



### « Les trois brigands »

**Description :**

Les trois brigands de Tomi Ungerer veulent plus de lingots dans leur trésor. Ils préparent une nouvelle attaque de diligence. Ils ont besoin de votre aide pour rassembler et préparer leurs armes qui sont éparpillées !

**Age :** A partir de 5 ans (variante pour les enfants non-lecteurs avec un système de symboles)

**Déroulement :**

Jeu de piste avec 9 étapes. Les enfants peuvent démarrer d'où ils veulent.

Possibilité de réaliser sa carte d'identité de brigand à la suite.

**Durée du jeu :** 30mn, temps d'installation 1h



### « Blaise le poussin masqué »

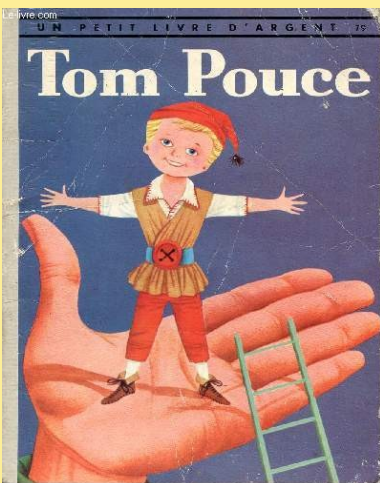
**Description :**

Blaise est LE poussin masqué des histoires de Claude Ponti mais Blaise n'est pas un seul et unique poussin car n'importe quel poussin peut devenir Blaise ! Pour être Blaise, il suffit de porter le masque rouge grimaçant ! Suivez le stage de POUSSINTITUDE et vous aussi, tentez d'être BLAISE à la place de Blaise !

**Age :** A partir de 7 ans

**Déroulement :** Parcours avec 5 arrêts différents.

**Durée du jeu :** 1 heure, temps d'installation 1h



### « L'anniversaire de Tom Pouce »

**Description :**

Tom Pouce porte bien son nom, il n'est pas plus grand que mon pouce ! Figurez-vous que c'est son anniversaire. Il y a plein de personnages de contes célèbres qui sont invités. Le problème, c'est que Tom pouce écrit tellement petit que le facteur n'arrive pas à distribuer les invitations, il va falloir l'aider à démasquer les invités.

**Age :** A partir de 7 ans

**Déroulement :**

Jeu de piste avec 10 étapes. Dans chacune d'elles, un indice pour retrouver le personnage d'un conte.

**Durée du jeu :** 45mn-1 heure, temps d'installation 1h

## « Panique au pays des contes : mais qui a volé la galette du Petit Chaperon Rouge ? »



### Description :

Mais qui a bien pu voler la galette et le petit pot de beurre de la mère-grand du Petit Chaperon Rouge ?

Les personnages de contes te donnent la mission de les aider à résoudre le mystère !

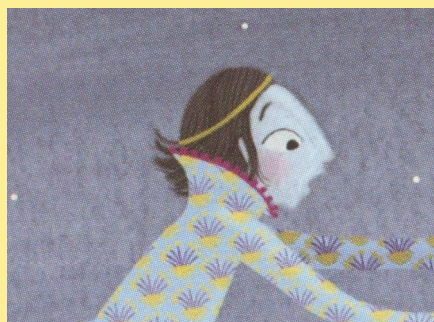
**Age :** A partir de 5 ans

### Déroulement :

Parcours avec 6 arrêts.

**Durée du jeu :** Environ 30min, temps d'installation 30min

## « Panique au pays des contes : mais où est passée la chaussure de Cendrillon ? »



### Description :

Lors du 2ème bal du Prince, Cendrillon a perdu sa chaussure... mais fort jalouses, d'autres demoiselles ont aussi abandonné leurs souliers pour brouiller les pistes ! Mais laquelle est donc la chaussure de Cendrillon ?

Les personnages de contes te donnent la mission de les aider à résoudre l'énigme !

**Age :** A partir de 7 ans

### Déroulement :

Parcours avec 5 arrêts.

**Durée du jeu :** Environ 30min, temps d'installation 30min

## « Panique à Bouquinville : Mais qui a volé le gâteau du loup ? »



### Description :

Alors que le petit loup avait prévu de souffler ses bougies d'anniversaire avec tous ses copains, « Hubert livre », le livreur chargé d'apporter le grand gâteau se l'est fait voler sur la route ! Il faut absolument le retrouver pour que la fête soit réussie !

Les personnages de livres te donnent la mission de les aider à résoudre l'énigme !

**Age :** A partir de 7 ans

### Déroulement :

Parcours avec 8 arrêts.

**Durée du jeu :** Environ 30min, temps d'installation 30min

## « EMOJISTOIRES »



### Description :

Vous connaissez certainement les emojis, petits émoticônes rigolos ! Et vous connaissez aussi certainement un tas d'histoires ! A présent, à vous de retrouver à quel livre correspondent ces suites d'emoji.

**Age :** A partir de 6 ans

**Déroulement :** A l'aide d'une feuille de route et de livres à l'appui, 15 titres sont à retrouver. Peut se jouer en autonomie. Idéal pour animer un espace lecture.

**Durée du jeu :** 15-20 min (1h avec l'espace lecture), 15 min d'installation

## « LA KERMESE LITTERAIRE »



### Description :

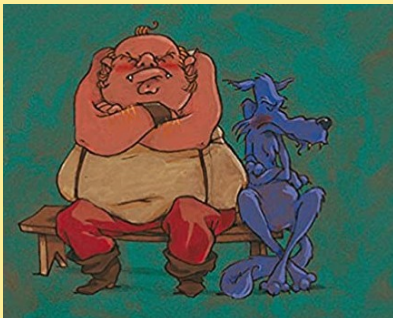
Pêche à la ligne, planche à savon, chamboule-tout, roue aux questions... Redécouvrez les classiques de la kermesse à la sauce littéraire !

**Age :** A partir de 4 ans

**Déroulement :** A l'aide d'une feuille de route à poinçonner et de livres à l'appui, parcours de 4 à 5 petits jeux. Certains jeux peuvent se faire en autonomie.

**Durée du jeu :** 20 min, 1h d'installation

## « LE BAL DU VAMPIRE »



### Description :

Le vampire du pays des histoires organise un grand bal ! Mais qui seront les invités ? Retrouve-les grâce aux indices et découvre les sorciers, monstres et méchants de la littérature de jeunesse !

**Age :** A partir de 5 ans

**Déroulement :** A l'aide d'une feuille de route et de livres à l'appui, parcours de 8 étapes.

**Durée du jeu :** 30 min, 1h d'installation



Association Libreplume  
6bis Avenue de Jouandin  
64100 Bayonne  
09.84.19.23.26  
[contact@libreplume.fr](mailto:contact@libreplume.fr)

 Libreplume  
 Libreplume\_