

## **Jeu Mission Cambrésis**

« Mission Cambrésis » est un jeu de société proche du « Trivial Pursuit » ou du jeu de l'oie, avec comme singularité de se consacrer au territoire du Cambrésis.

Il a pour but de faire découvrir aux joueurs le territoire et son patrimoine tout en s'amusant.

## **Malle Coopération « Jeux et albums jeunesse »**

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs : cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité.

Il ne s'agit pas de battre l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ou perdre ensemble.

Contenu : 40 albums jeunesse, livres d'activités, 7 jeux de sociétés.

## **Malle Récup' Arts**

Atelier de création artistique à base de matériaux de récupération et recyclables.

Activité ludique où l'enfant développe son imaginaire de manière spontanée, en associant librement des matières diverses : carton, plastique, tissu, papier...

## **Théâtre d'ombres, thématique BD**

Dans un pays, pas très loin d'ici, il y avait une forêt maléfique. Elle était réputée pour abriter deux monstres mangeurs d'ombres ; on y entendait souvent d'horribles hurlements ! Quiconque se faisait attraper par eux voyait son ombre disparaître à tout jamais...

Contenu : une histoire complète, 9 décors, 16 personnages, onomatopées, baguettes de manipulation, lampe, théâtre (90 cm x 90 cm)

## **L'art éphémère du KAPLA**

Le Kapla est un jeu de construction à base de planchettes en pin. Pour jouer, il suffit de superposer les planchettes les unes sur les autres pour faire apparaître des constructions défiant l'imagination.

Prêt de 520 planchettes et 3 livres

## **Malle Marionnettes**

Cette malle permet de proposer des animations autour du théâtre, de l'expression scénique et des marionnettes (confection et théâtralisation).

Contenu : 20 marionnettes, un castelet de 122 cm x 74 cm

## **Malle Livres et Jeux**

Des liens entre l'album jeunesse et le jeu existent. Leurs utilités dans le développement de l'enfant sont communes : développement de l'imaginaire ou de la langue du récit. Le livre propose une histoire ou un univers ; le jeu les propose en permettant d'en être l'acteur.

## **Des albums et des instruments d'éveil musical**

Vous retrouverez dans cette malle **36 instruments** d'éveil musical et sonore que vous pourrez utiliser afin de mettre en sons 12 albums jeunesse pour un public de 6 à 11 ans.

Un porte-vue avec l'inventaire de la malle, des photos avec chaque instrument nommé et la liste des albums choisis accompagnent cet outil d'animation.

Cette malle fait suite à une formation réalisée en 2014 à la MdN par le musicien-voyageur Serge Bulot.