













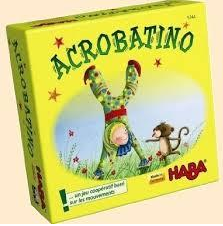
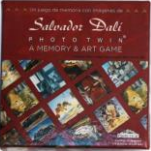
**JEUX COOPERATIFS - OCCE**



pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.

petits jeux basés sur des nombres et des expériences logiques :



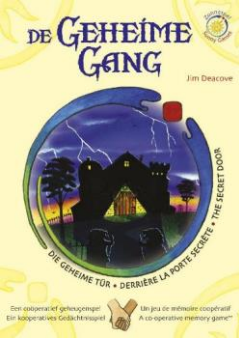

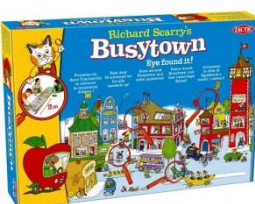

Lobo 77, Bazar Bizarre, Kangourou, Stupides vautours, dans la forêt des contes

A. Atelier de jeux coopératifs en PS et MS			
code	jeux	joueurs	
A1	<p>Le verger</p> 	2 personnes pour un panier	Remplir tous les paniers de fruits avant que la corneille n'ait tout mangé. Permet d'initier les tous petits aux jeux de société et à la coopération.
A2	<p>Mon premier jeu coopératif – Ravensburger</p> 	dès 3 ans	Dans ce jeu, impossible à perdre, tout se passe à travers des actions concrètes : faire une ronde ou des grimaces, porter son pied sur sa bouche, imiter des animaux, faire des jeux de mains. Plein de défis concrets qui, chaque fois qu'ils sont accomplis, permettent de construire une tente où logera l'héroïne du jeu : une petite souris en tissu. Le matériel est magnifique et les enfants construisent réellement une petite tente dont les différents éléments s'accrochent grâce à du velcro.
A3	<p>Vert bleu Rouge... souris bougent – Ravensburger</p> 	<p>jusque 2-6 joueurs dès 2 ans 1/2</p> <p>matériel en tissu</p>	<p>Les souris sont invitées à un pique-nique dans le jardin. Mais la table n'est pas encore dressée et les souris jouent à cache-cache en attendant.</p> <p>Quand le pique-nique est enfin prêt (les cinq assiettes sont remplies), les joueurs peuvent lancer des petits cris de joie, rechercher les souris, leur faire passer la porte pour retourner dans le jardin. Le jeu est alors gagné par tous les enfants ensemble.</p>
A4	<p>Hop hop hop – Djeco</p> 	Adresse, réflexion	Rentrer ensemble tous les moutons dans la bergerie avant que le pont ne soit emporté par l'orage. Jeu de coopération avec une petite touche de jeu d'adresse (pour enlever un pilier du pont) et de réflexion (quel pilier enlever ?).
A5	<p>Chut coco</p> 	pour 1 à 8 enfants à partir de 2 ans	Coco le coq a été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico ! » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à endormir tous les bébés animaux ?
A6	<p>Coccinella – Beleduc</p> 	1 à 6 joueurs entre 2 et 4 ans	<p>Quelle est grosse et douce cette coccinelle qui s'installe entre les enfants ! Faisons connaissance ! Elle se laisse toucher et caresser. On peut même soulever ses ailes. Et à ses pattes - à chacune de ses pattes - il y a 4 jolis anneaux colorés que les enfants enlèvent aussitôt. Ces anneaux, on se les met sur la tête, on les enfle aux poignets... mais surtout, surtout : avec eux, on peut jouer des premiers jeux de société.</p> <p>Attention, les anneaux sont à présent cachés dans la pièce. Tout le monde cherche en même temps les anneaux jaunes et les apporte à la coccinelle.</p>
A7	<p>Le petit verger</p> 	<p>joueurs : 2 - 4 De 3 A 6 ans Durée de la partie : 10 mn</p>	<p>On met les cerises dans l'arbre et les cartes faces cachées sur la table. Le dé indique une fleur qui permet de retourner 1 des 3 cartes correspondantes. Si l'on trouve un animal endormi, il ne se passe rien. Si c'est une paire de cerises le joueur en cueille une et la pose dans le panier. Si c'est un corbeau, ce dernier avance d'une case vers le cerisier! Si toutes les cerises sont cueillies avant que le corbeau n'arrive au cerisier tous les joueurs ont gagné! <i>Les plus jeunes gardent les cartes au fur et à mesure qu'ils les retournent. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut laisser les cartes sur la table face cachée après les avoir regardées. Le jeu fait alors appel à la mémoire et à la déduction!</i></p>

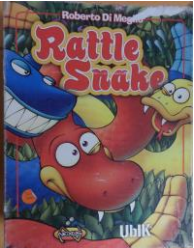

A8	<p>Tous au dodo</p> 	<p>2 à 4 joueurs à partir de 3 ans</p>	<p>Il faut identifier, par le toucher, des formes (rectangle, carré, rond, ovale) pour remplir son plateau de jeu. Chaque plateau représente un animal dans son lit et il faut l'aider à trouver son doudou, ses hauts et bas de pyjama, sa brosse à dents et ses chaussons. Dès que les animaux sont prêts, c'est l'heure de raconter la petite histoire... juste avant d'aller faire un gros dodo.</p>
A9	<p>Nino Conillo</p> 	<p>dès 3 ans,</p>	<p>Il pleut, il n'arrête pas de pleuvoir. Le terrier va être inondé...vite, il faut sauver les lapins ! Bleue, jaune, rouge, verte, violette, les sorties sont déjà balisées ! On retrouve ces couleurs sur le dé. Il dit "rouge" : on met un lapin sur la marche rouge, il dit "jaune" : on met un lapin sur la marche jaune, le dé redevient "rouge" : on sort le lapin qui se trouve déjà sur cette marche rouge.</p>
A11	<p>Parachute</p> 	<p>Dès 3 ans</p>	<p>En atelier, apprentissage de la coopération en manipulant tous ensemble la toile du parachute (activités téléchargeables sur le site de l'OCCE66)</p>
A12	<p>Little cooperation</p> 	<p>enfants de 3 ans 1 à 4 joueurs durée : 10 minutes  mécanisme de Hop Hop Hop en le simplifiant</p>	<p>Sur la banquise, quatre animaux, après une journée de pêche, veulent revenir sur leur île. Mais la journée a été chaude et le pont qu'ils empruntent pour passer sur leur île, est en train de fondre. Lorsque l'enfant lance le dé, 3 actions sont possibles : faire passer un animal de l'île de départ au pont; faire passer un animal du pont vers l'île d'arrivée; enlever une des 6 colonnes de glace qui soutiennent le pont. Si le pont s'écroule et que les 4 animaux ne sont pas arrivés sur l'île d'arrivée, les enfants perdent le jeu tous ensemble.</p>
A13	<p>Max on tour</p> 	<p>Nombre de joueurs : 1 - 4 De 3 A 8 ans Durée de la partie : 10 mn  Format géant  Mécanisme : jeu d'adresse</p>	<p>On forme un cercle avec les 6 grandes tuiles rondes et on pose les objets en bois au centre, autour de la tuile jardin avec les 6 jetons salades. Chaque joueur à son tour jette le dé couleur. Le joueur prend le poussoir et pousse délicatement l'escargot jusqu'à la tuile de la couleur indiquée. Puis il prend un objet de la même couleur et le pose sur le dos de l'escargot. Si un objet tombe on retourne un jeton salade. Pour gagner il faut avoir chargé au moins 5 cadeaux de 5 couleurs différentes sur l'escargot, avant que la chenille ait mangé toutes les salades.</p>
A14	<p>Acrobatino</p> 		<p>Philippe est le meilleur acrobate du moment et réussit les mouvements les plus incroyables. Qui sera souple et pourra, par ex, toucher son coude avec son pied ? Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes qui indiquent quelles parties du corps les enfants doivent faire toucher. Il faut donc faire de son mieux, sinon Bo le singe dérobe la banane et gagne la partie !</p>
A15	<p>Salvador Dali memory</p> 	<p>A partir de 3 ans</p>	<p>Mélanger les fiches face vers le bas et les placer de manière à former un carré. Chaque joueur soulèvera deux fiches à son tour et c'est celui qui trouvera le plus grand nombre de paires de fiches identiques qui gagnera.</p>


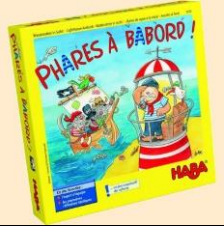



<p><b>A16</b></p>	<p>Parado</p> 	<p>A partir de 4 ans 2 à 6 joueurs Durée 20 min</p>	<p>Chacun des joueurs habillera plusieurs enfants avec un joyeux mélange de divers vêtements et accessoires. Lorsque tous seront presque totalement habillés, les invités commenceront à arriver. Dès qu'ils seront tous là, débutera la parade la plus drôle que vous ayez vue !</p>
<p><b>A17</b></p>	<p>Paulo à la ferme</p> 	<p>A partir de 3 ans 1 à 5 joueurs Durée 10 min</p>	<p>Paulo le chiot vient habiter dans la ferme de Jean le fermier ! A 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.</p>

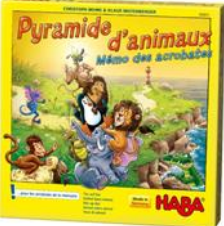

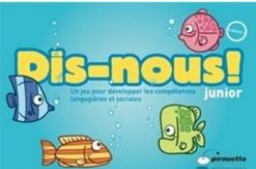
B. Atelier jeux coopératifs en GS/ CP/CE1/CE2

<p><b>B1</b></p>	<p>La chasse aux monstres</p> 	<p>jusque 6-8 jrs</p> <p><u>Mécanisme</u> : mémoire, rapidité</p>	<p>La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faut retrouver les jouets capables d'effrayer les monstres. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent le complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie !</p>
<p><b>B2</b></p>	<p>Au bal masqué des coccinelles</p> 	<p>Jusqu'à 6 joueurs</p>	<p>Les coccinelles se sont toutes retrouvées pour se faire belles en vue du bal costumé donné sur le grand pré; elles ont décidé pour cette occasion de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles. Pour cela, il est important tout d'abord que la couleur de l'autre coccinelle lui plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention, il ne faut pas perdre trop de temps car les fourmis effrontées ont déjà entendu parler de la fête et de toutes les choses délicieuses. Un jeu coopératif amusant pour toute la famille où les aimants créeront quelques surprises</p>
<p><b>B3.1</b> <b>B3.2</b></p>	<p>Derrière la porte secrète</p> 	<p>Jusqu'à 6-8 joueurs dès 5 ans</p>	<p>Des objets de valeur ont été volés et caché derrière un "porte secrète". Nous devons les retrouver avant minuit, car à cette heure, les voleurs peuvent être déjà loin. Ensemble, nous allons chercher des indices dans la maison. Les enfants adorent percer le mystère de la "Porte Secrète". Grâce à la coopération, chacun fait partie de l'équipe et échange idées et stratégies. La mémoire et la logique y jouent un rôle important : sur le principe du Memory, il s'agit de déduire quels ont été les objets volés, pendant que le temps joue contre nous. Chaque partie est différente, palpitante et délicate. C'est pourquoi les adultes se passionnent aussi pour ce jeu. Prend la loupe, Sherlock Holmes et au travail ! Minuit approche !</p>
<p><b>B4</b></p>	<p>Le poisson coopératif</p> 	<p>1 à 7 joueurs entre 3 et 8 ans</p> <p>dynamique et drôle</p>	<p>d'extérieur ou d'intérieur, dans lequel nous devons nous coordonner pour déplacer Karl le poisson. Avec de jeunes enfants de 3 ans tirer et guider ensemble le poisson est un jeu très simple et plein de plaisir. Avec des plus grands, des consignes seront respectées : le poisson veut manger dans un certain ordre (les poissons sont numérotés); ou veut manger un nombre précis de calories (bonjour les petits calculs !); ou préfère jouer avec des bulles ; suit des labyrinthes et des chemins qu'on construit ensemble; veut sauter un obstacle; se laisse entraîner par un pêcheur....</p>
<p><b>B5</b></p>	<p>Busytown</p> 	<p>Nombre de joueurs : 2 - 4 De 3 A 9 ans Durée de la partie : 15 mn</p> <p>Format géant Mécanisme : observation</p>	<p>Chaque joueur à son tour fait tourner la roulette. Si la flèche montre un chiffre, le joueur fait avancer son pion d'autant de cases. Si elle désigne un cochon, on enlève un des aliments du pique-nique. Si elle indique une loupe, on tire une carte et tous les joueurs s'équipent de loupes et les posent sur l'objet indiqué par la carte qui est dessiné plusieurs fois dans le décor du plateau. Quand le sablier est écoulé, on compte le nombre de dessins que tous les joueurs ont trouvé et tous les pions avancent de ce nombre. Pour gagner il faut que tous les joueurs embarquent dans le bateau et rejoignent l'île avant que les cochons aient mangé le pique-nique!</p>
<p><b>B6</b></p>	<p>Pomela</p> 	<p>A partir de 4 ans.</p> <p>Dextérité, adresse</p>	<p>Un bel arbre est posé sur la table ou le sol. Il est garni de pommes rouges. En utilisant des demi-cuillères, les enfants essaient de cueillir les pommes et de les transporter jusque dans le panier. Plus la distance est grande, plus le jeu est difficile. On l'adaptera donc en fonction de l'âge.</p>









B7	<p>La forêt enchantée</p> 	<p>2 à 6 joueurs A partir de 4 ans</p> <p>Stratégie, mémoire</p>	<p>Lapins, chouettes et grenouilles s'unissent pour sauver leur ami le magicien. Il faut vite trouver, dans la forêt, les ingrédients nécessaires à la potion magique! Pour cela, il faut d'abord mémoriser les ingrédients d'une des potions, indiqués sur le grimoire magique (un livret phosphorescent), puis les disposer sur le parcours. On les trouvera au bord du chemin, dans l'eau ou dans les arbres. Il faudra donc bien choisir les animaux les plus qualifiés, qui parcourront la forêt, et déposeront leurs trouvailles dans la marmite; mais il faudra avoir terminé avant le coucher du soleil!</p>
B8	<p>Les rondins de Bois</p> 	<p>De 1 à 5 joueurs De 3 à 8 ans</p> <p>Adresse, observation, et rapidité</p>	<p>Même s'il faut arriver le premier, l'entraide joue son rôle. Un jeu dynamique et drôle, avec une variante pour les tout-petits. Il faut empiler des pièces de bois, selon un schéma donné et dans un temps défini par la rotation d'une toupie. A chaque tour, nous devons réaliser une figure avec nos « rondins », décidée par une carte tirée au hasard. En carton recyclé, bois issu de forêts gérées de façon écologique, et encres à bases végétales.</p>
B9	<p>Bonnenuit !</p> 	<p>2 à 5 joueurs De 4 à 7 ans Durée : 15 minutes.</p>	<p>Ce jeu remplace "Marchand de Sable". Sur le même principe, la moitié de la partie se joue dans le noir. Les étoiles brillent puis s'éteignent une à une. Quel émerveillement !</p>
B10	<p>Rattle Snake</p> 	<p>Dextérité et patience</p>	<p>Un jeu d'ambiance pour n'importe quel âge. Il s'agit de se débarrasser le premier de ses 4 aimants, farouchement attirés par leurs congénères, en les positionnant sur un petit plateau sur lequel sont dessinés des serpents. Oui, mais, c'est un dé qui nous impose la couleur du serpent réceptif et quelquefois (souvent même) cela ne fait pas notre affaire.</p>
B11	<p>Las châteaux de sable</p> 	<p>A 8 joueurs Dès 5 ans</p>	<p>Nous allons essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'arrivent sur la plage et ne les détruisent. Pour réussir notre ouvrage, il faudra amasser du sable, partager pelles et seaux, bâtir les châteaux et les protéger par un mur de sable, tout en surveillant la progression des vagues. D'où l'importance de concentrer ses forces pour sauver l'ouvrage. A vous de choisir la meilleure tactique !</p>
B13	<p>Brouhaha</p> 	<p>De 3 à 42 joueurs De 6 ans et + Durée : 15 min</p>	<p>Le principe est simple mais très efficace : 42 cartes Animaux (21 paires) et 4 cartes Chasseurs vont être réparties entre tous les joueurs qui prendront leurs cartes en mains sans les montrer aux autres joueurs... Chaque joueur choisit une carte, la pose devant lui face cachée et imite le cri de l'animal correspondant ; l'objectif du jeu est de retrouver son compagnon...</p>
B14	<p>Manimals</p> 	<p>2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans</p>	<p>40 cartes sur lesquelles sont représentés des animaux (girafe, aigle, poulpe, taupe, etc.) sont éparpillées sur la table. Un joueur retourne une de ces cartes. Au dos est inscrit un petit dessin représente une caractéristique telle que : "A des griffes", "Vit dans un terrier", "pond des œufs". Dès que cette carte est retournée, les joueurs doivent récupérer le plus rapidement possible les cartes animaux correspondant au critère demandé.</p>
B15	<p>Parachute</p>	<p>De 6 à 30 joueurs</p>	<p>Plusieurs tailles disponibles</p>

			Fichier d'activités à télécharger sur le site OCCE 66
B16	Phares à babord-Haba 	2 à 4 joueurs	Profitant d'une panne de lumière dans le phare, les moussaillons se mettent à ramer en direction de l'île. Maurice, le gardien de l'île, a une idée géniale : vite installer de nouveaux phares sur les îles avoisinantes. Il faut alors obtenir les bonnes couleurs avec les dés pour construire les phares pierre après pierre. Réussirez-vous à assembler tous les phares avant que le bateau des moussaillons n'atteigne l'île ?
B17	Le voleur de carottes 	De 1 à 6 joueurs	Le lapin a, une fois de plus, décidé de venir manger nos délicieuses carottes. Récoltez plus de carottes que le lapin
B18	Vite cachons nous 	JA partir de 4 ans De 2 à 8 joueurs 15 à 20 minutes astuce	L'un des joueurs s'empare de la marionnette du loup et doit fermer les yeux pendant que les autres joueurs cachent leur figurine de chevreau sous l'un des petits meubles en carton (lit, poêle, etc.) disposés sur la table. Une fois que le loup a compté jusqu'à dix, il peut se mettre en chasse. Mais n'a le droit de retourner que deux meubles. Pour chaque chevreau découvert, il gagne un jeton. Les chevreaux qui échappent au loup gagnent des jetons cailloux. Le premier joueur – loup ou chevreau – qui collectionne sept jetons remporte la partie.
B19	Pomela 	à partir de 4 ans.	Le premier joueur dispose de 30 secondes pour déposer autant de pommes que possible dans la corbeille à l'aide du cueille-fruit. Si une pomme tombe, on la retire du jeu. Une fois le temps écoulé, on compte le nombre de pommes dans la corbeille et le joueur reçoit un nombre équivalent de bocaux de compote de pommes. On replace ensuite toutes les pommes dans les trous de l'arbre et le joueur suivant prend son tour. A la fin de jeu celui qui a le plus de bocaux a gagné.
B20	Le lynx 	A partir de 4 ans	Le Lynx est un jeu d'observation et de mémoire. Les cartes à distribuer représentent un objet qui se cache parmi tous ceux qui sont sur le plateau. Il faut le repérer le plus vite possible pour gagner
B21	Prout le monstre 	A partir de 5 ans	Un jeu avec un monstre et des "prouts" pour des enfants et des parents à partir de 5 ans, voire 3 ans avec la règle pour les "p'tits bouts". Nous avons affaire à un jeu coopératif. Le but est de récupérer pour "Prout le Monstre" les 4 tuiles à fond bleu "Prout le monstre" et pour les "Anti-prout" de récupérer les 4 tuiles à fond rouge "Porte" afin de mettre "Prout" dehors avant qu'il ne lâche un gaz monstrueux, forcément...


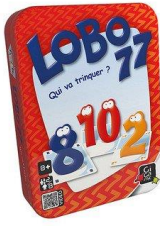

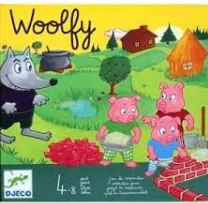



<p><b>B22</b></p>	<p>Le temps des récoltes (oogsttijd)</p> 	<p>A partir de 3 ans</p>	<p>Parviendrez-vous à faire toute la récolte avant l'arrivée du froid?  Le but commun est d'avoir tout récolté avant l'arrivée de l'automne, concrétisé par un puzzle qui se complète progressivement.  Pour une version plus difficile on peut, dans une première phase et en utilisant le puzzle représentant le printemps, d'abord semer nos légumes.</p>
<p><b>B23</b></p>	<p>Pyramide d'animaux Mémo des acrobates</p> 	<p>A partir de 5 ans 2 à 4 joueurs Durée 15 min</p>	<p>Lors d'une promenade en bord de mer, les animaux décident de former un phare en montant les uns sur les autres : l'ours grimpe sur l'éléphant, le lion sur l'ours... un animal se plaçant toujours sur le dos d'un plus grand que lui. C'est le ver luisant qui doit finalement se retrouver tout en haut. Mais le crocodile est jaloux de ne pas avoir cette place et n'arrête pas de faire tomber des animaux du phare. Qui saura garder une vue d'ensemble et, avec une bonne mémoire, pourra empiler les animaux les uns sur les autres dans le bon ordre ?</p>
<p><b>B24</b></p>	<p>Round up</p> 	<p>A partir de 5 ans 1 à 8 joueurs</p>	<p>Ces sacrés chevaux se sont encore enfuis ! Il faut vite les ramener au corral protecteur avant qu'ils ne se perdent vraiment. Mais les embûches compliquent leur retour, surtout les blocs de pierres qui chutent traîtreusement des falaises et obstruent les accès...  Il faudra donc trouver la bonne stratégie pour retrouver les chevaux et dégager les chemins menant à l'enclos. Une initiation à la stratégie collective.</p>
<p><b>B25</b></p>	<p>Dis-nous ! Junior</p> 	<p>A partir de 4 ans</p>	<p>Ce jeu a pour but de développer et d'exercer de façon concrète et ludique les premières compétences interpersonnelles et sociales dès la maternelle. Il permet de travailler avec des enfants la prise de parole en groupe, l'écoute et l'expression des émotions. Les compétences sont réparties en 4 rubriques : parler de soi, faire comme si (mimer), s'exprimer à partir d'une image, exécuter une consigne verbale.</p>




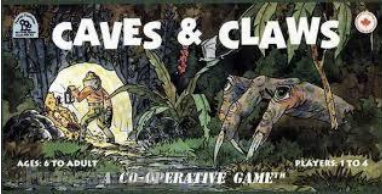
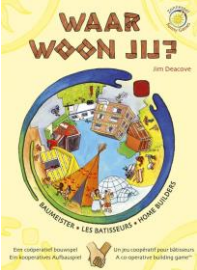


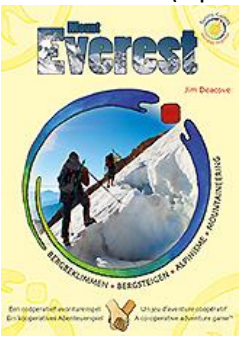
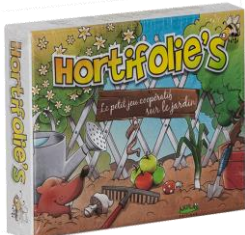
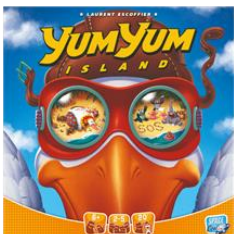
C. Atelier jeux coopératifs en école élémentaire

<p>C1</p>	<p>L'aventure des pirates – Amigo</p> 	<p>équipes de 2 joueurs, 4 équipes possibles, donc 8 jrs Dès 5 ans Durée 20 min.</p>	<p>Un jeu de plateau où la stratégie doit être mise en commun et discutée entre joueurs pour parvenir à atteindre un but commun : ramener TOUS nos bateaux à bon port! Un jeu de coopération, pas trop difficile pour les enfants, mais subtil et qui suscite plein d'échanges... ou comment le jeu de société est une occasion de partager un excellent moment et une occasion de se rencontrer!</p>
<p>C2 (1à6)</p>	<p>Le porte crayon coopératif</p> 		<p>Tenir le crayon à 10 joueurs et de tenter de réaliser différents défis : sortir d'un labyrinthe, suivre un parcours automobile, crever des ballons, jouer à Tabou, relier des points, dessiner dans le sable. Un jeu physique et complètement inhabituel, surprenant et riche en émotions.</p>
<p>C3</p>	<p>Vole avec nous, petit hibou – Schmidt</p> 	<p>6, 8 ans</p>	<p>Le but du jeu est de ramener les petits hiboux dans leur nid avant le lever du soleil. Le plateau de jeu est constitué de ronds de différentes couleurs, d'un nid au centre et d'une ligne de temps : à gauche la lune et au bout le soleil. Au début de la partie, chaque joueur prend, au hasard, 3 pions correspondant à des ronds de couleur ou des soleils. Si un joueur possède un pion soleil, il est obligé de le jouer. Le pion de temps est alors avancé d'une case...or souvenez-vous, le but du jeu est de ramener tous les hiboux au nid avant le lever du soleil !</p>
<p>C4</p>	<p>Jeu du gruyère en bois – Estia</p> 	<p>A partir de 5 ans</p>	<p>Pour ceux qui ne connaissent pas, le jeu consiste à faire monter la bille jaune jusqu'en haut du plateau de bois et la faire passer par le trou en haut au milieu. Attention en passant entre les trous qui façonnent le parcours à ne pas faire tomber la bille dans ces trous.  L'avantage de ce jeu est que l'on peut faire évoluer les règles en fonction du niveau des joueurs.</p>
<p>C5</p>	<p>Waldschattensiel (jeu d'ombres dans la forêt)</p> 	<p>A partir de 5 ans</p>	<p>Se réunir tous derrière un même arbre et se méfier de la lumière. Un jeu plein de poésie et de beauté.</p>
<p>C6</p>	<p>Bamboléo</p> 	<p>1 joueurs et plus dès 4-5 ans durée 15 min. <u>Thèmes</u> : L'équilibre – la gravité <u>Mécanisme</u> : coopération – observation</p>	<p>Retirer les pièces en bois posées en équilibre sur un plateau lui-même en équilibre sans tout faire tomber. C'est un jeu plein d'entrain, à conseiller pour casser la glace quand les membres d'un groupe ne se connaissent pas. Convient aussi pour des grands groupes (jusqu'à 15 joueurs). Contenu : plateau de jeu en bois, 25 pièces de jeu en bois 1 socle en bois, 2 boules de liège, règle du jeu.</p>



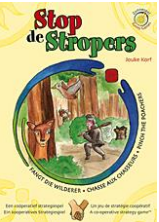




C7	<p>Opération Amon Ré</p> 	<p>2 à 4 joueurs Dès 8 ans 20 min</p>	<p>jeu de parcours où il sera nécessaire d'être un as du calcul ! Vous incarnerez des cambrioleurs préparés pour mener à bien leur opération «Amon Rê». Pour désamorcer le système de sécurité du musée, il faudra taper les numéros du code grâce à des calculs bien précis.</p>
C8	<p>Lobo77</p> 	<p>De 2 à 8 joueurs A partir de 8 ans</p>	<p>Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton ! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler ! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire. Lobo 77 est un jeu très facile et plein de piment !</p>
C9	<p>Parachute</p> 	<p>De 6 à 30 joueurs</p>	<p>Plusieurs tailles disponibles Fichier d'activités à télécharger sur le site OCCE 66</p>
C10	<p>Woolfy</p> 	<p>Jusqu'à 4 joueurs Dès 5 ans</p>	<p>Les joueurs doivent mettre les 3 petits cochons à l'abri du loup. Selon le résultat des dés, les petits cochons peuvent trouver refuge dans les maisons, construire la maison en briques ou faire avancer ...</p>
C11	<p>Les fantômes de minuit</p> 	<p>Jusqu'à 6 joueurs  Mémoire, l'heure</p>	<p>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.</p>
C12	<p>La tour enchantée</p> 	<p>Pour 2 à 6 joueurs Dès 5ans Durée 15min</p>	<p>Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu de mémoire Coopératif sur un thème enchanteur. Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui gagne.</p>
C13	<p>La tour de Frobel</p> 	<p>Jusqu'à 12 joueurs A partir de 6 ans</p>	<p>Les joueurs forment un cercle. Chaque joueur prend une ou plusieurs ficelles dans la main. Chaque cube de bois doit être positionné correctement au moyen d'un dispositif de suspension. Tous ensemble les joueurs montent une tour en empilant les cubes les uns sur les autres.</p>

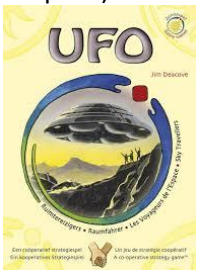

C14	<p>Sur le chemin des droits de l'enfant</p> 	A partir de 8 ans	<p>Vous voulez en savoir plus sur les droits de l'enfant ? Par équipe ou individuellement, enfants et jeunes vont devoir réaliser différentes activités (quizz, mime, plaidoirie, dessin, etc) et relever de nombreux défis amusants pour arriver au bout du chemin des droits de l'enfant. Attention, il faudra aussi faire preuve de solidarité pour atteindre la ligne d'arrivée !</p>
C15	<p>En avant vers la cité idéale</p> 	A partir de 8 ans	<p>Par équipe et après avoir répondu à une série de questions en lien avec les droits de l'enfant et la lutte contre les discriminations, enfants et jeunes devront remporter les objets indispensables à la construction de la cité idéale ! Comment ? En relevant correctement des défis amusants !</p>
C16	<p>Jeu Feelings</p> 	A partir de 8 ans	<p>Le jeu des émotions ! A la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées et dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire de jeu et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. L'objectif est de trouver justement l'émotion de l'autre, la piste des émotions reflétera alors votre degré d'empathie et d'ouverture aux autres.</p>
C17	<p>Grottes et griffes (caves and claws)</p> 	A partir de 6 ans	<p>Les aventurier-e-s se frayent un chemin dans la jungle à la recherche de huit trésors. Mais attention, ces lieux regorgent aussi de différents monstres (poilus, griffus, etc.) qui nous effrayent, nous bloquant des passages. Nous devons veiller à ce que personne ne devienne leur prisonnier et nous concerter sur l'utilisation de nos remèdes, répulsifs pour les monstres, qui eux aussi ont des peurs ! Parviendrons-nous à remplir notre coffre avec tous les trésors et à ressortir de la jungle sans que personne ne soit fait prisonnier ? Une quête coopérative pleine de suspense, de dangers et d'humour !</p>
C18	<p>Les bâtisseurs (waar woon jij ?)</p> 	A partir de 4 ans	<p>Quel Genre de maison aimeriez-vous habiter ? Un Igloo ? Un Tipi ? Une habitation flottante ? Une maison avec terrasse ? Ensemble nous bâtissons des maisons de tous les pays du monde. Mais, durant les chantiers, des tremblements de terre, tempêtes, inondations, et autres incendies de forêts risquent d'endommager ces maisons. Nous pourrions parfois prendre les mesures nécessaires pour les protéger. Et si elles ont subi des dommages, nous nous mettrons ensemble pour les réparer ! Au premier niveau de jeu, les bâtisseurs essaieront de construire 3 maisons. A chaque jeu suivant, nous en ajouterons une. Construire 9 maisons est le challenge ultime. Mais parviendrons nous à les protéger contre les forces de la nature ?</p>

C19	<p>Mont Everest (alpinisme)</p> 	A partir de 7 ans	<p>Une équipe d'alpinistes tente d'atteindre le sommet. L'expédition rencontrera divers problèmes: trajectoires difficiles, conditions météorologiques difficiles et petits accidents. Grâce à une bonne coopération et au bon équipement, l'ascension peut continuer. Mais dans certains cas, les grimpeurs devront revenir à un point de ravitaillement pour reconstituer leur équipement.</p> <p>MONT EVEREST est un véritable jeu d'équipe dans lequel les joueurs développent leurs compétences en matière de coopération.</p>
C20	<p>Hortifolie's</p> 	A partir de 7 ans	<p>Hortifolie's est un répertoire de questions éducatives et ludiques sur le jardin et la nature, mais aussi des questions ludiques et culturelles ( charades anecdotes cuisine cinéma ...).</p>
C21	<p>Yum Yum Island</p> 	<p>A partir de 6 ans 2 à 5 joueurs Durée 20 min</p>	<p>Sur l'île de Yum Yum, cochon, castors, panda, chaton et autres animaux en tout genre vivent en paix. Jusqu'au jour où Ferdinand le géant débarque et dévore toute la nourriture de l'île !</p> <p>Votre mission en tant que membre de l'escadrille Air Pélican 1 : sauver les animaux en leur parachutant de la nourriture</p> <p>Yum Yum Island est un jeu coopératif... à l'aveugle ! Jouez tous ensemble et communiquer efficacement afin de guider votre escadrille pour larguer au mieux dans le noir.</p>

D. Atelier jeux coopératifs en école élémentaire CE2/CM1/CM2

D1	<p>Merlinzinzin – Blackrock</p> 	<p>2 à 6 joueurs dès 7 ans</p>	<p>Merlin a volé un grimoire à son père puis a été capturé par la sorcière. Ses amis, Viviane, Lancelot, Arthur et Guenièvre sont partis à sa recherche et ont réussi à le délivrer... Les joueurs coopèrent et s'unissent pour restituer le grimoire à son propriétaire et conduire tous les personnages au village Brocéliande avant que le monstrueux Chat de Morphage ne les rattrape...</p>
D3	<p>Le cercle des fées – Haba</p> 	<p>à partir de 4 ans</p>	<p>Fée et lutin cherchent à se constituer une aura de lumière et d'étoiles. Une aura est complète si elle compte 8 morceaux (regardez sur l'illustration). Les enfants tentent de constituer celle de la fée; le lutin se débrouille tout seul en comptant sur la malchance des enfants. Les morceaux d'aura sont éparpillés sur la table, faces cachées. Huit d'entre eux cachent un lutin; les autres des objets. Celui dont c'est le tour, désigne de la baguette magique un de ces morceaux et le regarde secrètement. Si c'est un objet, il doit l'évoquer soit en le dessinant en l'air, soit en le dessinant dans le dos d'un autre joueur. Si l'objet est bien deviné, il sert à construire l'aura de la fée. Et si la fée est entourée de 8 morceaux, les enfants gagnent le jeu tous ensemble...</p>
D4	<p>Mot à mot, communiquons - Casse-noisettes</p> 	<p>2 à 3 joueurs Transmission</p>	<p>Un joueur fait construire <u>par son</u> partenaire une construction identique à la sienne.</p>
D5	<p>La chasse aux chasseurs</p> 	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>C'est le printemps ! Les animaux sortent et s'éparpillent, à la recherche de nourriture. Les cerfs et les sangliers gambadent dans les bois et les champs, et les canards rejoignent les étangs. Mais des braconniers, tapis dans leurs cachettes, sont déterminés à les attraper. Pour cela, il doit se mettre à découvert. Heureusement, les garde-chasse sont là !</p>
D7	<p>Dobble</p> 	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>5 jeux en 1 !!!  Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps.</p>
D8	<p>Blue Land, tout un monde à construire</p> 	<p>2 à 5 joueurs A partir de 8 ans</p>	<p>Jeu sur la solidarité, le partage, le développement durable, l'économie solidaire... et la performance économique. Autant de clés pour construire un monde plus juste. Vous devrez remplir des missions de solidarité variées : implanter des puits, financer une bibliothèque itinérante, sauver une espèce en danger, vacciner la population, construire une école. Il vous faudra également être solidaire pour faire face aux éléments et aux catastrophes naturelles.</p>



D10	Parachute 	De 6 à 30 joueurs	Plusieurs tailles disponibles Fichier d'activités à télécharger sur le site OCCE 66
D11	Zombie kidz 	Jusqu'à 8 joueurs	Des créature 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 tu devras t'allier aux autres joueurs et user de stratégie et de chance pour chasser les zombies hors du cimetière ! Les zombies gagnent s'ils se trouvent tous dans le cimetière ou si 3 zombies se trouvent sur la même case qu'un joueur.
D12	Opération archéo 	A partir de 9 ans	Vous rêvez de devenir archéologue ? Ce rêve est désormais à votre portée. Opération Archéo est le premier <b>jeu de société coopératif sur l'archéologie</b> . Mettez-vous dans la peau d'un archéologue. Rejoignez une équipe de choc et vivez une enquête palpitante à la découverte du passé !
D13	Ufo (les voyageurs de l'espace) 	A partir de 8 ans	Des voyageurs intergalactiques se retrouvent en perdition sur une étrange planète, que nous reconnâtrons comme la nôtre. Ils partent à la recherche des éléments nécessaires à la réparation de leur module d'exploration, qu'ils doivent effectuer très vite, car le vaisseau qui les attend, en orbite, finira par s'en aller.
D14	Monkey temple 	A partir de 8 ans 3 à 8 joueurs Durée 30 min	Les touristes d'un magnifique temple antique sont dépouillés par d'ennuyeux singes cleptomane. Réussirez-vous à restituer les objets à leurs propriétaires avant que ne pleuvent les plaintes ?
D15	Speech, le jeu qui se la raconte 	A partir de 8 ans 3 à 12 joueurs Durée 15 à 30 min	Inventez, argumentez, délirez... Votre imagination et votre créativité seront toujours récompensées ! Cette boîte contient 5 jeux rapides et des possibilités de dérives infinies ! Découvrez des images et intégrez-les dans une histoire improvisée. Affrontez les autres joueurs lors d'un débat, lors d'un dialogue...
D16	Robby One 	A partir de 8 ans 3 à 12 joueurs Durée 20 min	Jeu de communication sans parole, mais avec les pieds, les bras et la tête ! Sollicitez vos voisins de droite et de gauche en même temps pour élaborer vos robots ! Robby One est un jeu d'observation, de communication, d'accumulation et de rapidité ! Préparez-vous à vivre une expérience unique !

E. Atelier jeux coopératifs en CM – collège

<p>E1</p>	<p>Escape</p> 	<p>1 à 6 joueurs</p>	<p>Escape est un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent quitter un temple en train de s'écrouler. En temps réel, les joueurs vont jeter des dés et effectuer différentes actions, tous en même temps: il vous faudra activer toutes les pierres magiques des salles du temple afin de lever la malédiction. Et vous n'avez que 10 minutes pour cela, car tout va s'effondrer!</p>
<p>E2</p>	<p>Flash Point</p> 	<p>à partir de 9 ans avec adultes Pour 2 à 6 joueurs Durée : 20/30 min</p>	<p>Vous incarnez des soldats du feu devant sauver 7 victimes d'un incendie qui ne cessera de se propager. Riche en actions et variantes. Les joueurs sauvent des personnes en danger dans un immeuble en feu. Chaque joueur va avoir le choix dans tout un panel d'action dont le coût varie : se déplacer, éteindre un feu/une fumée, ouvrir/fermer une porte, transporter une victime ou une matière dangereuse, casser un mur, changer de rôle ou faire bouger un véhicule. Il doit évidemment respecter sa limite de points d'action. Vous pourrez l'ajuster au niveau de difficulté désiré.</p>
<p>E3</p>	<p>Antartica</p> 	<p>2 à 5 joueurs stratégie</p>	<p>Nous sommes au pôle sud. Des phoques et des pingouins sont nés au début de l'été. Il leur faudra apprendre à se nourrir pour grandir et devenir adulte. Les garde-côte que nous sommes allons les y aider et aussi surveiller et peut-être arrêter les chasseurs qui tentent de les tuer. Et la tâche sera rendue d'autant plus difficile que la banquise fond, en réduisant leur espace vital. Les tours de jeu se décomposent en plusieurs phases, et chaque joueur a une tâche à effectuer: déplacement des poissons, et des chasseurs, puis des phoques, des pingouins, gérer la fonte des glaces, déployer les patrouilleurs et les hélicoptères. La stratégie devra être commune et bien réfléchie.</p>
<p>E4</p>	<p>L'île interdite</p> 	<p><u>Thèmes :</u> mythes et légendes – archéologie</p> <p>2 à 4 joueurs dès 10 ans 30 min.</p>	<p>Récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines d'un paradis en péril. Accessible, rapide, avec un vrai suspense. Difficulté modulable. Idéal pour initier les ados à la coopération Dans ce jeu, vous incarnez une équipe qui doit coopérer pour y ouvrir une brèche, prendre les trésors et en sortir en vie. Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors...</p>
<p>E5</p>	<p>Belfedar</p> 	<p>Estime de soi, mieux se connaître, expression</p>	<p>Sortez au plus vite de la forteresse de la maléfique sorcière Belfedar, mais ne laissez aucune porte close car le piège se refermerait sur vous et vous seriez maudits pour l'éternité ! Gare aux fioles de sortilèges, aux pièges et aux portes qui se referment d'un seul coup ! C'est ensemble que vous avez pénétré dans la forteresse et c'est ensemble qu'il faudra en sortir ... ou y croupir.</p>
<p>E6</p>	<p>Marchenschatz, les contes</p> 		<p>Encore une princesse qui n'a pas de chance! Celle-là est tombée malade, et il va falloir partir dans la forêt où rodent sorcières, corbeaux, et surtout les 7 nains qui cherchent à l'enlever. Nous devons y retrouver, avant les nains, 7 objets magiques pour la sauver et les ramener au château. 49 cartes sont retournées sur la table, que l'on retournera une à une à la recherche des objets magiques. Le jeu fonctionne en memory: il faudra mémoriser ensemble les emplacements des cartes, pour ne pas se faire doubler par les nains.</p>

E7	<p>Le désert interdit</p> 	<p>Jusqu'à 5 joueurs</p>	<p>En perdition dans le désert, votre seule chance de survivre est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée.</p> <p>Dans ce jeu de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable tempête de sable. Vous lutterez contre la soif, l'ensablement, et tenterez de retrouver les éléments nécessaires à la machine volante. Arriverez-vous à décoller ou périrez-vous enlisés dans le désert interdit?</p>
E8	<p>Room 25</p> 	<p>Jusqu'à 6 joueurs A partir de 10 ans 60 min</p>	<p>Dans ce jeu télévisé futuriste, vous jouez votre vie. Pris au piège dans une prison de 25 salles, vous devez trouver la sortie, la Room 25. Mais l'un d'entre vous cache peut-être son jeu et pourrait être l'un des perfides gardiens de la prison qui fera tout pour vous empêcher de sortir de là vivant. Jeu coopératif ou presque... car il y peut y avoir un traître, les mouvements sont pré-programmés par les joueurs ce qui appelle à des discussions, des négociations, mais permet aussi la trahison. 5 modes de jeu : Suspicion, Coopération.</p>
E9	<p>Pandémie</p> 	<p>Pour 3 à Jusqu'à 6 joueurs à partir de 10 ans Durée : 1 heure.</p>	<p>Intéressant et plein de suspens. Les joueurs s'entraident pour les Les joueurs sont dans la peau d'une équipe mondiale d'experts médicaux tentant de contenir voire éradiquer quatre grandes maladies pandémiques. Le plateau figure donc un planisphère sur lequel un maillage des principales villes mondiales est imprimé. Il faut trouver les remèdes à 4 virus qui créent des foyers d'infection de plus en plus nombreux.</p>
E10	<p>Sherlock Holmes</p> 	<p>1 à 8 joueurs A partir de 12 ans 1 à 2 heures</p>	<p>La malédiction de la momie, les meurtres de la Tamise, les mystères de Londres, les tableaux volés... Dix affaires étranges soumises à l'esprit du plus illustre des détectives : Sherlock Holmes! Détective Conseil est un jeu (plus ou moins) coopératif d'enquête dans la Londres victorienne du 19e siècle. Résolez des énigmes, retrouvez le meurtrier.</p>
E11	<p>Concept</p> 	<p>Jusqu'à 12 joueurs</p> <p>Un jeu de communication et d'ambiance</p>	<p>Par équipes, faites deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau.</p> <p>Grâce aux nombreuses icônes et aux possibilités offertes par leurs interactions, il existe plusieurs façons de faire deviner chaque mot... mais ce ne sont pas les concepts les plus simples qui sont les plus faciles à faire deviner.</p> <p>A chaque fois, le joueur qui trouve le mot et l'équipe qui l'a fait deviner remportent des points de victoire.</p> <p>Pour gagner, il faut cumuler le plus de points en fin de partie.</p>
E12	<p>black stories</p> 	<p>10 ans et plus</p>	<p>Black Stories invite un groupe de joueurs (3 à 100 joueurs !) à démêler les fils d'une intrigue en posant des questions auxquelles l'animateur ne répond que par oui ou par non. Si les énigmes sont toujours "noires", elles suscitent une ambiance de rire et de bonne humeur étonnante !</p> <p>Exemple : une femme achète des chaussures et en meurt le soir. Pourquoi ? Que s'est-il passé ?</p> <p>Le jeu stimule l'écoute mutuelle et la créativité. Moments magiques assurés. Si on joue à plus de 15 personnes, il faut naturellement apprendre à gérer la parole.</p>

Les Poilus  
L'amitié plus forte que la guerre ?



E13

A partir de 10 ans

Dans **Les Poilus** les joueurs endosseront le rôle d'un groupe d'amis français mobilisés par la guerre. Ils devront se soutenir les uns et les autres pour survivre aux funestes événements. **Les Poilus** est un jeu coopératif de cartes.