut se poser au sujet des poussins. Il révèle les secrets de leur vie : comment naissent-ils ? Que font-ils dans leur œuf avant de naître ? Attendent-ils en lisant un livre ? En prenant un bain ? Font-ils des trous dans leur coquille avec une perceuse ? Où vivent-ils ? Qu'est-ce qu'ils aiment ? Comment aiment-ils aimer ? Qu'y a-t-il dans un poussin ? Les poussins des livres peuvent-ils mourir ? Et qui est Blaise ? Pourquoi Blaise est-il Blaise ?



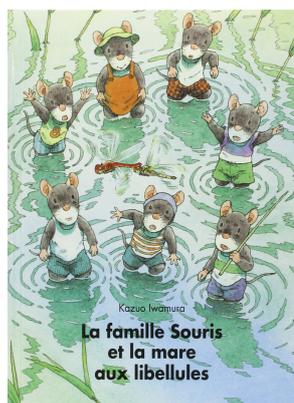
Pouss' poussins

Le jeu d'après l'univers de l'album

Les incroyables poussins de Claude Ponti se sont échappés de ses livres. Ils vous emportent dans une partie endiablée, où rapidité et réactivité sont indispensables ! Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes... mais attention, fort risque de Gi-gantorigolade !

Jouons avec les albums

Cycle 1 & 2



La famille Souris et la mare aux libellules

Kazuo Iwamura, 2003

Aujourd'hui les souris sont en promenade à la mare aux libellules. Elles embarquent sur des radeaux. Il fait beau, le soleil clignote à travers les arbres, de magnifiques libellules rouges ou argentées font bruisser leurs ailes de papier de soie. L'un des radeaux tangue dangereusement, un triton veut attraper la queue d'Octave et la grenouille a rarement vu autant d'agitation. Heureusement que la poupée de Petite sœur est bien attachée !



Le loto de la famille Souris

Le jeu d'après l'univers de l'album

La famille Souris est réunie dans ce loto pas comme les autres ! Il faudra faire preuve de rapidité pour être le premier à compléter sa grille. Attention, la « Feuille magique » et le « Serpent » peuvent chambouler la partie à tout moment.



La princesse coquette

Christine Naumann-Villemin, 2002

Quand on est aussi coquette que la princesse Éliette et qu'il fait froid, que faire ? Mettre ses grosses chaussettes, son pantalon à bretelles, son manteau à poils de chameau et ses bottes d'esquimau ? Ou bien ses collants de danseuse, sa robe à fleurettes et ses souliers à rosettes ? Pour aller jouer avec sa cousine Alice sous la neige, Princesse Éliette a des idées plein la tête...



Le jeu de la princesse coquette

Le jeu d'après l'univers de l'album

C'est tellement plus rigolo de se déguiser en princesse, plutôt que de revêtir ses vieux vêtements d'hiver... Les habits sont posés au milieu de la table : soyez le premier à taper sur la bonne carte pour l'emporter. Vous devrez faire preuve de mémoire, de rapidité et avoir un œil affûté pour devenir la princesse coquette !

Jouons avec les albums

Cycle 1 & 2



Haut les pattes !

Catharina Valckx, 2010

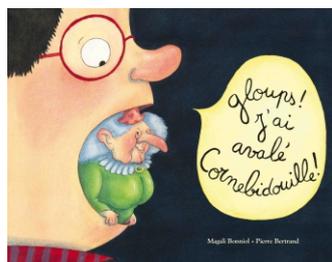
Billy ne deviendra pas un supergangster comme moi, se désole son père. Il a trop bon caractère, il est bien trop gentil... Pourtant, Papa décide de fournir à son fils une panoplie complète et de lui donner sa première leçon de bandit. C'est simple : il s'agit de pointer son revolver et de dire : « Haut les pattes ! » Ce que son père ignore, c'est que cet exercice va permettre à Billy de gagner ses galons de héros, mais surtout de se faire toute une bande d'amis !



Haut les pattes !

Le jeu d'après l'univers de l'album

Comme Billy et Jean-Claude, préparez-vous à un festin de noisettes ! Vous devrez imiter, les yeux fermés, tous les gestes rigolos de nos deux petits héros afin de récolter le plus de noisettes possible. Attention, tenez-vous prêts : des cartes spéciales peuvent tomber à tout moment et chambouler la récolte. Observation, mémoire et stratégie : que le meilleur se régale !



Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille !

Pierre Bertrand, 2016

Cornebidouille et son double, sont décidées à se venger. Elles se réunissent, forment un grain de poussière et hop ! grimpent sur la tête du petit Pierre... puis dans son gosier. Le malheureux enfant ensorcelé se met à parler très bizarrement. Il traite le docteur venu le soigner de « Prout de chamois »... Oh là là, au secours, danger ! Heureusement, petit Pierre a plus d'un tour dans son sac. Ce n'est pas encore cette fois que Cornebidouille gagnera !



Le Mistigrouille de Cornebidouille

Le jeu d'après l'univers de l'album

Mélangez 100 grammes de crottes de sanglier, deux cafards bien moelleux, une larme de bave de crapaud et vous obtiendrez une belle soupe préparée par Cornebidouille : la Mistigrouille ! Faites tourner la roue, débarrassez-vous de vos cartes en deux coups de cuillère à pot... et ne soyez surtout pas le dernier à finir la partie avec la Misti-grouille en main !

Jouons avec les albums Cycle 1 & 2



Reste avec nous Croque-Bisous !

Kimiko, 2018

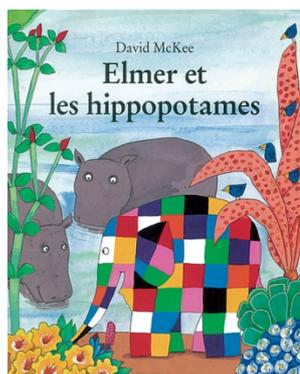
Ce soir, Petite Souris demande à Croque-Bisous de rester avec elle car elle croit qu'il y a un monstre sous son lit ! Pas de problème, Croque-Bisous est là, il sait comment s'y prendre avec les monstres sous les lits !



Croque-Bisous et la course aux lucioles

Le jeu d'après l'univers de l'album

Soyez le premier à rejoindre Croque-bisous au centre du plateau après avoir récolté 1 carte "Doudou" et 3 cartes "Luciole". Mais attention aux chauves-souris qui mangent les lucioles !



Elmer et les hippopotames

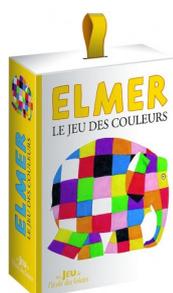
David McKee, 2003

Les éléphants ne sont pas contents car les hippopotames ont envahi leur fleuve. Mais les éléphants n'ont pas l'intention de se laisser faire et ils vont exposer leur problème à Elmer.

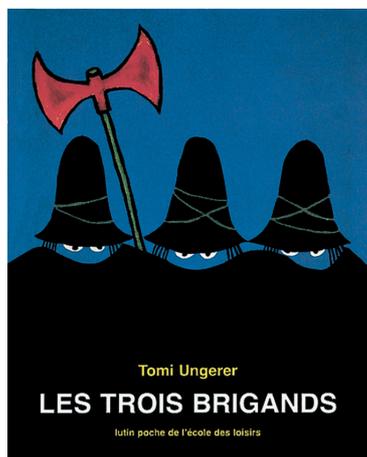
Elmer : le jeu des couleurs

Le jeu d'après l'univers de l'album

Qui sera le plus rapide à retrouver toutes les couleurs d'Elmer ? Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et complètent leur éléphant multicolore. Grâce au pinceau et à la baguette magique, le tour est joué ! Un jeu d'observation et de hasard haut en couleur.



Jouons avec les albums Cycle 1 & 2



Les trois brigands

Tomi Ungerer, 1968

Il était une fois trois vilains brigands... dont la vie changea totalement le jour où ils rencontrèrent Tiffany, la petite orpheline. De trois méchants elle en fit... des bienfaiteurs de l'humanité.



Le jeu des trois brigands

Le jeu d'après l'univers de l'album