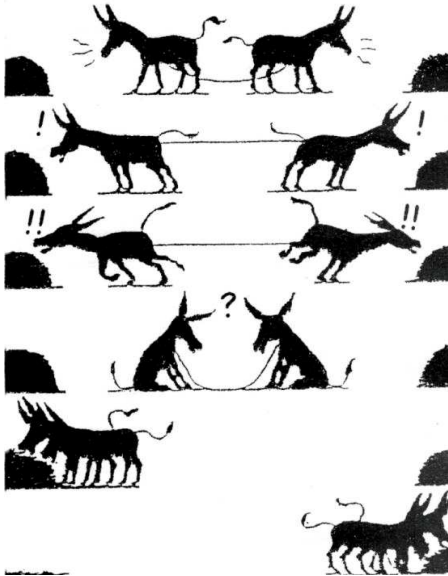




à la **MAISON DES DROITS DE L'ENFANT**

venez découvrir les
JEUX COOPÉRATIFS
ET FAMILIAUX



Contrairement aux jeux dits "classiques", le but des jeux coopératifs n'est absolument pas de battre les autres joueurs afin de gagner. En effet, les jeux coopératifs privilégient la **solidarité** : on gagne ensemble ou on perd ensemble. On ne joue pas contre les autres mais **avec les autres**. On partage la victoire, comme la défaite. Ils permettent une vraie collaboration et de belles discussions entre les joueurs !

découvrez dans notre catalogue plus de 130 jeux coopératifs et familiaux

*tous les jeux proposés sont empruntables pour une durée de 15 jours renouvelable
(sous réserve d'une adhésion à la MDE ou du versement de la somme de 4 €/jeu/semaine)*

les jeux suivis d'un astérisque sont disponibles à la vente (sur commande)*

MAISON DES DROITS DE L'ENFANT

48 boulevard Arago - 36000 Châteauroux

☎ 09.52.10.52.14

🖱 mde.chateauroux@free.fr

🌐 www.maisondesdroitsdelenfant.ouvaton.org

Horaires d'ouverture au public

du mardi au vendredi 14h30 à 18h00

mercredi 10h à 12h et 14h30 à 18h00



adhésion individuelle : 20 €

adhésion structure collective : 40 €

Légende des pictogrammes



Jeu coopératif



Jeu familial



jeu avec part de hasard



Jeu d'adresse



Jeu de mémoire



Jeu de suspense











































































Jeu de stratégie/tactique






































Jeu de motricité















JEUX COOPERATIFS ET FAMILIAUX


























| code | titre | âge | nombre joueurs | durée (moyenne) | but du jeu | type de jeu |
|---|---|--------------------|----------------|-----------------|--|---|
| à partir de 2 ans ½ (pastille bleue) | | | | | | |
| 2-01 | MON PREMIER JEU COOPERATIF * | de 2 ans ½ à 5 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | aider une souris qui désire partir en vacances à monter sa tente. Jeu très mignon pour initier à la coopération. |   |
| 2-02 | ACROBATINO * | de 3 à 10 ans | 2 à 5 joueurs | 15 mn | retourner les cartes pour découvrir quel mouvement le joueur doit réaliser. Mais attention au singe qui vole les bananes... Une bonne manière d'apprendre les endroits du corps en s'amusant et en faisant un peu de gymnastique. |   |
| 2-16 | BLA BLA STORY * | à partir de 3 ans | 1 à 4 joueurs | 10 mn | créer des histoires à partir de lanciers de 4 dés. Un dé lieu, un dé personnage principal, un dé personnage secondaire et un dé fin de l'histoire permettent de créer diverses histoires de manière coopérative. Jeu pour développer l'expression. |  |
| 2-03 | CAMELOT JUNIOR * (castle logix) | à partir de 3 ans | 1 joueur | 15 mn | <u>se joue avec 1 seul joueur</u> - construire des châteaux en suivant 48 défis de difficulté croissante pour lesquels sont sollicitées logique, orientation spatiale et motricité. |   |
| 2-04 | CHAMBARDEMENT | de 3 à 7 ans | 2 à 4 joueurs | 10 mn | faire les valises ensemble pour partir en vacances alors qu'un impertinent blaireau chambarde tout. Blaireau bien facétieux ! |   |
| 2-05 | FELIX FLOTTE | de 3 à 6 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | Rassembler tous les petits harengs pour former un poisson arc-en-ciel. Mais attention à Bloup qui avale des harengs. |   |
| 2-06 | HOU ! HOU ! | de 3 à 6 ans | 3 à 4 joueurs | 20 mn | aider les fantômes à regagner leurs châteaux respectifs avant le lever du soleil. Les enfants adorent imiter les fantômes ! |   |
| 2-07 | LA CHASSE AUX MONSTRES * | de 3 à 7 ans | 1 à 5 joueurs | 20 mn | chasser les monstres dans le placard à l'aide de jouets (3 variantes). Dynamique et amusant - peut se jouer avec 1 seul joueur. |  |
| 2-08 | LA RONDE DU FERMIER | de 3 à 5 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | aider le fermier à nourrir tous les animaux de la ferme avant le coucher du soleil. Très beau matériel. |   |
| 2-09 | LE ROI DU JARDIN | de 3 à 6 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | aider Léon le Bourdon, Camille la Chenille et leurs amis à élire le Roi du Jardin. Ce jeu permet une initiation à la nature et à la coopération. |   |
| 2-10 | LE TEMPS DES RECOLTES * (harvest time) | de 3 à 7 ans | 2 à 4 joueurs | | faire la récolte de tous les jardins avant l'arrivée de l'hiver. Un jeu simple pour les débutants, avec une règle plus élaborée pour les plus grands. |   |
| 2-11 | LE VERGER * | de 3 à 5 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | 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. |   |
| 2-12 | LE VERGER le jeu de cartes * | de 3 à 6 ans | 2 à 4 joueurs | 15 min | le jeu de plateau adapté en cartes. Se dépêcher de cueillir tous les fruits avant la corneille. |   |
| 2-13 | MAIN DANS LA MAIN * (hand in hand) | de 3 à 7 ans | 1 à 4 joueurs | | reconnaître et rapprocher les enfants illustrés. Initier à la différence. Beau matériel en bois. |   |
| 2-14 | PYRAMIDE D'ANIMAUX * | à partir de 3 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | jeu d'empilement chancelant pour petits qui exercent ainsi leur adresse. |   |
| 2-17 | RONDE DES OIES * | de 3 à 6 ans | 2 à 6 joueurs | 10 mn | effectuer un programme de 8 mouvements de gymnastique. Les oies doivent réaliser les mêmes mouvements en même temps ou se coordonner pour en réaliser d'autres avant que le renard s'approche. Un petit jeu de psychomotricité, sportif, et animé. |   |

























| | | | | | | |
|---|--|-------------------|---------------|-------|--|---|
| 2-15 | TOUS AU DODO * | à partir de 3 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>avant d'aller au dodo, les enfants doivent retrouver leur pyjama, leurs pantoufles et leur brosse à dent. Au cours de leur recherche, ils trouveront des objets variés, avec lesquels ils inventeront une jolie histoire à la fin de la partie.</i> |   |
| à partir de 4 ans (pastille bleue) | | | | | | |
| 4-01 | A LA CAMPAGNE | de 4 à 10 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>faire en famille le gâteau d'anniversaire de Mamie Ginette en trouvant tous les aliments pour le confectionner. Particulièrement indiqué pour les enfants qui ne connaissent pas l'origine des produits alimentaires.</i> |   |
| 4-02 | DOCTEUR HERISSON | de 4 à 8 ans | 2 à 5 joueurs | 15 mn | <i>aider le hérisson à soigner ses amis mulot et rouge-gorge en leur apportant des pommes et des poires.</i> |   |
| 4-03 | HELLO ! (das grosse hallo) | de 4 à 6 ans | 2 à 6 joueurs | | <i>réagir vite en disant bonjour de diverses manières selon la carte posée. Un personnage extra-terrestre permet de faire des grimaces !</i> |  |
| 4-04 | HOP ! HOP ! HOP ! * | de 4 à 7 ans | 2 à 6 joueurs | 25 mn | <i>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).</i> |    |
| 4-05 | LA FORET ENCHANTEE : vite sauvons le magicien tous ensemble ! * | de 4 à 8 ans | 2 à 6 joueurs | 20 mn | <i>unir toutes les forces disponibles pour sauver Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Jeu coopératif et de mémoire.</i> |    |
| 4-06 | LA PRINCESSE ENSORCELEE * (princess) | de 4 à 7 ans | 1 à 4 joueurs | 15 mn | <i>délivrer avant la tombée de la nuit la princesse prisonnière dans le château et retenue par un méchant garde. Un jeu passionnant, mettant en œuvre réflexion et imagination - peut se jouer avec un seul joueur.</i> |    |
| 4-07 | LE TRESOR DES LUTINS * | à partir de 4 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | <i>faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre dans lequel se trouve un trésor jalousement gardé par un dragon. 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.</i> |    |
| 4-08 | LE VOLEUR DE CAROTTES * (karotten klaus) | de 4 à 7 ans | 1 à 6 joueurs | 5 mn | <i>récolter 4 carottes tout en se méfiant du lapin. Petit jeu coopératif alliant chance de tactique - peut se jouer avec un seul joueur.</i> |    |
| 4-09 | L'OURSON EGARE (bärenspiel) | de 4 à 8 ans | 2 à 5 joueurs | 20 mn | <i>retrouver Ourson qui s'est perdu dans la forêt sans déranger les autres animaux en se traçant un chemin</i> |    |
| 4-14 | MAX LE CHAT * | à partir de 4 ans | 1 à 8 joueurs | 10 mn | <i>s'associer et coopérer pour ramener chez eux les animaux du jardin, très convoités par Max le chat, en toute sécurité par des raccourcis. Discussion indispensable et suspens garanti.</i> |    |
| 4-10 | PHARES A BABORD | à partir de 4 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>aider Maurice, le gardien du phare à éloigner les voleurs en l'aidant à construire de nouveaux phares.</i> |    |
| 4-11 | PLAYA PLAYA * | à partir de 4 ans | 2 à 6 joueurs | 20 mn | <i>ramasser tous les déchets sur plage avant que la marée monte et ainsi sauver les animaux marins qui risquent d'être ensevelis sous les détrit. 2 règles : 1 de base et 1 plus avancée.</i> |    |
| 4-12 | POMELA * | à partir de 4 ans | 1 à 2 joueurs | | <i>essayer de cueillir les pommes et de les transporter jusque dans le panier grâce à des demi-cuillères. Plus la distance est grande, plus le jeu est difficile.</i> |   |
| 4-13 | VOLE AVEC NOUS, PETIT HIBOU ! * | à partir de 4 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>aider les six petits hiboux à rentrer dans leur nid avant que le jour ne se lève.</i> |  |
| à partir de 5 ans (pastille verte) | | | | | | |
| 5-10 | 1, 2, 3...COMPTEZ ! : le jeu pour apprendre les nombres * | à partir de 5 ans | 1 à 4 joueurs | 20 mn | <i>familiariser les plus jeunes avec les nombres. La petite taupe doit ranger son terrier. Elle a trouvé plein d'objets différents et veut maintenant les compter pour les ranger dans le bon ordre.</i> |   |
| 5-01 | ATTRAPE FANTOME ! * | à partir de 5 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | <i>trouver un chemin dans la maison hantée pour attraper le fantôme qui a volé les réserves de nourriture. La boussole magique permet de se déplacer et de communiquer avec les animaux du château. Plateau de jeu en 3D adaptable grâce à 3 niveaux de difficulté.</i> |    |











| | | | | | | |
|---|--|-------------------|----------------|-------|---|--|
| 5-02 | ATTRAPE LES CHAPEAUX (fang den hut !) | à partir de 5 ans | 2 à 4 joueurs | 25 mn | <i>attraper le plus de chapeaux adverses et éviter de se faire attraper les siens. Donne beaucoup de plaisir aux enfants par ses courses dans tous les sens.</i> | |
| 5-03 | CASTELLO DEL DRAGO | à partir de 5 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>aider les chevaliers à protéger le château face aux attaques des dragons. Un jeu plein de suspense et d'aventures.</i> | |
| 5-04 | COCOTAKI * | à partir de 5 ans | 2 à 10 joueurs | 15 mn | <i>se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes. Il faut être très réactif ...</i> | |
| 5-05 | EST-CE QUE LES COCHONS PEUVENT VOLER ? * (können schweine fliegen ?) | à partir de 5 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | <i>découvrir les caractéristiques de 60 animaux. Jeu drôle, rapide et vraiment ludique car on découvre des tas de choses sur les animaux.</i> | |
| 5-06 | GROTTE ET GRIFFES * (caves and claws) | de 5 à 10 ans | 1 à 4 joueurs | | <i>retrouver de magnifiques objets archéologiques dans une jungle profonde. Jeu rassemblant des éléments de suspense, avec un vrai travail d'équipe, du danger et de l'humour - peut se jouer avec un seul joueur.</i> | |
| 5-07 | LES RONDINS DES BOIS * | à partir de 5 ans | 2 à 5 joueurs | 30 mn | <i>réaliser des figures en bois imposées par la carte piochée. Même s'il faut arriver le premier, l'entraide joue son rôle. Un jeu dynamique et drôle, avec une variante pour les tout petits.</i> | |
| 5-08 | PYRAMIDE D'ANIMAUX : jeu de cartes * | de 5 à 8 ans | 2 à 4 joueurs | 10 mn | <i>empiler toutes ses cartes sur le nez du crocodile.</i> | |
| 5-09 | RASSEMBLEMENT * (round up) | de 5 à 12 ans | 1 à 8 joueurs | | <i>rassembler tous ensemble les chevaux sauvages et les amener au ranch. Grâce à une part de hasard, chaque partie sera une nouvelle aventure - peut se jouer avec un seul joueur.</i> | |
| 5-11 | SAUVE MOUTONS * | à partir de 5 ans | 1 à 6 joueurs | 20 mn | <i>aidez le berger à conduire son troupeau en montagne jusqu'aux pâturages des sommets. Mais le loup rôde ! Les joueurs doivent s'unir pour trouver le meilleur chemin pour éviter le loup et sauver les moutons et le berger. Un jeu original car en 3D (montagne de 33 cm).</i> | |
| à partir de 6 ans (pastille verte) | | | | | | |
| 6-01 | AVALANCHE (avalanchas) | de 6 à 10 ans | 3 à 4 joueurs | 20 mn | <i>évacuer par équipe 5 rescapés de l'avalanche avant que les chutes de neige ne coupent définitivement le passage.</i> | |
| 6-02 | BAMBOLEO * | à partir de 6 ans | 2 à 6 joueurs | 10 mn | <i>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 - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> | |
| 6-03 | DANS LES FORETS DES MERVEILLES * (im märchenwald) | à partir de 6 ans | 1 à 10 joueurs | 20 mn | <i>chercher 7 objets qui permettront de sauver une princesse face aux nains qui veulent eux aussi la retrouver - peut se jouer avec un seul joueur.</i> | |
| 6-04 | DERRIERE LA PORTE SECRETE * (the secret door) | à partir de 6 ans | 1 à 8 joueurs | 20 mn | <i>retrouver avant minuit des objets de valeur qui ont été volés. Le jeu fonctionne comme un mémo mais avec dynamique de déduction, ce qui le rend intéressant et original. Chaque partie est différente - peut se jouer avec un seul joueur.</i> | |
| 6-05 | EMILE EMPILE ! * | de 6 à 12 ans | 2 à 5 joueurs | 15 mn | <i>empiler avec adresse les courses d'Emile l'éléphant gourmand au milieu des souris qui surveillent et s'amuse à tout faire tomber.</i> | |
| 6-06 | HOT COCOT * | à partir de 6 ans | 2 à 6 joueurs | 10 mn | <i>placer son œuf bouillant dans un coquetier à l'aide de 2 baguettes. Mais il y a 6 œufs à déguster alors qu'il n'y a que 5 coquetiers sur la table ! Jeu d'adresse et de rapidité. 1 règle pour jouer aussi en équipe.</i> | |
| 6-07 | JEU D'EQUILIBRE | à partir de 6 ans | 1 à 4 joueurs | 10 mn | <i>tenter de faire tenir en équilibre des pièces en bois sur un support mouvant. Peut de jouer à tour de rôle à l'aide du dé fourni.</i> | |
| 6-08 | LABYRINTH | à partir de 6 ans | 1 joueur | 15 mn | <i><u>se joue avec un seul joueur</u> - Adresse et tactique sont nécessaires pour parvenir au bout du labyrinthe sans faire tomber la bille.</i> | |
| 6-09 | LA CITE DES FOURMIS | à partir de 6 ans | 1 à 4 joueurs | 30 mn | <i>terminer la construction de la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier. C'est un jeu tactique où la réflexion, la logique, l'esprit mathématique sont mis en avant - peut se jouer avec un seul joueur</i> | |
| 6-10 | LA COURSE DES TORTUES * (schildpadden race) | à partir de 6 ans | 2 à 5 joueurs | 20 mn | <i>être la première tortue à parvenir au champ de salades. Bon jeu d'initiation à la stratégie.</i> | |



| | | | | | | |
|---|--|-------------------|----------------|-------|--|---|
| 6-11 | LE BANDIT BRIGANDI * (rauber rudi) | à partir de 6 ans | 2 à 4 joueurs | 30 mn | <i>échapper aux bandits qui rodent dans la forêt et rentrer sains et saufs au village.</i> |    |
| 6-12 | QUI L'A VU ? * | à partir de 6 ans | 2 à 4 joueurs | 40 mn | <i>retrouver l'anneau magique qui protège le château et le peuple du Sorcier Noir. Il faut donc démasquer le voleur et ouvrir son coffre dans lequel est caché l'anneau, mais impérativement avant 6 heures sinon le royaume sera perdu. Comporte 3 niveaux de difficulté.</i> |     |
| 6-13 | ZEN BLOCKS * | à partir de 6 ans | 1 à 14 joueurs | 30 mn | <i>empiler des dés en bois pour en faire un cube de trois niveaux. Sorte de casse tête-puzzle. La difficulté peut être adaptée pour convenir aux enfants à partir de 6 ans comme aux adultes. Un jeu abstrait aux règles simples proposant différentes variantes. Ce jeu permet aux petits et aux grands de jouer ensemble et de choisir son niveau de difficulté.</i> |   |
| à partir de 7 ans (pastille jaune) | | | | | | |
| 7-01 | BLOKUS * | à partir de 7 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | <i>placer 42 pièces sur un plateau de jeu (ou en tous les cas, un maximum d'entre elles). Initiation familiale à la tactique.</i> |   |
| 7-11 | BOUNCE OFF * | à partir de 7 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>petit jeu d'adresse à la règle simple. A la base, non coopératif mais plus drôle et plus intéressant d'y jouer en équipe. Les joueurs, à tour de rôle, doivent faire rebondir la balle au moins une fois avant qu'elle n'atterrisse dans le plateau. Le but étant de reproduire le motif indiqué sur une carte tirée au sort.</i> |    |
| 7-02 | CHEVALIERS DE LA TOUR : L'UNION FAIT LA FORCE | à partir de 7 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>construire d'une manière très étonnante 3 tours avant que le prince n'arrive au château. Un jeu de dextérité coopérative ! favorise l'esprit d'équipe et la motricité.</i> |    |
| 7-03 | CHROMINO * | à partir de 7 ans | 1 à 8 joueurs | 30 mn | <i>chercher à poser au plus vite les pièces de chromino. Captivante variante du jeu de domino. Astuce, optimisation, observation et tactique sont nécessaires - peut se jouer avec un seul joueur</i> |   |
| 7-10 | COMMENT J'AI ADOPTE UN DRAGON * | à partir de 7 ans | 1 à 10 joueurs | 20 mn | <i>un jeu de dés pour raconter des aventures extraordinaires, drôles... et toujours magiques. 120 thèmes fantastiques et décalés. Le jeu est nettement plus intéressant si les joueurs s'allient pour raconter ensemble une histoire.</i> |   |
| 7-04 | ESCALADE * (mountaineering) | de 7 à 12 ans | 1 à 6 joueurs | | <i>monter jusqu'au sommet de la montagne et en redescendre. Jeu d'aventures avec le concept de coopération bien concret, car tous jouent avec le même pion représentant la cordée.</i> |   |
| 7-05 | JENGA * | à partir de 7 ans | 1 à 4 joueurs | 15 mn | <i>retirer les pièces une par une de la tour et les replacer dessus sans la renverser - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> |   |
| 7-06 | LE JEU DE LA LUMIERE (waldshattenspiel) | de 7 à 11 ans | 3 à 6 joueurs | 35 mn | <i>se réunir tous derrière un même arbre et éviter la lumière. Un jeu plein de poésie et de beauté (!! adulte indispensable car bougie).</i> |  |
| 7-07 | LOBO 77 * | à partir de 7 ans | 2 à 10 joueurs | 20 mn | <i>ne pas atteindre "77" ou un nombre supérieur avec les cartes posées. Jeu de calcul et de rapidité. Simple, léger, rapide.</i> |  |
| 7-08 | SAGALAND * | à partir de 7 ans | 2 à 6 joueurs | 35 mn | <i>trouver les 3 objets de conte de fée réclamés par le roi. Un memory revisité. Donc jeu de mémoire, de parcours, de déduction et...de magie (histoire de trésors !).</i> |    |
| 7-09 | WANTED (haut les mains !) | à partir de 7 ans | 3 à 5 joueurs | 30 mn | <i>se débarrasser de toutes ses cartes en faisant très attention à ses réactions. Simple et efficace.</i> |  |
| à partir de 8 ans (pastille jaune) | | | | | | |
| 8-01 | DIXIT * | à partir de 8 ans | 4 à 6 joueurs | 30 mn | <i>deviner la carte qui correspond au son, au mot ou à la phrase énoncée par le joueur "conteur". Simple, étonnant et imaginaire.</i> |  |
| 8-02 | HANABI * | à partir de 8 ans | 2 à 5 joueurs | 25 mn | <i>incarner des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. Demande de la mémoire mais aussi de la ruse pour bien utiliser les informations données par les partenaires car l'originalité tient dans le fait que personne ne voit son propre jeu.</i> |    |

| | | | | | | |
|--|--|--------------------|----------------|-------------|---|---|
| 8-03 | HEP ! BUS * | à partir de 8 ans | 3 à 4 joueurs | 15 mn | <i>se mettre d'accord sur la stratégie la plus efficace pour arriver ensemble à l'arrêt du bus. Des parties rapides et rythmées avec la possibilité d'augmenter la difficulté.</i> |  |
| 8-05 | KIPOUD : la pioche ou la raison | à partir de 8 ans | 2 à 5 joueurs | 30 mn | <i>construire le maximum de maisons ou réaliser la plus grande. Ce jeu est une réflexion sur les rapports humains et la fragilité de l'environnement. Les cartes sont bien construites, très claires et c'est très vite que l'on entre dans une guerre du "Moigeu".</i> |  |
| 8-06 | LA COURSE AU COFFRE-FORT | à partir de 8 ans | 2 à 4 joueurs | 30 mn | <i>trouver les 4 clés cachées pour ouvrir le coffre et arrêter la minuterie. Si le hasard est déterminant, les joueurs doivent s'employer à adopter une tactique commune pour déjouer les pièges.</i> |  |
| 8-07 | MENACE SUR TER | à partir de 8 ans | 2 à 6 joueurs | 50 mn | <i>Eliminer tous les monstres pour éviter l'hyperpollution de la planète Ter. Jeu original qui développe intelligemment le côté coopération.</i> |  |
| 8-08 | MILLE SABORDS ! * | à partir de 8 ans | 2 à 5 joueurs | 30 mn | <i>se mettre dans la peau d'un pirate et réaliser la meilleure combinaison de dés possible. Plus la combinaison comporte de dés identiques, plus elle rapporte de points. Des cartes s'ajoutent aux dés et modifient les combinaisons. Très prenant.</i> |  |
| 8-11 | ONIRIM * | à partir de 8 ans | 1 à 2 joueurs | 15 mn | <i>incarner un promeneur de rêve, perdu dans un mystérieux labyrinthe... Il faut gérer sa main, ouvrir des portes et éviter les cauchemars qui empêchent de naviguer vers la victoire. 2 possibilités : oser la chance en vagabondant de chambre en chambre ou alors jouer l'efficacité en explorant chaque pièce minutieusement. Petit jeu de cartes astucieux qui permet de jouer seul ou à 2 en coopération contre le jeu.</i> |  |
| 8-09 | PICKOMINO * (regenwormem) | à partir de 8 ans | 2 à 7 joueurs | 25 mn | <i>amasser le plus grand nombre de vers. Jeu simple mais très drôle avec des tas de rebondissements et qui égalise bien les niveaux adultes/enfants..</i> |  |
| 8-10 | T'CHANG | à partir de 8 ans | 1 à 4 joueurs | 20 mn | <i>sortir ensemble du labyrinthe en ayant découvert 7 statues. Passionnant et qui se renouvelle extrêmement bien car différents paramètres changent lors de chaque partie - peut se jouer avec un seul joueur.</i> |  |
| à partir de 9 ans (pastille jaune) | | | | | | |
| 9-01 | L'ARBRE EN DANGER | à partir de 9 ans | 2 à 7 joueurs | 30 mn | <i>sauver ensemble un arbre ravagé par les gouttes d'une pluie acide.</i> |  |
| à partir de 10 ans (pastille rouge) | | | | | | |
| 10-01 | 6 QUI PREND ! * | à partir de 10 ans | 2 à 10 joueurs | 15 ou 45 mn | <i>être malin pour éviter de poser la 6° carte, celle qui prend. Le charme du jeu est que tout le monde joue en même temps. Jeu de carte intergénérationnel à la mécanique originale.</i> |  |
| 10-02 | BELFEDAR | à partir de 10 ans | 4 à 6 joueurs | 45 mn | <i>ouvrir toutes les portes de la forteresse de Belfedar pour sortir et rejoindre le monde merveilleux d'Uménia. 250 défis actifs et interactifs sont proposés : mimes, dessins, jeux passant par la parole, l'écriture, le mouvement,...</i> |  |
| 10-03 | CARCASSONNE * | à partir de 10 ans | 2 à 5 joueurs | 30 mn | <i>créer des chemins, des villes, des prés et des abbayes qui vont permettre au fur et à mesure du jeu de gagner des points. Jeu très réussi avec des possibilités tactiques riches.</i> |  |
| 10-11 | CONCEPT * | à partir de 10 ans | 4 à 12 joueurs | 40 mn | <i>faire deviner des centaines d'objets, de personnages et de titres en combinant des icônes universelles. Et dans ce jeu, pas forcément besoin de parler pour communiquer ! En effet, par équipes, il faut faire deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau.</i> |  |
| 10-04 | GENIAL * | à partir de 10 ans | 1 à 4 joueurs | 20 mn | <i>contrer la progression du Royaume de l'ombre qui tente d'envahir l'univers. Jeu de stratégie pure. Très simple dans ses principes, il offre néanmoins un plaisir de jeu toujours renouvelé - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> |  |

























| 10-05 | LE DONJON DE NAHEULBEUK * | à partir de 10 ans | 3 à 6 joueurs | 60 mn | aider les aventuriers à retrouver la 12 ^{ème} statuette de Gladeulfeurha en affrontant de multiples dangers. Jeu très original car il permet d'exécuter des défis coopératifs de dextérité, de vitesse, d'adresse,... (lancer des cartes, empiler, mémoriser, échanger rapidement pour réaliser des combinaisons, etc). Jeu d'ambiance varié et modulable. |    |
|--|--|--------------------|----------------|------------------|---|---|
| 10-06 | LES MAGICIENS DE PANGEA (die magier von pangea) | à partir de 10 ans | 2 à 4 joueurs | 60 mn | ramener 5 amulettes dans la citadelle. Vrai jeu de réflexion, tactique et stratégique. Les règles sont simples et astucieuses. |   |
| 10-07 | L'ILE INTERDITE * | à partir de 10 ans | 2 à 4 joueurs | 30 mn | recupérer 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. |    |
| 10-08 | MAREE NOIRE (el mar en juego) | à partir de 10 ans | 1 à 6 joueurs | 35 mn | s'entraider pour empêcher le goudron de progresser sur la plage - peut se jouer avec 1 seul joueur. |   |
| 10-09 | SAMBESI | à partir de 10 ans | 2 à 6 joueurs | 45 mn | sauver un maximum d'animaux sauvages des griffes d'un méchant contrebandier. Très bon jeu de coopération et d'entraide (ex : il faut être plusieurs pour emporter un éléphant). |   |
| 10-10 | VISIONARY | à partir de 10 ans | 4 à 8 joueurs | 30 mn | empiler des blocs de bois tandis que les coéquipiers guident. Facile...sauf que le joueur qui construit la figurine imposée par une carte tirée au sort a les yeux bandés ! Super jeu d'adresse et de communication. |   |
| à partir de 12 ans (pastille rouge) | | | | | | |
| 12-01 | IMAGINE * | à partir de 12 ans | 3 à 8 joueurs | 30 mn | tenter de faire deviner des mots à l'aide de 61 cartes transparentes qu'il faut assembler, superposer, combiner, voire animer. Un jeu très original qui propose des possibilités infinies. Ne pas hésiter à jouer en coopération (équipe contre équipe) car beaucoup plus amusant. |   |
| à partir de 13 ans (pastille rouge) | | | | | | |
| 13-01 | BLACK STORIES * | à partir de 13 ans | illimité | 15 mn par énigme | poser des questions au joueur tenant la carte de l'énigme afin de résoudre 50 énigmes lugubres et/ou macabres. Extrêmement accrocheur sur une structure orale : les joueurs discutent beaucoup et tentent de donner leur version des faits parfois logique, quelquefois loufoque. |  |
| JEUX DE SOCIETE AYANT UN CARACTERE EDUCATIF | | | | | | |
| code | titre | âge | nombre joueurs | durée (moyenne) | but du jeu | type de jeu |
| à partir de 5 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E5-01 | SI ON FAISAIT LA PAIX... | à partir de 5 ans | 2 à 8 joueurs | | signer la Paix au Centre Mondial de la Paix en s'entraidant. Les enfants/jeunes s'éveillent à la notion de résolution pacifique des conflits. |   |
| E5-02 | UN SI BEL ENDROIT * (beautiful place) | de 5 à 10 ans | 2 à 8 joueurs | | sauver la terre avant que les nuages noirs et menaçants de la pollution ne la cernent complètement. Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple : faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres... |   |
| à partir de 6 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E6-01 | JEU DE L'OIE COOPERATIF : filles et garçons...en route vers l'égalité | à partir de 6 ans | 3 à 6 joueurs | 30 mn | sensibiliser les enfants à la discrimination qui peut encore exister aujourd'hui si l'on est fille ou garçon à l'échelle de la planète. Participation à des épreuves pour apprendre à mieux se connaître : débats, échanges d'expériences. |   |
| E6-02 | LE JEU DE L'EAU : découvrir l'eau en s'amusant... | à partir de 6 ans | 2 à 6 joueurs | 45 mn | sensibiliser au cycle de l'eau. Propose, autour d'un même plateau, 3 niveaux de difficulté. Dès 6 ans, les enfants peuvent jouer au jeu de l'oie. A partir de 9 ans, jeu de l'oie agrémenté de questions. Puis le jeu coopératif propose de reconstituer un puzzle sur le cycle de l'eau. |   |













| | | | | | | |
|---|---|-------------------|----------------|---------------------------|--|---|
| E6-03 | TROP D'ORDURES, C'EST TROP NUL ! * | à partir de 6 ans | 2 à 6 joueurs | | <i>sensibiliser à la trop grande quantité de déchets que chacun de nous produit et aux gestes simples pour les réduire. Fonctionne comme un jeu de 7 familles. Un court texte explique le geste de réduction des déchets au bas de chaque carte.</i> |  |
| à partir de 7 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E7-01 | A TATONS LA NUTRITION... | à partir de 7 ans | 2 à 6 joueurs | | <i>sensibiliser à l'équilibre alimentaire, mais ce jeu apporte plutôt une connaissance sur les aliments. Indispensable de jouer en équipe car les questions sont parfois très difficiles. L'esprit de compétition étant exacerbé (le principe de carte "Burger farceur"), il est vraiment conseillé de jouer sous le mode coopération. Animateur indispensable.</i> |   |
| E7-02 | DROITS DEVANT ! * | à partir de 7 ans | 2 à 7 joueurs | | <i>approcher le texte de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, et permettre aux jeunes joueurs de prendre conscience des droits liés à leur condition spécifique d'enfant. Fonctionne comme un jeu de 7 familles. Chaque carte (en tout 45) porte une question/réponse qui ouvre la réflexion sur le droit des enfants.</i> |  |
| E7-03 | JEU DES DROITS DE L'ENFANT * | à partir de 7 ans | 2 à 4 joueurs | | <i>arriver à la case 63 en reconnaissant les droits de l'enfant auxquels renvoient les dessins de chaque case. Jeu de l'oie.</i> |   |
| E7-04 | LE GRAND JEU DES TRANSPORTS | à partir de 7 ans | 3 à 6 joueurs | 45 mn | <i>acquérir des connaissances en lien avec les transports et avec l'éco-mobilité.</i> |  |
| à partir de 8 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E8-01 | A LA RENCONTRE DES ENFANTS DU SUD | à partir de 8 ans | 2 à 18 joueurs | | <i>reconstituer l'histoire d'un enfant du Sud en récupérant les cartes qui composent son récit. Découverte de la vie de garçons et filles de 9 à 13 ans dans plusieurs pays (Equateur, Brésil, Philippines, Inde, Côte d'Ivoire, Madagascar) ; du travail des enfants ; de produits tels café, thé, banane, riz, cacao et canne à sucre.</i> |   |
| E8-02 | BLUE LAND * | à partir de 8 ans | 2 à 5 joueurs | 60 mn | <i>collecter de l'épargne solidaire et l'utiliser pour mener à bien des projets de développement durable. Pour gagner, il ne faut pas accumuler de l'argent mais le dépenser dans des actions solidaires. Les missions sont classées en 12 thèmes : eau, santé, alimentation, culture, éducation, justice, équipement, habitat, transport, nature, énergie, environnement.</i> |    |
| E8-03 | DETRI'TOUT * | à partir de 8 ans | 2 à 6 joueurs | 40 mn | <i>sensibiliser à la collecte sélective et au bon tri des déchets. Le but du jeu est de cumuler des points et de collectionner des cartes représentant les différentes familles de déchets que l'on pioche dans les containers de la déchetterie, et de répondre à des questions.</i> |   |
| E8-04 | ECO'LANDI, le memory du potager * | à partir de 8 ans | 1 à 15 joueurs | prévoir plusieurs séances | <i>réaliser un projet de jardin potager, sous forme d'un dessin, applicable, grandeur nature, dans son jardin ! Ce jeu fournit toutes les astuces et conseils pour réduire les travaux d'entretien du potager.</i> |  |
| E8-05 | LA PLANETE EN JEU * | à partir de 8 ans | 2 à 6 joueurs | 45 mn | <i>sensibiliser aux menaces qui pèsent sur l'environnement et les moyens à mettre en œuvre pour remédier à sa dégradation.</i> |   |
| E8-06 | LE JEU DU DEVELOPPEMENT DURABLE | à partir de 8 ans | 2 à 6 joueurs | 15 mn | <i>découvrir et comprendre le développement durable. Jeu de cartes question/réponses simple et pratique pour aborder tous les aspects liés au développement durable : commerce équitable, changement climatique, inégalités Nord-Sud, biodiversité, déchets, énergie, écocitoyenneté...</i> |  |
| E8-07 | LE TRAVAIL DES ENFANTS | à partir de 8 ans | 2 à 4 joueurs | | <i>appréhender l'ampleur et la complexité du phénomène du travail des enfants qui touche en priorité les pays en développement mais qui n'épargne pas les pays industrialisés. Type jeu de l'oie.</i> |   |
| E8-08 | MIC MAC : enterre la hache de guerre avec ta tribu ! | à partir de 8 ans | 2 à 10 joueurs | 35 mn | <i>éduquer à l'égalité garçons-filles. Jeu inhabituel et excellent outil éducatif pour prévenir la violence.</i> |   |
| E8-10 | SUR LE CHEMIN DES DROITS DE L'ENFANT | à partir de 8 ans | 3 à 30 joueurs | | <i>Découvrir les droits de l'enfant et leur application en France et dans le monde. Invite les équipes à relever de nombreux défis (quizz, mimes, dessins, jeu de rôle, plaidoirie,...) en coopérant. Le but est d'arriver à la dernière case le plus vite possible.</i> |   |

| | | | | | | |
|--|--|--------------------|----------------------|--------|---|---|
| E8-09 | TOMBO | à partir de 8 ans | 1 à 6 joueurs | | <i>faire la connaissance d'enfants de la rue en Amérique latine obligés de travailler pour venir en aide à leur famille. Chaque joueur représente un enfant qui part travailler dans la ville - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> |  |
| à partir de 9 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E9-01 | DROITS DEVANT ! QUIZZZ * | à partir de 9 ans | 2 à 5 joueurs | | <i>approcher le texte de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, et permettre aux jeunes joueurs de prendre conscience des droits liés à leur condition spécifique d'enfant. Basé sur le jeu des 7 familles. Présente 42 articles de la CIDE accompagnés de 245 questions/réponses sur le droit des enfants dans le monde.</i> |  |
| E9-02 | SAVE THE CITY | à partir de 9 ans | 2 à 5 joueurs | 40 mn | <i>lutter en équipe contre les discriminations qui compliquent voir même rendent impossible un dialogue serein et pourtant nécessaire. Jeu très intéressant surtout que peu de jeu aborde ce thème mais il faut compter sur un temps assez long d'appropriation et de compréhension.</i> |  |
| à partir de 10 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E10-01 | FRICSOL : JOUEZ-LA SOLIDAIRE ! | à partir de 10 ans | 2 à 6 joueurs | 60 mn | <i>sensibiliser aux finances solidaires à travers un parcours ludique de création d'entreprise. Sorte d'anti-Monopoly dans lequel les joueurs se mettent dans la peau d'un créateur d'activité ayant trait à l'économie sociale et solidaire. Au cours de la partie, chaque joueur doit présenter son projet aux autres, trouver les financements et relever des défis.</i> |  |
| E10-02 | ITINERAIRE BIS : le jeu pour faire baisser son empreinte écologique | à partir de 10 ans | 2 à 6 joueurs | 30 mn | <i>apprendre en 114 questions instructives, souvent étonnantes, sur les différents aspects et enjeux du développement durable, de la transition énergétique et sur l'impact concret de tels ou tels choix du quotidien. Jeu de 6 familles.</i> |  |
| E10-03 | L'ARCHIPEL DE PACHA MAMA : les olympiades des droits fondamentaux * | de 10 à 15 ans | 15 à 40 joueurs | 90 mn | <i>s'affronter entre 5 peuples de l'archipel dans des épreuves mettant en valeur force et intelligence. L'objectif est de découvrir l'accès aux droits fondamentaux et le socle indissociable qui doit permettre à chacun de vivre dignement.</i> |  |
| E10-04 | LE NEGOCIO | à partir de 10 ans | 2 à 4 joueurs | 70 mn | <i>créer son entreprise de café équitable, la gérer et la développer en prenant en compte le respect de l'environnement et en respectant les principes du commerce équitable. 2 niveaux de difficulté.</i> |  |
| E10-05 | LES HANDISPENSABLES * | à partir de 10 ans | à partir de 1 joueur | 15 mn | <i>sensibiliser, par des cartes questions-réponses, à tous les handicaps : physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> |  |
| E10-06 | POUR UNE POIGNEE DE ZARS ! Découvrir l'autre facette de la finance par le jeu | à partir de 10 ans | 5 à 25 joueurs | | <i>découvrir les enjeux, mécanismes et impacts du microcrédit en Afrique du Sud. Chaque équipe endosse le rôle d'un porteur de projet solidaire à la recherche de financements. Embûches, actions, questions, événements émaillent ce parcours éducatif ludique.</i> |  |
| à partir de 11 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E11-01 | LA ROUTE DU COTON | à partir de 11 ans | 5 à 16 joueurs | 120 mn | <i>partir à la découverte de la filière du coton pour apprendre d'où viennent les vêtements que nous portons et le rôle de chaque acteur au sein de cette filière. Jeu de rôle.</i> |  |
| à partir de 12 ans (pastille noire) | | | | | | |
| E12-01 | JEU DE LA BANANE * | à partir de 12 ans | 15 à 30 joueurs | 80 mn | <i>éclairer et sensibiliser à la question du développement durable et à la recherche de modèles d'échanges économiques équitables. Se joue jusqu'à 30 donc en formant des équipes.</i> |  |
| E12-02 | TIERS-MONDOPOLY * | à partir de 12 ans | 2 à 6 joueurs | 90 mn | <i>apprendre sur la vie dans les pays du Sud. Chaque joueur s'identifie à un agriculteur du Pérou et décide de ce qu'il va cultiver. Mais de nombreux imprévus vont surgir. Le but du jeu est donc de gérer au mieux l'exploitation et de faire vivre la famille.</i> |  |

| à partir de 15 ans (pastille noire) | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|--------------------|----------------|--------|--|---|
| E15-01 | L'ENQUETE : COMLOT MONDIAL | à partir de 15 ans | 9 à 21 joueurs | 105 mn | <i>élucider des crimes étranges et faire revenir le calme à Tamtown. Le but est de faire comprendre le rôle de chacun pour accéder aux droits fondamentaux. Grand jeu de rôle.</i> |   |

JEUX COOPERATIFS SURDIMENSIONNES

| code | titre | âge | nombre joueurs | durée (moyenne) | but du jeu | type de jeu |
|-------------------|--------------------------------------|-------------------|----------------------|-----------------|---|---|
| à partir de 5 ans | | | | | | |
| SD-01 | ASTERIX ET LE TOUR DES DROITS | à partir de 8 ans | à partir de 1 joueur | 30 mn | <i>jeu de l'oie géant basé sur la Convention internationale des droits de l'enfant. Pour se déplacer, les joueurs sont invités à répondre à des questions plus ou moins difficiles sur la Convention.</i> |   |
| SD-17 | BILBOQUET COOPERATIF * | à partir de 6 ans | 2 joueurs | 10 mn | <i>jeu d'adresse et de dextérité dans lequel les 2 joueurs doivent se coordonner pour faire entrer la boule de bois dans le réceptacle central. Il faut faire preuve de patience et de persévérance et aussi avoir un peu de chance !</i> |   |
| SD-02 | LE BUT EN OR | à partir de 6 ans | 2 à 4 joueurs | 15 mn | <i>marquer ensemble un maximum de buts en "or" sur un plan de jeu légèrement incliné entraînant la balle vers le bas, tandis que pour gagner il faut marquer dans le but situé le plus haut. Un baby-foot très original.</i> |   |
| SD-03 | LE CRAYON COOPERATIF * | à partir de 7 ans | 2 à 6 joueurs | 20 mn | <i>tirer ensemble les ficelles qui dirige un crayon pour dessiner selon un modèle ou non.</i> |   |
| SD-04 | LE JEU DE LA TOUR | à partir de 6 ans | 2 à 4 joueurs | 20 mn | <i>reprend le principe du jeu de plateau "Les chevaliers de la tour" : construire ensemble une tour à l'aide d'un élastique.</i> |   |
| SD-05 | LE JEU DES INUITS * | à partir de 8 ans | 2 joueurs | | <i>2 joueurs doivent s'accorder sur un rythme commun afin d'enrouler complètement une corde autour d'un bâton. Extrêmement drôle et plein d'ambiance.</i> |   |
| SD-06 | LE JEU DU GRUYERE | à partir de 5 ans | 2 joueurs | 10 mn | <i>faire remonter la boule placée sur une barre jusqu'en haut du plateau grâce aux deux ficelles sans la faire tomber dans les trous. Un jeu d'extrême adresse, de concentration et de concertation.</i> |   |
| SD-07 | LE JEU DU GRUYERE | à partir de 8 ans | 2 joueurs | 10 mn | <i>faire remonter la boule placée sur une barre jusqu'en haut du plateau grâce aux deux ficelles sans la faire tomber dans les trous. Un jeu d'extrême adresse, de concentration et de concertation.</i> |   |
| SD-08 | LE PARACHUTE * | à partir de 8 ans | de 15 à 20 joueurs | | <i>en toile de nylon très légère et très résistante, le parachute permet de mener de multiples activités coopératives avec des groupes d'enfants comme d'adultes. Permet une participation active de tous les membres. Coordination, coopération, rythme, dynamisme,... sont les maîtres mots de ce jeu. Est accompagné d'un pack composé de tous les accessoires utiles (6 grenouilles, 18 balles, 2 ballons). Emprunter en même temps le livre "Les jeux de parachutes : pour des groupes de 6 à 30 enfants" qui propose tous les jeux d'intérieur et d'extérieur autour du parachute. Toile de 6 m de diamètre</i> |   |
| SD-09 | LE POMMIER GEANT | à partir de 7 ans | 2 joueurs | 10 mn | <i>cueillir les pommes à l'aide des 2 "fourchettes" et les transporter jusque dans le panier. Plus la distance est grande, plus le jeu est difficile - peut se jouer avec un seul joueur (reprend le jeu Pomela).</i> |   |
| SD-10 | MIKADO GEANT * | à partir de 5 ans | 2 à 6 joueurs | | <i>le célèbre jeu d'adresse. Il se compose d'un ensemble de baguettes, longues de 50 cm et effilées aux extrémités, que l'on laisse tomber de façon à ce qu'elles s'enchevêtrent, avant de les retirer, une à une, sans faire bouger les autres.</i> |   |
| SD-11 | PASSE TRAPPE * | à partir de 7 ans | 2 joueurs | 10 mn | <i>à l'aide d'un élastique, envoyer ses palets dans le camp adverse en les faisant passer à travers la trappe. Un jeu d'adresse dynamique et aux parties rapides.</i> |   |

| | | | | | | |
|-------|---------------------------------------|-------------------|----------------------|-------|---|---|
| SD-18 | PLANCHE D'ADRESSE GRENOUILLE * | à partir de 5 ans | 2 joueurs | 15 mn | <i>réussir à guider les 5 billes dans chacun des orifices correspondants (sur les pattes et dans la bouche de la grenouille). Les 2 joueurs, chacun tenant un côté de la planche, devront la manipuler correctement (en balançant doucement la planche de gauche à droite) pour y parvenir. Adresse, coordination, concentration et concertation indispensables</i> |   |
| SD-12 | PONT DE SINGE * | à partir de 5 ans | 2 à 6 joueurs | 25 mn | <i>le but est de parvenir, tous ensemble, à déposer les 52 bâtonnets en équilibre sur le pont composé de 2 élastiques. Plusieurs niveaux de difficulté.</i> |   |
| SD-13 | POSE-TA-BILLE | à partir de 6 ans | à partir de 1 joueur | 10 mn | <i>à tour de rôle, retirer les billes posées en équilibre sur un plateau lui-même en équilibre sans tout faire tomber. Peut également se jouer en posant les billes sur le plateau déjà posé en équilibre - peut se jouer avec 1 seul joueur (reprend le jeu Bamboleo).</i> |   |
| SD-14 | PRINCESSE LIBRE | à partir de 6 ans | à partir de 1 joueur | 10 mn | <i>libérer la princesse emprisonnée en haut d'une des tours. Pour cela il faut poser les pièces en bois en équilibre sur les élastiques tendus entre les 2 tours afin que ces pièces parviennent jusqu'à hauteur de la princesse. Celle-ci pourra ainsi s'échapper et recouvrir la liberté - peut se jouer avec 1 seul joueur.</i> |   |
| SD-15 | SUSPENS GEANT * | à partir de 7 ans | 1 à 4 joueurs | 10 mn | <i>placer les boules de couleur sur une grappe centrale sans en rompre l'équilibre précaire. Jeu d'adresse passionnant, plein de suspens qui demande calme et concentration.</i> |   |
| SD-18 | TOUPIE COOPERATIVE * | à partir de 6 ans | 2 à 6 joueurs | 10 mn | <i>la toupie coopérative met au défi d'un certain nombre de passes à réaliser ensemble, ou de figures à effectuer et à reproduire selon son imagination. Il suffit de la faire tourner pour que la magie s'opère. Son lancement s'effectue par un frottement sec et rapide de l'axe entre les deux mains. Grâce à son plateau, elle peut être lancée en l'air, envoyée à un autre joueur, rebondir sur la cuisse, la jambe, la main etc... Les plus expérimentés pourront remplacer le plateau par la paume de la main. Si en plus de se lancer la toupie, on se fait passer les plateaux (3 plateaux fournis), alors ce jeu est jouable à 6 sans problème.</i> |   |

les livres suivant permettent d'approfondir sa connaissance des jeux coopératifs et beaucoup proposent des jeux pour groupes d'enfants et/ou de jeunes

| | titre | auteur | prix € | date édition | résumé |
|--|--|---|--------|--------------|--|
| | Je coopère, je m'amuse: 100 jeux coopératifs à découvrir | FORTIN, Christine | 37 | éd° 1999 | <i>Ce recueil d'activités ludiques est classé en 5 chapitres : jeux pour faire connaissance, jeux pour entrer en contact, jeux actifs, jeux pour moments plus calmes et jeux de parachute. Chaque fiche de jeu comporte les indications de mise en œuvre : conditions de lieu, de temps, nombre de partici-pants, âge, durée, préparation, matériel, objectifs et déroulement.</i> |
| | Jeux coopératifs pour bâtir la paix | MASHEDER, Mildred | 20 | éd° 2009 | <i>Cet ouvrage propose de pratiquer la coopération en s'amusant. Il regroupe plus de 300 jeux et sports coopératifs, sans perdants ni gagnants. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse aux enseignants mais aussi aux parents et à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans.</i> |
| | Jeux et violences: jeux agressifs, jeux coopératifs | NON VIOLENCE ACTUALITE | prêt | éd° 1991 | <i>Rôle de la violence dans les jeux, débat sur les jouets guerriers, ce dossier présente aussi des jeux coopératifs.</i> |
| | Jeux pour habiter autrement la planète avec les 8-11 ans | BANCON, Elise ; CAMBIANICA, J. Frédéric | 15 | éd° 2010 | <i>Autour de ces trois axes, ce carnet propose des jeux et des activités pour offrir aux enfants d'expérimenter la nature, la différence culturelle ou l'injustice ; pour donner du sens à ces expériences ; pour les inciter à l'engagement. Chaque jeu présente des consignes et des objectifs clairs, un lien avec les programmes scolaires, des clés de compréhension quand la thématique le nécessite.</i> |
| | Jouons ensemble: 40 jeux de groupe: pour les 6-12 ans...et les autres ! | NON VIOLENCE ACTUALITE | prêt | éd° 2001 | <i>Présentés sous forme de fiches cartonnées, ces jeux sont faciles d'utilisation. Ils sont classés en fonction de notions essentielles pour une résolution non-violente des conflits : respect, confiance en soi, esprit de groupe, créativité. Il s'agit également d'apprendre la coopération plutôt que d'inciter à la compétition ou à la mise en valeur de l'individu au détriment de la vie sociale du groupe.</i> |
| | Le jeu vous va si bien ! | DERU, Pascal | prêt | éd° 2006 | <i>Hors des sentiers battus, l'auteur explore les meilleurs jeux contemporains et jeux coopératifs. Il invite à en découvrir de nouveaux et donne des idées pour savoir lesquels conviennent le mieux au lecteur. Fervent plaidoyer, ce livre est bien plus qu'une incitation à jouer.</i> |

| | | | | | |
|--|---|--|------|----------|--|
| | Les jeux de parachutes : pour des groupes de 6 à 30 enfants | KAISER, Françoise | 24 | éd° 2009 | <i>Ce livret présente une quarantaine de fiches, faciles à utiliser, pour organiser activités et jeux d'intérieur et d'extérieur autour du parachute. Celui-ci, grande toile multicolore, développe l'esprit d'équipe et la coopération.</i> |
| | Malle de jeux internationale : restaurer l'activité ludique des enfants dans les situations de crise | DAGNINO, Nicole ; VALLS, Philippe | prêt | éd° 2005 | <i>Il propose, dans la 1ère partie, une sélection de 100 jeux et jouets, dont 40 présentés sous forme de fiches.</i> |

Histoire et principe des jeux coopératifs

Petit historique :

Les jeux coopératifs sont issus principalement des "new games" créés par Stewart Brand aux États-Unis au moment de la guerre du Vietnam. Le principe fondamental en est l'engagement physique mais sans gagnant ni perdant. Des Canadiens ont ensuite repris une partie de ces jeux, où il n'y avait ni violence ni compétition, pour en faire des jeux coopératifs. Thierry Orlick, enseignant à l'université d'Ottawa a beaucoup apporté à cette démarche en étudiant différentes cultures, notamment papoue, inuit, chinoise,... dans lesquelles il avait repéré des jeux coopératifs. Il a étayé la thèse selon laquelle il y aurait un lien entre la fréquence de l'utilisation des jeux coopératifs et le caractère non-violent de telle ou telle culture. Ensuite, des psychologues allemands ont ramené des États-Unis des ouvrages sur les jeux de coopération qui, pour l'essentiel, étaient des jeux de plein air. Ils en ont adapté les mécanismes pour créer des jeux de société coopératifs.

Les jeux coopératifs permettent :

- de se lancer dans une aventure collective où chacun a sa place,
- de se sentir plus efficaces à plusieurs,
- de s'entraider pour gagner ensemble,
- d'élaborer des stratégies communes,
- de (re)découvrir le plaisir de jouer sans risque d'être mis hors jeu ou éliminé.

Ils permettent aussi :

- à des enfants d'âges différents de jouer ensemble puisque chacun contribue à sa mesure.

Les jeux coopératifs encouragent :

- le travail d'équipe
- le respect de chacun
- l'entraide
- la solidarité
- la confiance
- la résolution de problèmes
- la communication
- le plaisir de jouer



originalité, aventure, imagination, parties de fous rires !!

**Les jeux coopératifs ont été conçus pour permettre à l'enfant de comprendre la notion d'interdépendance et de relations des uns aux autres.
Chaque participant peut donner sa pleine mesure et réaliser l'importance d'aider et de se faire aider pour augmenter les chances de gagner la partie.**