


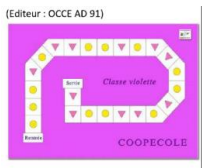
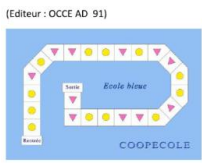




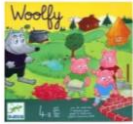
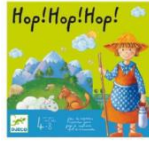









JEUX COOPERATIFS DE PLATEAU AD 02 (2 malles disponibles)

NOM du JEU	DESCRIPTIF DU JEU	Age des joueurs	Durée d'une partie	Nombre de joueurs
Little cooperation 	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. 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.	Dès 3 ans	10 minutes	1 à 4 joueurs
Le verger 	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	Dès 3 ans		2 personnes pour un panier
Le visio-coop 	Un jeu d'adresse divertissant où un des deux partenaires, avec les yeux bandés, doit réaliser une structure à partir d'une photo. Il empile les blocs de construction tandis que son coéquipier le guide. Plusieurs niveaux de difficulté.	Dès 6 ans	< 30 min	3 à 9
Ecolo'tri 	Effectuer un tri sélectif des déchets avant que les détritux n'envahissent la nature MALLE ECOCOOP	Dès 5 ans	<30 min	4 à 10
Coop école (niveau 1) (Editeur : OCCE AD 91) 	Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'un goûter avec les correspondants en additionnant des petites sommes et en réalisant des compléments à 10.	Dès 4 ans		4
Coop école (niveau 2) (Editeur : OCCE AD 91) 	Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'une sortie pour les 4 classes d'une école en calculant mentalement (multiplications, divisions) et en réalisant des échanges avec la monnaie.	Dès 6 ans	< 30 min	6 à 12
Coccinelles et pucerons (Editeur : OCCE AD 91) 	Permettre à la coccinelle de se nourrir de pucerons avant que le jardinier ne l'ait détruite avec 10 bulles d'insecticide. DANS MALLE ECOCOOP	Dès 8 ans	< 30 min	4 à 16

<p>Sauvons les grenouilles</p> 	<p>Vaincre la pollution pour aider 4 grenouilles à se retrouver sur l'île au milieu de la rivière.</p> <p>DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 6 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>4 à 8</p>
<p>Course contre le temps</p> 	<p>Aider les habitants d'un village africain à collecter l'eau avant que la sécheresse n'épuise leurs réserves.</p> <p>DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 4 ans</p>	<p><30 min</p>	<p>3 à 5</p>
<p>Tangram coopératif</p> 	<p>Reconstituer une figure de tangram en utilisant une stratégie collective.</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>6 à 8</p>
<p>Le parc JANDER</p> 	<p>Faire respecter dans un parc les jeux, l'entraide, la nonviolence ... grâce à des gardiens qui vont se déplacer sur un parcours.</p>	<p>Dès 6 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>3 à 4</p>
<p>Quelle énergie !</p> 	<p>Aider des scientifiques qui parcourent le globe avant une rencontre internationale dans leur mission : faire disparaître les énergies responsables de la pollution au profit des énergies renouvelables</p> <p>DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 7 ans</p>		<p>3 à 4</p>
<p>Eau fil de l'an !</p> 	<p>Education à l'environnement : connaître les gestes quotidiens permettant d'économiser l'eau.</p> <p>DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 8 ans</p>		<p>4 à 5</p>
<p>Le maître du jeu</p> 	<p>Reconstituer à l'aide de blocs logiques la même figure que celle réalisée par le maître du jeu. Utiliser le vocabulaire géométrique adapté, poser des questions pertinentes et organiser des données.</p>	<p>Dès 6 ans</p>		<p>4</p>
<p>Le jeu de l'oie pour se connaître</p> 	<p>Lancez le dé. Avancez tour à tour d'autant de cases qu'indiqué sur le dé. A chaque arrêt, parlez du sujet indiqué pour découvrir et faire découvrir ses goûts...</p> <p>DANS MALLE VIVRE-ENSEMBLE</p>	<p>Dès 4 ans</p>		<p>2x3</p>

<p>Le Trio animaux</p> 	<p>Chacun leur tour, les joueurs dévoilent une tuile animal. Dès que trois animaux identiques sont révélés à la suite, ils peuvent être positionnés en trio sur la case du plateau correspondante. Mais à chaque erreur, le champignon avance d'une case. Pour que tous les joueurs remportent la partie, il faut que tous les trios soient formés avant que le champignon n'atteigne la case « PERDU ».</p>	<p>Dès 8 ans</p>		<p>4 équipes de 4</p>
<p>Jeu de cartes « se connaître »</p> 	<p>Un jeu pour prendre la parole, pour exprimer ses sentiments, sa vision et sa connaissance du monde, pour s'estimer, pour mieux se connaître et connaître les autres.</p> <p>DANS MALLE VIVRE-ENSEMBLE</p>	<p>Dès 6 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>4</p>
<p>Sauvons la forêt</p> 	<p>Reboiser les forêts de l'Essonne avec 4 graines différentes avant que le puzzle « danger » ne soit reconstitué.</p> <p>DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 4 ans</p>		<p>2 à 4</p>
<p>Playa playa</p> 	<p>Récupérer tous les déchets présents sur la plage avant que la mer ne les recouvre. Pour cela, il faut trouver sous quel déchet se cache chaque animal marin (coquillage bleu, crabe rouge, étoile de mer jaune et tortue de mer verte).</p> <p>+ DANS MALLE ECOCOOP</p>	<p>Dès 6 ans si lecteur (ou tutorat)</p>	<p>>30 min</p>	<p>3 à 4</p>
<p>Le jeu du loup</p> 	<p>Chaque joueur à son tour tire un jeton dans le sac. S'il désigne un élément à ramasser, le joueur le ramasse et le pose sur sa feuille. S'il s'agit du loup il faut lui mettre un nouveau vêtement. Le trèfle permet de choisir un élément ou d'enlever un vêtement au loup. Si tout est ramassé avant que le loup soit habillé, tous les joueurs ont gagné!</p>	<p>Dès 8 ans</p>		<p>2 à 4</p>
<p>Trésor des lutins</p> 	<p>Unissez-vous pour construire un chemin à travers la forêt et chipez le trésor du dragon avant qu'il ne rentre dans sa caverne. Un jeu coopératif et malin pour tous les lutins en quête d'aventures !</p>	<p>Dès 4 ans</p>		<p>4</p>
<p>Bandido</p> 	<p>Les joueurs vont essayer ensemble de bloquer toutes les sorties du tunnel. Si toutes les issues sont bloquées avant que la pile soit épuisée, vous avez tous gagné... sinon, viva bandido ! Le petit plus : 2 niveaux de jeu.</p>	<p>Dès 4 ans</p>	<p>20 min</p>	<p>2 à 6</p>
<p>La Chasse aux monstres</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 complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie.</p>	<p>Dès 3 ans</p>	<p>15 min</p>	<p>1 à 4</p>

<p>Woolfy</p> 	<p>Jeu de coopération. Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite !</p>	<p>Dès 4 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>2 à 4</p>
<p>Hop hop hop</p> 	<p>Les moutons broutent dans la montagne, avec la bergère et son chien. Mais le vent se lève, et il faut vite rentrer à la bergerie. La mission des enfants est de faire traverser tout le troupeau avant que le pont ne s'écroule.</p>	<p>Dès 6 ans</p>	<p>15 min</p>	<p>1 à 4</p>
<p>IMAGIDES</p> 	<p>Ce jeu est un moyen original et ludique pour faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit à partir des images révélées.</p>	<p>De 3 à 7 ans</p>	<p>10 min.</p>	<p>1 à 5</p>
<p>Merlin zinzin</p> 	<p>Merlin a volé un grimoire à son père puis a été capturé par la sorcière Morphage. Ses amis, Viviane, Lancelot, Arthur et Guenièvre ont réussi à le libérer... Reste à rejoindre le village de Brocéliande sans être attrapés par le monstrueux chat de Morphage...</p>	<p>Dès 5 - 9 ans</p>	<p>15min à 30min</p>	<p>2 à 4</p>
<p>Hanabi</p> 	<p>Les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seul(e)s ses compagnons de jeu les voient...</p>	<p>Dès 8 ans</p>		<p>2 à 5</p>
<p>Le circuit des formes</p> 	<p>L'équipe doit parvenir à la fin du circuit et chaque membre doit avoir 2 figures de forme et de couleur différentes en ayant la possibilité de réaliser des échanges.</p>	<p>Dès 4 ans</p>	<p>5 à 20 min</p>	<p>2 à 12</p>
<p>Magic rabbit</p> 	<p>Les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>5 à 10 min</p>	<p>1 à 4</p>
<p>Fish'n flip</p> 	<p>Les filets de pêche qui raclent les fonds des océans ne ramassent malheureusement pas que des poissons... Jouer tous ensemble pour libérer un maximum d'animaux avant la fin de la partie</p>	<p>A partir de 7 ans</p>	<p>20 min</p>	<p>De 1 à 4</p>
<p>50 missions</p> 	<p>Ensemble, vous avez 50 missions à réaliser. Vous pouvez parler, mais vous ne pouvez pas révéler la valeur ou le symbole de vos cartes. C'est en apprenant à communiquer que vous pourrez atteindre les médailles de Bronzes, Argent ou Or !</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>20 min</p>	<p>1 à 4</p>

<p>The Mind</p> 	<p>Un travail d'équipe dans lequel on ne peut pas échanger des informations, mais dans lequel il ne faudra faire qu'un pour vaincre tous les niveaux du jeu en posant chacun son tour par ordre croissant des cartes numérotées de 1 à 100.</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>De 5 à 30 min</p>	<p>A partir de 2</p>
<p>The Game- Le duel</p> 	<p>Parvenir à poser toutes les cartes numérotées de 2 à 99 en les jouant sur 4 tas: 2 tas ascendants (de 2 à 99) et 2 tas descendants (de 99 à 2).</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>< 30 min</p>	<p>2</p>
<p>Team Up !</p> 	<p>Le jeu coopératif et tactile qui va vous emballer. Le principe est simple. Vous devez empiler des cartons sur une palette de la manière la plus compacte possible.</p>	<p>Dès 7 ans</p>	<p>20 min</p>	<p>1 à 4</p>