

Malle jeux coopératifs de plateau

Les jeux ne sont pas classés par niveau d'âge mais par ordre d'acquisition à l'OCCE 72

CLIQUEZ SUR LE NOM DU JEU POUR AVOIR UNE DESCRIPTION PLUS DÉTAILLÉE

<p><u>Premier verger</u> Haba</p> 	<p>A partir de 3 ans Jeu de hasard Version pour les tout-petits du célèbre jeu Le verger Jeu de coopération : s'entraider pour gagner Permet de jouer avec les couleurs</p>
<p><u>Le petit verger</u></p> 	<p>A partir de 4 ans C'est dans le verger de Pierrette Poirier que l'on trouve les plus belles cerises. Les enfants sont venus l'aider à faire la cueillette. Mais l'effronté corbeau vient voler aux alentours. Les enfants jouent ensemble pour cueillir toutes les cerises avant que le corbeau atteigne l'arbre.</p>
<p>Mallettes de jeux coopératifs Cycles 1 et 2 Jeu coopératif OCCE</p> 	<p>3 jeux coopératifs à destination des élèves de cycles 1&2</p> <ul style="list-style-type: none"> -La maison des ours Jeu avec possibilité d'entraide : Echanges de cartes Les trois ours doivent avoir récupérés chacun leurs 5 objets avant que Boucle d'or n'ait terminé de ramasser son bouquet de fleurs -Sauvons les grenouilles Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun de la mémoire Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent Les grenouilles doivent trouver les nénuphars leur permettant de traverser la rivière polluée. -Jouons ensemble Jeu à pièces communes : Les élèves doivent s'accorder pour déplacer les pions 2 enfants se déplacent sur un plateau de jeu. Ils doivent tout faire pour éviter les disputes.
<p><u>Le voleur de carottes</u> Haba</p> 	<p>A partir de 4 ans Jeu de hasard. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient. Le lapin gourmand a, une fois de plus, décidé de venir manger nos délicieuses carottes. Si les joueurs réussissent à récolter quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées, ils gagnent la partie tous ensemble.</p>

HOP HOP HOP



A partir de 5 ans

La bergère, ses moutons et son chien doivent descendre de la montagne et rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les enfants parviendront-ils à coopérer pour les ramener tous à temps ? Les personnages avancent grâce à un dé, qui pourra aussi faire se lever le vent et fragiliser le pont. Les joueurs gagnent s'ils ont rassemblé tous les pions sous la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Par contre, si le pont s'écroule avant que tous les pions soient sous la bergerie, tous les joueurs ont perdu la partie.

Castelo del drago



A partir de 5 ans

Dans CASTELLO DEL DRAGO, les jeunes joueurs sont tous associés et incarnent de vaillants et preux chevaliers prêts à risquer leur vie pour défendre ensemble leur château fort contre l'attaque des six dragons ennemis.

Chevaliers de la tour



A partir de 6 ans

Jeu coopératif de dextérité physique
Le principe est de construire des tours à l'aide d'un élastique rond sur lequel sont attachés 4 ficelles. Chaque joueur tient un bout de la ficelle et va devoir, avec beaucoup de doigté transporter les unes après les autres, des pièces en bois sur le château afin de monter une tour déterminée à l'avance par une carte. Mais attention, le chevalier arrive au château. Il faut avoir fini d'ériger les tours avant son arrivée.

Phare à bâbord !



A partir de 6 ans

Réussir tous ensemble à construire tous les phares avant que le bateau des jeunes pirates n'accoste sur l'île de Maurice Morse ?
Sur la grande île où vit le gardien Maurice Morse, est caché un trésor qui intéresse de jeunes moussaillons. Profitant d'une panne de lumière dans le phare, ils se mettent à ramer dans le noir en direction de l'île. Maurice, le gardien de phare expérimenté, a une idée géniale : installer le plus vite possible des phares sur les îles voisines et éclairer la mer pour que les moussaillons rebrousse chemin. Mais les phares doivent respecter les couleurs de chaque île... Le hasard des dés n'y aide pas à tous les coups ! Une course contre la montre commence.

Visio coop



A partir de 6 ans

Le visio'coop est un jeu d'adresse divertissant où un des deux partenaires doit réaliser une structure selon les directives reçues. Il empile les blocs de construction tandis que son coéquipier le guide. Le seul problème est que le bâtisseur a les yeux bandés et doit donc être à l'écoute de son ou ses partenaires pour achever la construction.

Blue Land : Tout un monde à construire



A partir de 8 ans

Pour refaire le monde, voici 36 missions à accomplir. Tout au long du parcours, les joueurs doivent réaliser le plus grand nombre possible de missions solidaires classées en douze thèmes : eau, santé, alimentation, culture, éducation, justice, équipement, habitat, transport, nature, énergie, environnement. Il s'agit en fait de collecter de l'épargne solidaire et de l'utiliser pour mener à bien des projets de développement durable. Pour gagner, il ne faut pas accumuler de l'argent mais au contraire le dépenser dans des actions solidaires. Un message intéressant pour un jeu de solidarité et de partage.

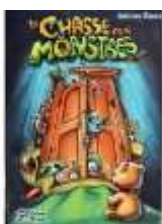
Avanti mare



A partir de 4 ans

Une barque de pêcheur avance sur la rivière en essayant d'attraper de petits poissons qui tentent de s'enfuir vers l'océan. Quel camp choisir ? Car les joueurs peuvent aider les pêcheurs ou les petits poissons.

La chasse aux monstres



A partir de 5 ans

La Chasse aux Monstres est un jeu de cartes et de mémoire coopératif. Pour bien dormir ce soir il va falloir se débarrasser des monstres qui se cachent sous le lit. Heureusement qu'ils ont peur des jouets qui jonchent le sol de la chambre ! Dire que maman voulait qu'ils soient rangés !

Les fantômes de minuit



A partir de 5 ans

Il est 22h et les petits fantômes hantent la vieille horloge. Il faut vite les faire rentrer avant que sonne minuit. Mais ils se cachent et s'amuse à avancer l'heure quand vous les perdez de vue. Un jeu de mémoire amusant où tout le monde coopère pour gagner contre le jeu.

MAX



A partir de 5 ans

MAX est un jeu coopératif au cours duquel les joueurs doivent faire rentrer chez eux, sains et saufs, la souris, l'écureuil et l'oiseau avant que MAX, le chat, ne les attrape. Comment regagner le nid et lui échapper ? Heureusement, Max est gourmand et nous pourrions le ralentir avec diverses gâteries. La stratégie sera nécessaire : chaque déplacement est important, et il faudra réfléchir au meilleur choix.

MIC MAC



A partir de 10 ans

MIC MAC enterre la hache de guerre avec ta tribu outil pour prévenir la violence et éduquer à l'égalité garçons-filles. La tribu MicMac doit rejoindre le tipi en récoltant les six symboles de la paix avant que les Shavapaoukwa n'aient déterré la hache de guerre. La tribu va vivre des aventures, des défis et devra franchir de multiples obstacles !

Playa playa



A partir de 4 ans

Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !

Vole avec nous petit hibou



A partir de 4 ans

De nuit, les 6 petits hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Il leur faut cependant rentrer chez eux avant que le jour ne se lève ! Afin qu'ils ne perdent pas de temps, faites bien attention et jouez les bonnes couleurs !

Acrobatino



A partir de 3 ans

Jeu de mouvements coopératif.
On crée une piste pour le singe avec les cartes chemins. On retourne 2 cartes mouvements sur lesquelles deux parties du corps sont entourées. Les joueurs essaient tous de trouver une position pour que les deux parties du corps indiquées se touchent. C'est parfois facile (la main et le pied), parfois compliqué (l'épaule et le genou), parfois impossible. Si aucun joueur n'y parvient, le singe avance d'une case vers la banane. Pour jouer en petit groupe assis en rond sur un tapis.

Round- up



A partir de 6 ans

Les chevaux sauvages courent dans la prairie et les canyons. Notre travail sera de les retrouver, de les rassembler et de les amener au ranch. Tandis que nous chevauchons à leur recherche, nous allons devoir trouver des lassos et des jumelles, et la route sera semée d'embûches. Pour réussir, il faudra jouer en équipe, partager les accessoires et les idées. Grâce à une part de hasard, chaque partie sera une nouvelle aventure.

Le trésor des lutins



A partir de 5 ans

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux butin ! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.

Myrtille



A partir de 8 ans

Jeu de coopération interactif qui sème des idées vertes. Chaque joueur reçoit 1 carte objectif et 3 cartes lieu. Chaque joueur à son tour jette le dé couleur pour poser une carte lieu et agrandir le terrain de jeu ou le dé chiffre pour déplacer des personnages sur le terrain. Dès qu'un objectif est réalisé, on pose la carte sur la table et on en pioche une nouvelle. A chaque tour de table on retire une carte temps. Quand le temps s'est écoulé on compte les points des cartes objectifs réalisées. Pour obtenir un bon score il faut se concerter et optimiser toutes les actions ! Au dos des cartes il y a des petits conseils écolo que l'on grappille en jouant.

Le verger



A partir de 3 ans

En s'alliant et en faisant preuve d'une bonne mémoire, les joueurs réussiront-ils à mettre les fruits en lieu sûr ? Le Verger - Jeu de Mémoire est un petit jeu coopératif accessible dès 3 ans. Il s'agit de la version Memory du jeu Le Verger.

Zombie kids



A partir de 7 ans

Des créatures étranges rôdent dans le cimetière près de chez toi. Évidemment, tes profs et tes parents ne te prennent pas au sérieux quand tu leur racontes. Tu devras donc t'en charger toi-même.

Sois malin et, avec tes amis, chasse les zombies !

Zombie Kidz est un jeu coopératif où les joueurs doivent s'allier et user de stratégie et de chance pour chasser les zombies hors du cimetière !

Le zoo de Milly



A partir de 2 ans

Aujourd'hui, Milly a beaucoup à faire au zoo. Elle doit distribuer le courrier à l'ours, aux deux lions et aux trois éléphants, leur apporter à manger et repeindre les cages des animaux. Les enfants apprennent les chiffres de 1 à 3 de manière ludique ainsi que les trois couleurs primaires et les formes de base. Mais que se passe-t-il ? Le pingouin se promène tout guilleret dans le zoo et salue tous ses amis.

Sauve mouton



A partir de 6 ans

Coopérez pour emmener les moutons au sommet !

Dans Sauve Moutons, vous devez aider le berger à guider son troupeau jusqu'aux tendres pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment très faim ! Prenez le meilleur chemin pour l'éviter ou protégez les moutons grâce au berger.

Soyez unis et stratégiques pour déjouer les pièges de ce jeu coopératif en 3D, plein d'humour et de rebondissements.

Ce jeu véhicule des valeurs d'entraide et de partage, essentielles pour bien grandir.

Où va-t-il ?



A partir de 6 ans

Écoutez bien et pourchassez le voleur du trésor ! Les indices sonores du dragon vous mettent sur la piste du voleur.

Alerte dans le royaume : un voleur a subtilisé le trésor du dragon et tente de s'enfuir à travers le pays ! Aidez-le à le retrouver ! Tout en poursuivant le voleur depuis les airs, le dragon vous indique où se trouve le malfrat. Écoutez bien ses cris et comparez astucieusement les indices.

Pierre le jardinier



A partir de 2 ans

Pierre le jardinier est un jeu de société coopératif pour apprentis jardiniers.

But du jeu : être plus rapide que Toto la taupe pour récolter plantes et légumes.

Graine d'explorateur « les pirates »



De 1 à 4 joueurs

De 2 à 8 ans

Jeu coopératif avec des devinettes sur le thème des pirates. On prend un des 2 paquets de cartes selon l'âge des enfants (4-5 ans ou 6-8 ans). Chaque joueur à son tour prend la première carte puis un adulte ou un enfant lit la devinette. Un des joueurs répond puis on retourne la carte. S'il y a une marque noire et que la réponse est fausse on la pose devant les joueurs. S'il y a un morceau de la carte et que la réponse est bonne, on assemble la carte aux trésors. Pour gagner il faut avoir terminé la carte aux trésors (6 cartes différentes) avant d'avoir retourné 3 cartes marque noire. Au bas de chaque carte il y a un commentaire qui permet d'enrichir ses connaissances.

La légende du capitaine Barbe Blanche



De 2 à 4 joueurs

De 6 à 10 ans

Les navires fantômes et le terrifiant capitaine Barbe Blanche ne sont qu'une terrible légende de marins ? Détrompez-vous! Pour sortir de la dangereuse baie des pirates le légendaire trésor de Barbe Blanche, les membres de votre équipage devront se serrer les coudes comme de vrais pirates. En réfléchissant bien et avec un peu de chance, vous pourrez échapper au capitaine fantôme Barbe Blanche, couler tous ses vaisseaux et trouver un chemin pour sortir de la baie !

Hortifolie's



A partir de 7 ans

C'est un répertoire de questions éducatives et ludiques sur les plantes, les fleurs et les animaux de nos jardins.

Ce jeu de cartes est à destination des enfants et de la famille. Il contient 6 niveaux (à partir de 7 ans, et pour les jardiniers amateurs et confirmés).

Il existe trois règles de jeux différentes :

1 jeu de voyage / 1 jeu coopératif / 1 jeu de troc

120 cartes et 660 questions

Jeu fabriqué en France en eco-jardinconception

L'ARBRE DES 4 SAISONS



Dès 3 ans

De 2 à 4 joueurs / 20 mn

Mémorise et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer !

Nous pouvons reconnaître les particularités de chaque saison en observant la Nature, les animaux, les étals du marché ou la façon dont nous nous habillons.

Quels fleurs et légumes poussent au printemps ? A quelle saison correspondent le tournesol et l'abricot ? Que ramasse-t-on en automne ? Où se cache la chouette en hiver ?

Laissez-vous emporter au travers de belles illustrations colorées et un arbre en volume. Le livret pédagogique, fourni dans ce jeu, vous donnera des informations amusantes et scientifiques sur l'été, le printemps, l'automne et l'hiver ainsi qu'un calendrier des fruits et légumes de saison.

Ce jeu bénéficie également de nombreux intérêts pédagogiques, notamment la mémorisation et la représentation dans l'espace, ainsi que le développement du langage.

PAULO À LA FERME



3 à 8 ans

2 à 5 joueurs

Paulo le chiot vient habiter dans la ferme de Jean le fermier ! À peine arrivé, Paulo part à la découverte de son nouvel environnement. Accompagnez-le jusqu'aux différents animaux de la ferme et découvrez comment ceux-ci l'accueillent par leurs cris. Amusement garanti avec cette collection de cinq jeux sonores différents : course-jeu de dé (variante coopérative : il faut rendre visite à tous les animaux avant l'arrivée de la nuit), jeu de mémoire sonore, jeu de réaction, jeux d'histoires pour dormir ou à inventer !

SHERLOCK



Sherlock (édition 2015)

A partir de 5 ans

On a volé le collier de la comtesse ! A nous d'éliminer les suspects, pour découvrir le coupable.

Mmm !



Mmm!

À partir de 5 ans

1 à 6 joueurs

Quand le chat n'est pas là, les souris organisent un pique nique...

LITTLE COOPERATION



Little coopération

Dès 2 ans 1/2

2 à 4 joueurs

Durée : 10mn environ

Editeur : Djeco

L'ours, le pingouin, et leurs amis parviendront-ils à passer le pont de glace qui mène à leur igloo, avant qu'il ne soit fondu ?

BANDINO



Bandido

Année / 2016

A partir de 6 ans

Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Jouez vos cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison.

TOUR DE DRAGON



Tour du Dragon

Editeur / Haba

Année / 2016

A Partir de 5 ans

Le redoutable dragon a enfermé la princesse dans sa tour. Immédiatement, le Prince et ses compagnons se précipitent pour la sauver. En s'unissant en coopération et en faisant preuve de mémoire, ils devront créer un échafaudage pour atteindre le sommet de la tour. Ensuite, ils devront rapidement aider la princesse à sortir de la tour et redescendre l'échafaudage avant que le dragon ne l'ait fait effondrer !

VIVA MONTANYA



Viva Montanya

Editeur / Bioviva !

A Partir de 5 ans

Mémoriser et coopérer pour préserver la montagne.

But du jeu :

Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde.

L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.

L'ILE AUX DRAGONS



Auteur : Claude Weber

Un jeu coopératif où le suspense s'accroît à chaque tour.

2 à 4 joueurs : À partir de 5 ans

Durée : 20 minutes

But du jeu : Finir la construction du château et se rassembler à la plage avant que les dragons ne bloquent le chemin. Règle du jeu : On place les dragons dans l'île, et les pièces du château sur les cases jaunes. Chaque joueur joue le dé à son tour, et avance en partant de la plage de 1, 2, 3 ou 4 cases. S'il tombe sur un élément du château, il le garde pour l'emmener à la plage (1 élément à la fois). Plus tard, s'il tombe sur un dragon, il doit se sauver dans le bois. Si le dé tombe sur le dragon, un premier dragon avance d'une case., puis à nouveau d'une case. Mais si le dé tombe sur le soleil, on peut avancer de 5, ou faire sortir son pion ou celui d'un autre du bois magique !

LA FORET MYSTERIEUSE



Édition 2016 Par Carlo A. Rossi

Illustré par Daniel Lieske - Édité par IELLO

A partir de 6 ans - Durée : 20 minutes

But du jeu : Accompagne Jonas dans un voyage aussi merveilleux que périlleux ! Après avoir traversé un tableau magique, Jonas se retrouve plongé dans un univers fantastique. Aidez-le à traverser la grande Forêt Mystérieuse et affrontez ensemble la Reine des Draconia, une des créatures les plus dangereuses de cette forêt.

MAX LE CHAT



Sunny Games Jeu coopératif

Dès 4 ans Coup de coeur!

1 à 8 joueurs

Durée : 15 minutes

NOUVELLE VERSION !

Les personnages (le chat et les 3 petits animaux) sont maintenant des figurines en bois, et l'arbre est en relief, et les animaux peuvent y grimper.

Max le chat tente d'attraper la souris, l'oiseau et l'écureuil. Comment regagner le nid et lui échapper ? Heureusement, Max est gourmand et nous pourrons le ralentir avec diverses gâteries. La stratégie sera nécessaire : chaque déplacement est important, et il faudra réfléchir au meilleur choix.

CUBE MANIA BLABLA STORY



HABA

De 2 à 4 joueurs

A partir de 5 ans

But du jeu : Que fait la baleine dans la forêt ? Et pourquoi la princesse embrasse-t-elle le dragon ? Qu'est-ce que c'est que ce bazar ? En voilà des histoires rigolotes ! C'est parti : on lance le dé, on mélange les histoires et on se laisse aller au fou rire !

SPEECH « le jeu qui se la raconte »



Auteur(s) : Bleuze Fabien , Hirschfeld Yves

Éditeur : Cocktail games - Interlude

Date de parution : 01/06/2010

But du jeu : Ce jeu de 60 cartes-images permet le travail du langage oral en faisant appel à l'imagination et à la rapidité. Le but du jeu étant de créer des histoires avec les images piochées dans la pile, le joueur le plus imaginaire remporte la manche. 4 modes de jeux sont proposés afin de constituer différentes histoires avec plus ou moins d'images. Les joueurs devront ainsi imaginer des histoires à partir d'une, de cinq ou de huit images. On peut jouer seul ou en équipe. Ce jeu, abordable à partir de 8 ans, présente toutefois de nombreux dessins susceptibles de déclencher des souvenirs et émotions chez des personnes plus âgées. Il peut donc être utilisé lors de stimulations verbales chez l'adulte ou la personne âgée.

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU



Le droit de perdre avec le sourire

Durée : 15 à 30 minutes

De 7 à 89 ans

De 3 à 8 joueurs

Comment j'ai adopté un gnou est un nouveau jeu de dés - signé Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze - pour raconter des histoires incroyables, folles, croustillantes... inoubliables !

Un concept détonant, à la fois pédagogique pour les enfants et absolument délirant pour les adultes !

Pour raconter son histoire, le joueur/narrateur lance les 6 dés colorés l'un après l'autre, en respectant l'ordre allant du plus clair au plus foncé. Après chaque dé, il suffit d'inventer la suite de la phrase.

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN DRAGON



Le droit de perdre avec le sourire

Durée : 15 à 30 minutes

De 7 à 89 ans

De 3 à 8 joueurs

Comment j'ai adopté un dragon est un jeu de dés pour raconter des aventures extraordinaires, drôles... et carrément magiques ! le Dragon complète la série initiée par "Comment j'ai adopté un gnou", avec 9 nouveaux dés et 120 thèmes fantastiques et décalés.

ABELLA L'ABEILLE



Auteurs: Tim Rogasch

Illustrateurs : Frau Annika

Durée : de 5 à 10 minutes

Dès 2 ans

Jusqu'à 4 joueurs

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?

AFFINITY



Editeur : Game Flow

Nombre de joueurs : 3-8 (optimum 4-6)

Age conseillé : dès 8 ans (très juste!)

Durée : 30 minutes

Thème : féerie, émotions

Mécaniques principales : communication, coopération, empathie

Chaque joueur et joueuse reçoit 3x3 cartes. 3 cartes débuts de phrase, 3 milieux et 3 fins. Puis une carte « émotion »

Le but est de réussir à construire une phrase grâce à ces cartes pour que les autres devinent l'émotion suscitée par la phrase.

Snow snow



Nombre de joueurs : 2 - 5

Tranche d'âge : de 3 à 8 ans

Durée de la partie : 15 mn

Jeu de coopération où l'on aide les bonhommes de neige à traverser la rivière sur la glace

Saute-nuages



Nombre de joueurs : 2 - 5

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Durée de la partie : 15 mn

Le chat Kaya voit les moutons jouer sur les nuages tout blanc et tout doux. Ils glissent même sur l'arc-en-ciel comme sur un toboggan !

Il aimerait bien en faire autant...

Grâce à ces deux jeux, les enfants apprennent à compter de 1 à 3 et à connaître les six couleurs de l'arc-en-ciel.

Ils aident le chat Kaya en lui construisant le toboggan arc-en-ciel.

Africa park



Nombre de joueurs : 2 - 5

Tranche d'âge : à partir de 4 ans

Durée de la partie : 15 mn

Editeur : Les Jeux du Lac

Année : 2018

Dans les contrées sauvages du continent africain les animaux mènent une vie paisible dans la réserve naturelle d'AFRICA PARK. Des soigneurs attentionnés veillent sur eux pour les maintenir en bonne santé et en sécurité. Malheureusement les animaux sont curieux et échappent parfois à la vigilance des soigneurs pour aller voir ce qu'il se passe à l'extérieur de la réserve.

Les soigneurs, inquiets, doivent redoubler d'efforts pour les retrouver avant que le lion, dissimulé derrière au baobab, n'en fasse qu'une bouchée.

Nom d'un renard



Nombre de joueurs : 2 - 4

Tranche d'âge : à partir de 5 ans

Durée de la partie : 20 mn

Editeur : Game Factory

Le poulailler est en émoi : on a volé l'œuf doré !

Dans le jeu Nom d'un Renard ! incarnez une poule détective et partez à la recherche d'indices pour démasquer le renard coupable.

Votre scanner ultra sophistiqué vous sera utile pour retirer les innocents de votre liste de suspects et ainsi de retrouver le filou qui tente de filer.

Dans ce jeu coopératif, parviendrez-vous à récolter assez rapidement les indices nécessaires à la capture du voleur avant que celui-ci ne se soit échappé ?

La ronde des oies



Nombre de joueurs : de 3 à 6

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

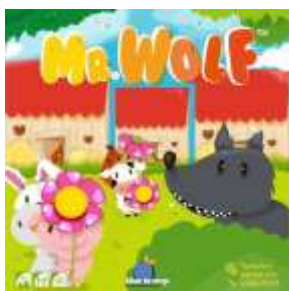
Durée de la partie : 20 mn

Editeur : Habba

Année : 2009

C'est l'heure des activités sportives du troupeau d'oies : Odette saute, plie les genoux et se dandine dans le pré. Et les enfants refont les mêmes mouvements. Un jeu coopératif où il faut bouger !

Mr.Wolf



Nombre de joueurs : de 1 à 4

Tranche d'âge : à partir de 4 ans

Durée de la partie : 20 mn

Auteur : Marie Fort, Wilfried Fort

Illustrateur : Gaëlle Picard

Editeur : Blue Orange

Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup. Le jeu a été primé à Cannes en 2019, où il a reçu l'As d'or dans la catégorie Enfant.

POTOMAC



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Tranche d'âge : 5-10 ans

Durée de la partie : 15 mn

Editeur : DJECO

Pour rejoindre la forêt, le chemin est dangereux : il faut traverser le Potomac sans se faire prendre par le courant et risquer de tomber dans la cascade, puis traverser la clairière où le loup rôde.

SUPER NAT CONTRE AXI BEURK



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Tranche d'âge : à partir de 5 ans

Durée de la partie : 15 mn

Editeur : bioviva

Tous ensemble, aidez SuperNat' à ramener son écureuil dans la forêt, en déjouant les pièges de MaxiBeurk. SuperNat' ou MaxiBeurk... Qui l'emportera ?

SuperNat' contre MaxiBeurk est un jeu de plateau coopératif où tous les enfants jouent ensemble pour parvenir à un objectif commun : Renforcer les pouvoirs de SuperNat' sur l'eau, l'air et le sol et amener MiniNut à la forêt avant que MaxiBeurk ne parvienne en haut de sa montagne de déchets. Ce jeu familial, accessible dès 5 ans, nécessite la présence d'un adulte ou d'un enfant à l'aise avec la lecture pour lire et expliquer les cartes.

Roulapik La course de galipettes !



A partir de : 4 ans

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 15 - 30 min

Editeur : Gigamic

Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin.

Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres joueurs ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

Théo le pompier



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Tranche d'âge : à partir de 3 ans

Durée de la partie : 10 mn

Editeur : Haba

Alerte incendie ! Mémoire et esprit d'équipe seront nécessaires pour que les enfants parviennent à éteindre le feu tous ensemble. Original, la boîte sert de support de jeu 3D et leur permet de se projeter ...

SELECTION DE JEUX « NATURE ET ENVIRONNEMENT »

1 JEU MEMORY



1

Jeu Bioviva « C'est pas sorcier l'environnement »



2

<p><u>Jeu Bioviva ! Les énigmes du monde animal</u> A partir de 7 ans</p>		<p>3</p>
<p><u>Jeu Bioviva ! Les énigmes des plantes extraordinaires</u> A partir de 7 ans</p>		<p>4</p>
<p><u>Pom pom</u> <u>Jeux Opla</u> A partir de 6 ans – 2 à 6 joueurs – 10 mn Quels fruits et légumes cultiver tout au long de cette année pour que la récolte soit la meilleure ? Les jours de marché se succèdent pour vendre vos productions. Mais la nature est imprévisible, alors gare aux calamités de saison !</p>		<p>5</p>
<p><u>Avec Guillia sauvons la Terre !</u> Le jeu de la génération « Planète verte » ! Avec Gullia, l'héroïne de la chaîne Gulli, fais le tour de la Terre pour la libérer des nuages de pollution qui la recouvrent ! En faisant équipe avec les autres joueurs, tu dois retrouver les réponses figurant sur les cartes « Danger pour la planète » ou « Planète attitude ». Pour chaque bonne réponse, c'est l'une des 12 pièces de puzzle composant les nuages qui disparaîtra !</p>		<p>6</p>
<p><u>SuperNat Maxi Beurk</u> Nombre de joueurs : de 2 à 4 Tranche d'âge : à partir de 5 ans Durée de la partie : 15 mn - Editeur : bioviva Tous ensemble, aidez SuperNat' à ramener son écureuil dans la forêt, en déjouant les pièges de MaxiBeurk. SuperNat' ou MaxiBeurk... Qui l'emportera ? SuperNat' contre MaxiBeurk est un jeu de plateau coopératif où tous les enfants jouent ensemble pour parvenir à un objectif commun : Renforcer les pouvoirs de SuperNat' sur l'eau, l'air et le sol et amener MiniNut à la forêt avant que MaxiBeurk ne parvienne en haut de sa montagne de déchets. Ce jeu familial, accessible dès 5 ans, nécessite la présence d'un adulte ou d'un enfant à l'aise avec la lecture pour lire et expliquer les cartes.</p>		<p>7</p>

<p><u>Playa playa</u> A partir de 4 ans Vite, le littoral est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage, et ils risquent d'être emportés par les vagues. Une seule solution : retrouvez les animaux marins cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte !</p>		8
<p><u>VIVA MONTANYA</u> Editeur / Bioviva ! A Partir de 5 ans Mémoriser et coopérer pour préserver la montagne. But du jeu : Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde. L'occasion de sensibiliser les plus petits, de manière ludique, à la préservation de la montagne.</p>		9
<p><u>Myrtille</u> A partir de 8 ans Jeu de coopération interactif qui sème des idées vertes. Chaque joueur reçoit 1 carte objectif et 3 cartes lieu. Chaque joueur à son tour jette le dé couleur pour poser une carte lieu et agrandir le terrain de jeu ou le dé chiffre pour déplacer des personnages sur le terrain. Dès qu'un objectif est réalisé, on pose la carte sur la table et on en pioche une nouvelle. A chaque tour de table on retire une carte temps. Quand le temps s'est écoulé on compte les points des cartes objectifs réalisées. Pour obtenir un bon score il faut se concerter et optimiser toutes les actions ! Au dos des cartes il y a des petits conseils écolo que l'on grappille en jouant.</p>		10
<p><u>Hortifolie's</u> A partir de 7 ans C'est un répertoire de questions éducatives et ludiques sur les plantes, les fleurs et les animaux de nos jardins. Ce jeu de cartes est à destination des enfants et de la famille. Il contient 6 niveaux (à partir de 7 ans, et pour les jardiniers amateurs et confirmés). Il existe trois règles de jeux différentes : 1 jeu de voyage /1 jeu coopératif /1 jeu de troc - 120 cartes et 660 questions - Jeu fabriqué en France en eco-jardinconception</p>		11

L'ARBRE DES 4 SAISONS

Dès 3 ans

De 2 à 4 joueurs / 20 mn

Mémorise et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer!

Nous pouvons reconnaître les particularités de chaque saison en observant la Nature, les animaux, les étals du marché ou la façon dont nous nous habillons.

Quels fleurs et légumes poussent au printemps ? A quelle saison correspondent le tournesol et l'abricot ? Que ramasse-t-on en automne ? Où se cache la chouette en hiver ?

Laissez-vous emporter au travers de belles illustrations colorées et un arbre en volume. Le livret pédagogique, fourni dans ce jeu, vous donnera des informations amusantes et scientifiques sur l'été, le printemps, l'automne et l'hiver ainsi qu'un calendrier des fruits et légumes de saison.

Ce jeu bénéficie également de nombreux intérêts pédagogiques, notamment la mémorisation et la représentation dans l'espace, ainsi que le développement du langage.



12

ABELLA L'ABEILLE

Auteurs : Tim Rogasch

Illustrateurs :Frau Annika

Durée : de 5 à 10 minutes

Dès 2 ans



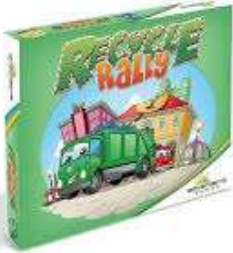
Jusqu'à 4 joueurs

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?



13

<p><u>Famille presque zero déchet</u> À partir de 8 ans - De 2 à 6 joueurs- Durée : 20 min Un jeu inspiré du livre best-seller La Famille (presque) Zéro Déchet - Ze Guide.</p> <p>Dans Famille (presque) Zéro Déchet – Ze Jeu votre mission, si vous l’acceptez, est de devenir des Héros du Zéro !</p> <p>Ce jeu permet de découvrir les bonnes pratiques et d’entamer la démarche (presque) Zéro Déchet, pas à pas, en famille.</p> <p>Saurez-vous éviter les pièges et adopter les bons réflexes ?</p> <p>Au travers 3 épreuves drôles et décalées (défis, questions-réponses et aléas), découvrez le Zéro Déchet et partagez vos astuces pour passer à l’action et dire bye-bye aux déchets.</p> <p>Perspicacité, rapidité et stratégie seront vos meilleures alliées pour l’emporter !</p> <p>Qui éliminera le plus de déchets de la poubelle ?</p> <p>Avec Famille (presque) Zéro Déchet – Ze Jeu, votre poubelle a du souci à se faire...</p>		<p>14</p>
<p><u>BIOVIVA Junior</u> A partir de 5 ans - De 2 à 4 joueurs-Durée : 20 min Le jeu naturellement drôle! Découverte des merveilles de la planète Terre pour les plus petits.</p> <p>Partez en exploration autour du monde et découvrez l'incroyable richesse de la Terre!</p> <p>3 types d'épreuves, tout en images, inspirées du jeu Bioviva original et adaptées pour les 5 ans et plus</p> <p>- Merveilles de la Terre -Zoom sur le Monde - Impro'animaux</p>		<p>15</p>
<p><u>BIOVIVA !</u> A partir de 8 ans - De 2 à 6 joueurs- Durée : 45 min Le jeu naturellement drôle pour mieux connaître notre planète Terre.</p> <p>Partez à la découverte des merveilles de la Nature et de l'incroyable diversité de la vie sur Terre !</p> <p>Un jeu familial incontournable mêlant questions-réponses insolites sur la Nature et défis amusants.</p> <p>La règle du jeu est simple : il faut réussir le maximum d'épreuves proposées. 250 questions incroyables, 250 lieux à découvrir, 250 animaux à deviner...</p>		<p>16</p>

<p><u>Enigmes environnement ?</u> À partir de 9 ans De 2 à 4 joueurs - Durée : 20 min Des jeux d'énigmes à emporter partout. Découvre notre environnement, ses richesses et son importance pour les êtres humains ! Sois le plus rapide à deviner ce qui se cache derrière les 5 indices et fais preuve d'adresse pour gagner encore plus de cartes !</p>		17
<p><u>Water Game</u> À partir de 7 ans - De 3 à 4 joueurs- Durée : de 20 à 40 min Sauve l'eau de ta communauté face aux gaspillages du petit monstre ! Parcours le fleuve en essayant d'économiser le plus d'eau possible pour être le vainqueur. Mais aussi afin d'en donner une partie à la communauté car si un joueur termine son parcours avec moins de 10 litres d'eau, tout le monde perd la partie. Demande à Ted la grenouille de t'aider à apprendre les comportements corrects qui te permettront de gagner des litres d'eau. Fais toutefois attention car le petit monstre fera tout son possible pour te faire perdre l'eau économisée en te donnant de faux conseils ! Contributions éducatives : Les joueurs apprennent... - Le cycle de l'eau et son importance - Les bonnes habitudes pour économiser l'eau au quotidien - Pourquoi et comment coopérer dans des situations de compétition - À s'exercer en lecture et en mathématiques grâce aux cartes du jeu</p>		18
<p><u>Recycle rally !</u> À partir de 7 ans -De 3 à 5 joueurs-Durée : de 30 à 60 min La ville croule sous les ordures ! Tes amis et toi êtes appelés à la rescousse pour la nettoyer au mieux. Conduis le camion à travers les rues et les ruelles pour déposer les déchets dans les containers prévus à cet effet ! Faites cependant attention à ne pas laisser trop d'objets en chemin car autrement la pollution de la ville augmentera et vous aurez tous perdu la partie. Contributions éducatives : Les joueurs apprennent...</p>		19

<ul style="list-style-type: none"> - L'importance du recyclage et la manière correcte de l'effectuer - Les impacts des différents types d'ordures sur l'environnement - À coopérer pour un objectif commun - À développer des capacités stratégiques 		
<p><u>Il était une forêt</u></p> <p>A partir de 7 ans - De 1 à 4 joueurs - Durée : 15 min</p> <p>Le jeu tiré du film de Luc Jacquet</p> <p>Faites pousser une forêt tropicale arbre après arbre, étape par étape.</p> <p>Dans la graine qui a fait germer ce jeu, il y avait la volonté de vous proposer d'être l'architecte d'une forêt magistrale : une belle et grande forêt jouissant d'une faune et d'une flore équilibrée.</p> <p>Avec vos 3 cartes en main à poser et renouveler, vous allez créer des arbres en 4 tronçons, les uns après les autres et ainsi composer la plus grande forêt possible, en déjouant les pièges et équilibrant la faune qui habite les arbres.</p> <p>On trouvera aussi une variante semi coopérative (jeu en équipe) et une variante solo.</p>		20
<p>Jeu 7 familles les petits geste pour ma planète</p>		21
<p><u>VITALITY</u></p> <p>À partir de 7 ans De 1 à 6 joueurs - Durée : 30 min</p> <p>Amenez l'avatar Tivita au top de sa Vitalité en répondant aux questions :</p> <p>de couleur rouge pour la bonne santé de son corps de couleur verte pour la bonne santé de ses émotions de couleur bleue pour la bonne santé de son intelligence de couleur violette quand son corps, ses émotions et son intelligence fonctionnent très bien, tous ensemble.</p> <p>Déchiffrez les réponses à l'aide des lunettes décodeur.</p> <p>Attention aux Tivonpas !</p>		

Le jeu du loup

Un jeu de société éducatif sur le thème de « Promenons-nous dans les bois ». Une règle de jeu très simple et conviviale, qui propose aux enfants 2 modes de jeux différents : tous ensemble contre le loup ou chacun pour soi. Vite, vite ! Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon... il vous mangera !

