

# JEUX COOPÉRATIFS ET DOCUMENTATION EN PRÊT

## A PARTIR DU CYCLE 1



### PETITE FERME TACTILE

À travers quatre jeux, les enfants apprennent à reconnaître au toucher les contours des animaux et à les classer correctement.

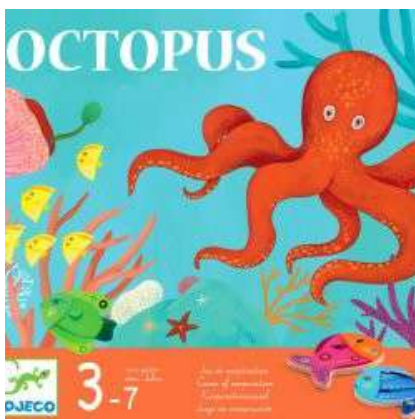
*A partir de 2 ans / Motricité fine, animaux*



### L'ARBRE DES QUATRE SAISONS

Dans ce jeu éco-conçu, mémorisons et retrouvons les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer.

*A partir de 3 ans / Concertation, vocabulaire, saisons*



### OCTOPUS

Un jeu de pêche magnétique où il faudra faire preuve de coopération, d'adresse et de coordination pour faire passer les poissons d'un plateau à l'autre.

*A partir de 3 ans / Motricité fine, concertation, mer*



### LE TRÉSOR DES LUTINS

D'audacieux lutins partent en expédition pour récupérer le trésor du dragon absent. Les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour...

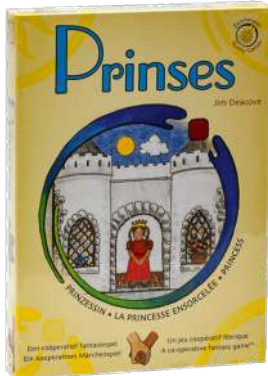
*A partir de 4 ans / Formes, couleurs, concertation*



## LE MONSTRE DES COULEURS (JEU + ALBUM)

Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent. Ce jeu permettra aux plus jeunes d'exprimer leurs émotions et de les structurer.

*A partir de 4 ans / Émotions, expression*



## LA PRINCESSE ENSORCELÉE - Prises

Une princesse est endormie dans un château, prisonnière. Nous allons la délivrer, ce qui va nécessiter de surmonter divers obstacles à l'aide d'objets. Un jeu qui laisse une part à la créativité et à la négociation

*A partir de 5 ans / Concertation*



## MMM !

Un bon jeu pour découvrir la coopération tout en développant des stratégies face à un ennemi commun. Le plateau est simple mais efficace et les deux niveaux de difficulté permettent de ne pas s'ennuyer.

*A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, alimentation*



## LA LÉGENDE DU CAPITAINE BARBE BLANCHE

Pour sortir de la dangereuse baie des pirates le légendaire trésor de Barbe Blanche, les membres de l'équipage devront se serrer les coudes. En réfléchissant bien et avec un peu de chance, ils pourront échapper au capitaine fantôme Barbe Blanche, couler tous ses vaisseaux fantômes et trouver un chemin pour sortir de la baie.

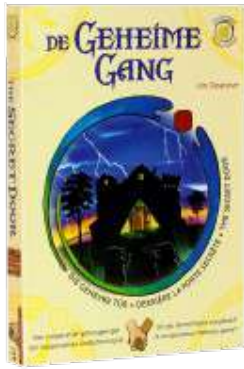
*A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, pirates*



## UN SI BEL ENDROIT – A Beautiful Place

Un jeu où les joueurs œuvrent ensemble à redonner toute sa beauté à la planète avant que les sombres nuages de pollution ne les encerclent. Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple : faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres...

*A partir de 5 ans / Concertation, environnement*



### **DERRIÈRE LA PORTE SECRÈTE – De Geheime Gang**

Un jeu de mémoire et de logique où les joueurs-euses sont invité.e.s à mener l'enquête, assorti d'une course contre le temps. Le déroulement favorise les mécanismes d'entraide, tout en laissant place à l'initiative personnelle.

*A partir de 5 ans / Mémoire, concertation*



### **PETITS BÂTISSEURS**

Une nouvelle journée commence sur le grand chantier de Bruno ! Celui-ci a des plans pour construire plein de nouvelles maisons colorées qui doivent être terminées aujourd'hui. Son maçon Tom fait donc sans arrêt des allers et retours pour transporter les blocs de construction de la carrière aux différents chantiers. Mais le temps passe vite. Réussirez-vous à construire vos maisons avant que la journée de travail de Bruno et de Tom ne soit terminée ?

*A partir de 2 ans / Couleurs, formes*



### **CHUT COCO**

Toutes les mamans et tous les papas des animaux de la ferme font une grande fête ! 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 ?

*A partir de 2 ans / Animaux, ferme*



### **LE ZOO DE MILLY (Milly's lernzoo)**

Aujourd'hui, Milly a beaucoup à faire au zoo. Elle doit distribuer le courrier à l'ours, aux deux lions et aux trois éléphants, leur apporter à manger et repeindre les cages des animaux. Aux enfants de l'aider.

*A partir de 2 ans / Couleurs, formes, animaux*

### **PYRAMIDE D'ANIMAUX**



Pyramide d'animaux est un jeu d'adresse. Guidés par le dé, les joueurs empilent le maximum d'animaux en bois sur le dos du crocodile. Attention à ne pas construire une pyramide trop haute, elle risque de tomber ! Avec de l'adresse, une bonne coordination œil/main, de la concentration et aussi de la chance, l'enfant construit une pyramide d'animaux et remporte la partie.

*A partir de 2 ans / Motricité fine, animaux*



### MAIN DANS LA MAIN (Hand in hand)

Dominos, jeu de mémoire, jeu de la ronde, puzzle, à jouer avec ou sans dé. Des enfants de toutes origines, filles et garçons, doivent se donner la main. Un joli jeu en bois qui interpellera sur la différence et l'amitié entre TOUS les enfants. Bienvenu, par les temps qui courent...

*A partir de 3 ans / Mémoire, concertation*



### LA PRINCESSE AU PETIT POIS

Habituellement, la princesse au petit pois Paola, n'aime pas aller au lit, mais aujourd'hui elle est très fatiguée. Pour s'endormir dans un lit bien confortable, elle empile matelas, couettes et oreillers en une tour géante. La tour est bien douillette mais qu'est ce qu'elle penche ! Qui aidera Paola, la princesse au petit pois, à empiler correctement ses oreillers, couettes et matelas pour qu'elle puisse facilement s'endormir ? Deux jeux d'adresse dont un coopératif. Beau matériel de jeu. Conte à lire inclus.

*A partir de 3 ans / Motricité fine, contes*



### MON PREMIER VERGER

Un classique du jeu coop adapté pour les tous-petits

*A partir de 2 ans / Motricité fine, couleurs, formes, fruits*



### LE VERGER

La corneille aimerait bien manger les fruits dans le verger. Mais voici les enfants avec leurs paniers... Les auront-ils rempli avant que la corneille n'ait tout mangé ? Pour y parvenir, ils devront s'entraider. Permet d'initier les tous petits aux jeux de société et à la coopération

*A partir de 3 ans / Motricité fine, couleurs, fruits, stratégie, concertation*



### LE GRAND VERGER

Identique au Verger, il se joue sur un plateau de 70 cm x 70 cm

*A partir de 3 ans / Motricité fine, couleurs, formes, fruits, stratégie, concertation*



### LE VOLEUR DE CAROTTES

Le lapin a, une fois de plus, décidé de venir manger nos délicieuses carottes. Récoltez plus de carottes que le lapin

*A partir de 4 ans / Stratégie, jardin*



### LITTLE COOPERATION

Sur la banquise, quatre animaux, après une journée de pêche, veulent revenir sur leur île. Mais il fait chaud et le pont qu'ils empruntent pour passer sur leur île, est en train de fondre. Parviendront-ils à revenir chez eux, tous ensemble ?

*A partir de 2 ans / Motricité fine, stratégie, environnement*



### LA CHASSE AUX MONSTRES

Dans ce jeu aux jolies cartes, nous devons renvoyer les monstres qui veulent nous faire peur au placard ! Car si nous les craignons, eux-aussi ont des peurs, et nos jouets sont nos meilleures armes...

Un bon moyen pour aborder avec les enfants cette question des peurs le soir et la nuit.

*A partir de 3 ans / Mémoire, concertation, émotions*



### LE BAL DES COCCINELLES (Maskenball der Käfer)

Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête !

*A partir de 4 ans / Couleurs, insectes*

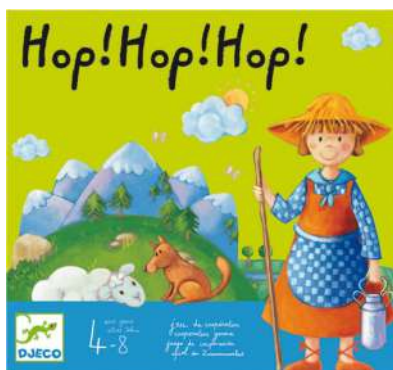


### PONT DE SINGE

Le Pont de Singe est un jeu d'adresse et de dextérité dans lequel les joueur-euse-s doivent se coordonner pour empiler toutes les pièces de bois sur deux élastiques.

Jeu de fabrication artisanale aveyronnaise.

*A partir de 5 ans / Motricité fine, stratégie*



### HOP ! HOP ! HOP !

À chaque coup de dé, la bergère, les moutons et le chien avancent vers la bergerie. Mais il y a un pont à traverser. Ce pont est fait d'une dizaine de piliers en bois que le vent peut emporter quand le dé tombe sur la face " Tempête ". Le joueur doit alors enlever délicatement un des piliers. Si la bergère réussit à rentrer ses moutons dans la bergerie avant que le pont ne s'écroule, le jeu est gagné pour tout le monde, sinon une seconde partie s'impose !

*A partir de 4 ans // Stratégie, concertation, environnement*



### VIVA MONTANYA

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

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

*A partir de 4 ans / Mémoire, stratégie, concertation, environnement*



### PLAYA PLAYA

Mémoriser et coopérer pour préserver la plage.

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

*A partir de 4 ans / Mémoire, stratégie, concertation, environnement*



### WOOLFY

Les trois petits cochons ont déjà vu la maison en paille et la maison en bois être soufflées par le loup...

Vite vite vite !!! Construisons la maison de briques, et échappons-nous avant que le grand méchant loup ne nous mange... S'il nous attrape, il nous mettra dans le chaudron... et nous devons aller délivrer nos petits amis prisonniers.

Une course-poursuite dans un univers bien connu.

*A partir de 5 ans / Animaux, conte, environnement*



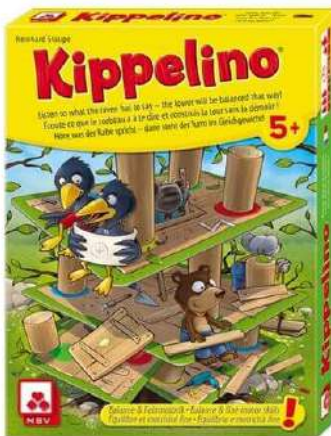
### MAGIC MAZE KIDS

Le roi a été accidentellement transformé en grenouille!

Rassemblez vos amis, traversez la forêt à toute vitesse et trouvez les bons ingrédients pour préparer une potion qui le guérira.

Magic Maze Kids est un jeu coopératif qui rend les mécanismes originaux de Magic Maze accessibles aux jeunes joueurs. Tout le monde contrôle tous les héros, mais seulement dans une direction! Des tutoriels vous apprennent progressivement les règles, et plusieurs niveaux font évoluer le jeu avec les enfants.

*A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, communication*



### KIPPELINO

Élevons notre cabane étage après étages !

Tous les joueurs forment une équipe et tentent de monter toutes les planches et toutes les rondelles de bois. Alors, êtes vous prêts à relever le défi ?

Une variante « Jouer les uns contre les autres » est expliquée à la fin de la règle du jeu

*A partir de 5 ans / Concertation, motricité fine*



### LE PASSAGE SECRET

Dans cette maison emplies d'objets précieux, un voleur s'est immiscé, a dérobé l'un d'eux et est reparti, fermant la porte derrière lui. Mais lequel a-t-il pris ?

Les joueurs-euses sont invité-e-s à mener l'enquête. Un jeu de mémoire et de logique, assorti d'une course contre le temps : aux douze coups de minuit, il faudra trancher pour gagner la partie. Alors, gagnons du temps en échangeant idées et stratégies !

Un jeu familial phare dans lequel adultes et enfants prennent plaisir à jouer.

*A partir de 5 ans / Mémoire, stratégie, concertation*

## A PARTIR DU CYCLE 2



### **CANOPEA**

Canopea est un jeu coopératif basé sur un astucieux mélange d'adresse, de mémoire et de stratégie. Au sein d'une même partie, la difficulté peut être modulée selon l'âge de chaque joueur. Embarquez ensemble sur votre palet-aeronef, volez vers les cités-arbres en 3D et dénicher les oiseaux à protéger des braconniers. Lors d'une partie de Canopea, effectuez 5 voyages durant lesquels vous devez mettre à l'abri le plus d'oiseaux possible à Canopea, avant que les braconniers ne les capturent. Tout au long de la partie, l'aéronef et les Cités-Arbre vont se déplacer sur la table. Les distances entre les cités vont ainsi augmenter, rendant les déplacements et les missions plus difficiles à réaliser.

*A partir de 6 ans / Motricité fine, mémoire, animaux, environnement*

### **BANDIDO**

Bandido tente de s'évader! Fermons vite les tunnels!

Ce petit jeu, qui fonctionne vraiment bien, s'explique en 1 minute, tient dans la poche, et peut s'emporter partout!

Bandido a creusé un tunnel sous sa cellule... Ensemble, nous devons l'arrêter en tentant de bloquer toutes les issues.

Une règle très simple, pour un jeu passionnant et pas si facile !

*A partir de 6 ans / Stratégie, concertation*



### **BANDIDA**

Prêt à poursuivre une gangster ?

Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville... Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux flics pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évasion ? Nouveaux objets, événements spéciaux... Dans cette suite du best-seller Bandido, vous trouverez tout ce que vous aimiez dans le premier opus, et plus encore.

*A partir de 6 ans / Stratégie, concertation*



### **CONNEXION TEAM**

Bienvenue dans Connec'Team, un jeu de coopération mêlant création et déduction. Rassemblez votre équipe et connectez-vous au mieux pour remporter, ensemble, la partie. Une équipe, un esprit !

Agilité d'esprit, coopération et bonne humeur autour d'un jeu d'association de mots dynamique et coopératif !!

Un jeu de coopération composé de deux phases

1 – Phase de création Posez une carte à tour de rôle pour créer des connexions de mots

2 – Phase de validation Connectez-vous en binôme : comptez jusqu'à 3 et annoncez un mot simultanément. Si le mot est le même : vous marquez un point pour l'équipe !

*A partir de 8 ans / Concertation, environnement, animaux*



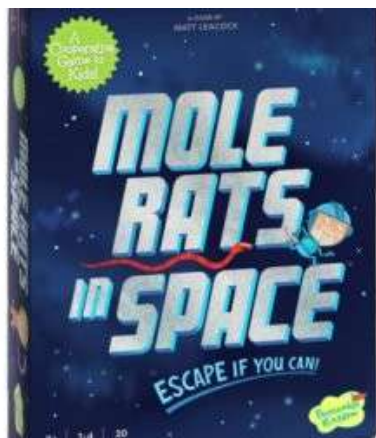




### **BARBAOU – Le Monstre de la Mer**

« Barbaou » signifie « croque-mitaine » en breton et il est le monstre du jeu (la pollution des mers contre laquelle les joueurs doivent trouver des solutions). Vous devez coopérer pour dépolluer la mer et sauver les animaux en péril : un jeu de poche rythmé où la décision commune est primordiale.

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, environnement, mer*



### **MOLE RATS IN SPACE**

Vous et vos coéquipiers êtes des rats taupes sur une station de recherche qui a été envahie par des serpents. Vous avez besoin de collecter votre équipement et d'échapper à la station avant que le temps imparti ne soit écoulé.

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **SOS DINO**

Un jeu coopératif qui mélange habilement pose de tuiles et déplacement : tour à tour, vous allez devoir faire progresser la lave des volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **ZOMBIE KIDZ EVOLUTION**

Les joueurs doivent unir leurs forces et développer la bonne stratégie pour repousser les zombies qui envahissent leur école. Le premier jeu “legacy” pour enfants : il évolue au fil des parties.

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **LES YEUX DE LA JUNGLE – Ogen van de jungle**

Au cœur de la jungle, des animaux, des trésors et des enfants ont disparu. La tribu les recherche pour les ramener en sécurité. Un jeu qui laisse une part à la créativité et à la négociation : pas de solution-type systématique, mais une décision collective pour décider ce qui est le plus utile pour triompher des obstacles.

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, environnement*



### **MAGIC MAZE**

Un jeu coopératif en temps réel où chaque joueur peut contrôler n'importe quel héros afin de lui faire accomplir une action bien spécifique... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de réussir à déplacer les héros à bon escient.

*A partir de 8 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **VOLEUR D'ÉTOILES**

Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. Vite, il faut les récupérer avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs !

*A partir de 6 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **TRICOURS**

Formidable jeu de coopération et d'habileté, il faut coordonner ses mouvements et savoir travailler en équipe pour gagner.

*A partir de 6 ans / Motricité fine, stratégie, communication*



### **BAMBOLEO**

Un plateau de bois est posé en équilibre sur une boule de liège... Au programme : adresse, sens de l'équilibre, réflexion et écoute !

Coopérer, se conseiller, anticiper et parvenir ensemble à poser toutes les pièces...

*A partir de 6 ans / Motricité fine, stratégie, communication*



## ARBOS

Arbos est un jeu d'habileté et d'équilibre reproduisant la croissance d'un arbre. Chacun, à tour de rôle, ajoute un pièce (branche ou feuille) à la construction, qui se révélera de plus en plus instable et fragile.

Il nous faut alors réussir à poser toutes les pièces que nous aurons décidé de mettre en jeu au départ. Un beau jeu de construction tout en bois.

*A partir de 6 ans / Motricité fine, stratégie, communication*



## TOUR DU DRAGON

L'effroyable dragon a enfermé la princesse dans sa tour. Aussitôt le prince et ses compagnons viennent à son secours.

Avec une bonne mémoire et beaucoup d'adresse vous pourrez sauver ensemble la princesse avant que le dragon ne fasse tout s'effondrer.

*A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, communication*



## LE JEU DE LA FORÊT

Le Jeu de la Forêt est un jeu d'adresse et de dextérité dans lequel les joueur-euse-s doivent dépolluer la forêt et opérer une reforestation. Il s'agit de lancer des billes vers le support en bois et de parvenir à incliner les détritux, mais attention, il ne faut pas que nous effrayions les animaux !

Un très beau jeu de fabrication artisanale vosgienne.

*A partir de 5 ans / Motricité fine, environnement*

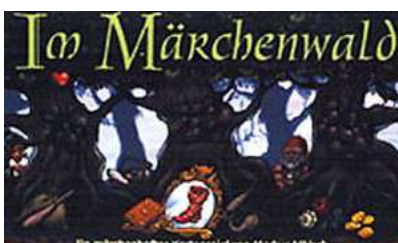


## MERLIN ZINZIN

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.

*A partir de 7 ans / Stratégie, concertation, communication*



## IM MÄRCHENWALD

Pour soigner la princesse, les joueurs doivent ramener les 7 objets magiques de la forêt des merveilles avant les vilains nains qui ne font rien qu'à les embêter.

*A partir de 7 ans / Mémoire, concertation, contes et légendes*



### LE PETIT CHAPERON ROUGE

Tous ensemble, aidez le Petit Chaperon Rouge à rejoindre la chaumière de sa mère-grand avant que le loup n'y pointe le bout de son museau ! Pour faire avancer le Petit Chaperon Rouge, il vous faudra cueillir le plus de fleurs possible.

Un jeu coopératif de prise de risque malin et accessible.

A partir de 7 ans / Stratégie, contes



### EN AVANT VERS LA CITÉ IDÉALE !

Construire ensemble une cité idéale où tous les enfants ont accès à leurs droits et où il n'y a plus de discriminations. L'objectif est de montrer la nécessité de coopérer, d'éveiller les consciences et de faire naître des débats sur ces sujets.

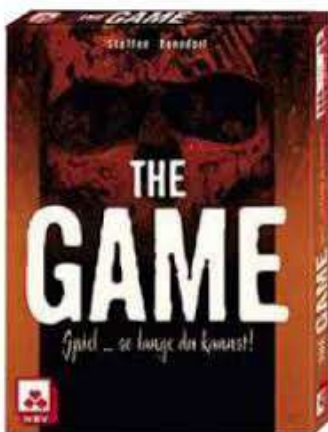
A partir de 6 ans / Communication, citoyenneté



### SUR LE CHEMIN DES DROITS DE L'ENFANT

« Sur le chemin des droits de l'enfant » est un jeu de société s'inspirant du jeu des « serpents et des échelles » qui permet aux acteurs éducatifs d'échanger avec les enfants et les jeunes autour des questions des droits de l'enfant

A partir de 8 ans / Communication, citoyenneté



### THE GAME

Le jeu n'est pas notre ami ! Et notre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Notre objectif est de nous débarrasser de toutes nos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, chacun-e doit poser au moins 2 cartes en minimisant les écarts numériques avec les précédentes cartes posées.

A partir de 8 ans / Stratégie, concertation



### THE GAME EXTREME

Variante du jeu The Game, où l'objectif est toujours de se débarrasser de toutes les cartes contenant des nombres, mais certaines portent maintenant des consignes qu'il faut respecter et qui bouleversent les règles habituelles, tel se taire, ou jouer toutes ses cartes sur la même pile...

A partir de 8 ans / Stratégie, concertation

## A PARTIR DU CYCLE 3

### **HANABI**



Nous sommes des artificiers chinois, et l'Empereur nous a commandé un feu d'artifice. Nous devons utiliser le peu d'indices à notre disposition pour donner la bonne information de la manière la plus efficace, et compter sur les pouvoirs de déduction de nos camarades pour qu'ils comprennent notre intention avec des informations partielles. Un jeu de déduction et de mémoire aux règles simples mais avec une grande profondeur stratégique, ou le score d'un même groupe s'améliore avec la confiance et la complicité qui s'instaure au fur et à mesure des parties.

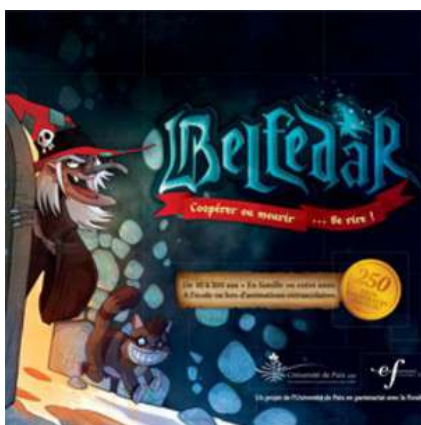
*A partir de 8 ans / Stratégie, mémoire*

### **APRÈS L'ORAGE**



Un jeu coopératif plein de suspense où il faudra scier et poser des rondins de bois pour réparer le pont, sauver le mouton tout en gardant un œil sur le loup qui veut attraper le mouton et un autre sur le castor qui chipe des rondins pour réparer son barrage...

*A partir de 6 ans / Stratégie, concertation, communication, mémoire, animaux, eau*



### **BELFEDAR**

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 ! C'est ensemble que vous avez pénétré dans la forteresse et c'est ensemble qu'il faudra en sortir. Les 250 défis proposés sont actifs et interactifs : mimes, dessins, parole, écriture, mouvement, chant...

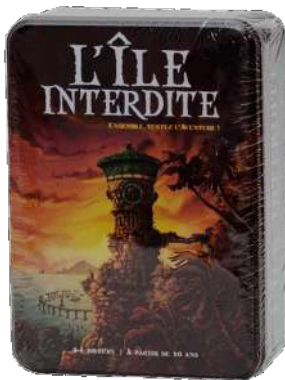
*A partir de 10 ans / Stratégie, concertation, expression*



### **PLACE DE LA LOI**

Un jeu citoyen qui s'adresse aux adolescents et aux adultes qui souhaitent renforcer leur connaissance de la loi française sous forme ludique et éducative. On la découvre, on en discute, c'est l'occasion d'un dialogue passionné entre jeunes et adultes.

*A partir de 10 ans / Concertation, communication, citoyenneté*



### **L'ÎLE INTERDITE**

Quatre trésors nous tendent les bras sur cette île magnifique... en train de couler ! Il va falloir s'organiser pour les trouver et fuir avant que les flots ne nous rattrapent ! Saurons-nous mettre nos compétences en commun pour être plus efficaces ?

Un jeu passionnant qui exige une grande capacité de concertation pour gérer les nombreux paramètres

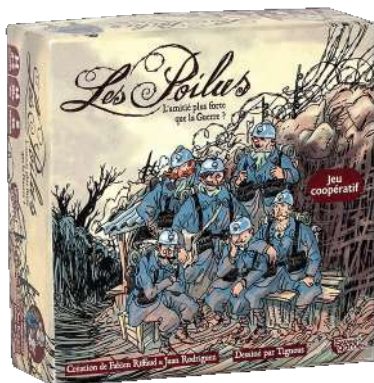
*A partir de 8 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **MYSTERIUM**

Dans les années 20, un brillant astrologue pénètre dans sa nouvelle demeure, lorsqu'il ressent immédiatement une présence surnaturelle. Il décide alors de rassembler les plus éminents médiums de son temps pour une séance exceptionnelle. Ce jeu d'ambiance innovant, palpitant et immersif revisite les jeux d'enquête et de coopération avec une mécanique de jeu asymétrique. Chaque joueur choisit soit d'incarner un médium ou le fantôme avec des objectifs différents.

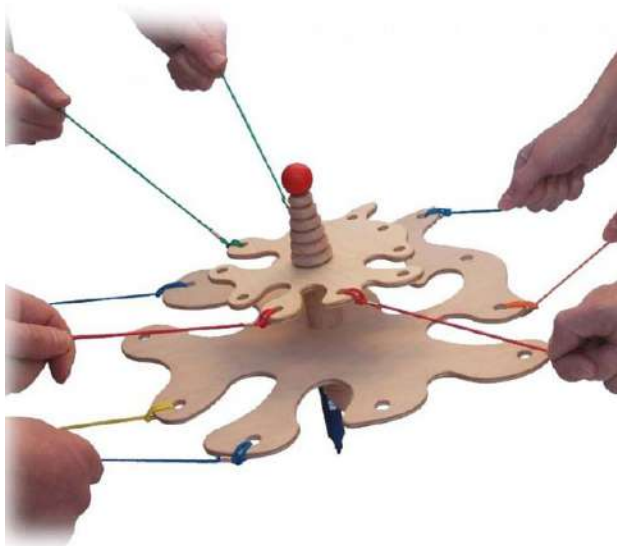
*A partir de 10 ans / Stratégie, concertation, communication*



### **LES POILUS**

Vous et vos meilleurs amis découvrez l'ordre de Mobilisation Générale, et envahis par la panique, vous vous promettez de ne jamais vous laisser tomber et de rester solidaires pour revenir tous ensemble à tout prix ! Vous allez devoir faire face à des missions remplies de menaces, pièges et coups durs en vous aidant des discours, porte-Bonheur et soutiens de vos amis, pour qu'enfin la Paix renaisse avant que le moral ne soit épuisé.

*A partir de 10 ans / Stratégie, concertation, histoire*

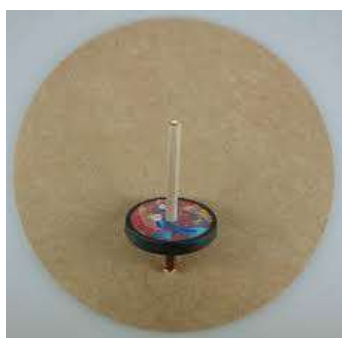


### CRAYON COOP (Strippen zieher)

Le support de crayon (ou marqueur ou craie...) est équipé de ficelles permettant à plusieurs personnes d'exécuter un dessin avec concentration, coopération et adresse.

Le support a la forme d'une toupie auquel peuvent être accrochées jusqu'à 10 ficelles qui seront tendues chacune par un participant. Les joueurs doivent se coordonner pour reproduire des modèles sur une surface horizontale : soit directement avec l'axe (sur du sable par exemple), soit sur papier en utilisant le crayon ou le feutre ou encore la craie.

*A partir de 3 ans*



### TOUPIE COOPÉRATIVE

Les Toupies coopératives nous mettent au défi d'un certain nombre de passes à réaliser ensemble, ou de figures à effectuer et à reproduire selon notre imagination. (Une toupie et 3 plateaux dans le jeu)

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.

*A partir de 6 ans*



### BILBOQUET COOPÉRATIF

Le Bilboquet coopératif est l'adaptation d'un grand classique, pour lequel il vous faudra faire preuve de patience et de persévérance... et aussi avoir un peu de chance !

Ce jeu est fabriqué artisanalement en Aveyron.

*A partir de 6 ans*



### KINBALL / OMNIKIN

Un ballon surdimensionné, de 1 mètre de diamètre, que les enfants adorent, mais qui est impossible à manipuler tout seul. Il faut donc se coordonner pour l'utiliser et il permet alors de s'amuser tous ensemble.

*A partir de 3 ans*



## LES PARACHUTES

Deux modèles :

- 3,6m avec 8 poignées

- 7,5m avec 20 poignées

Voici quelques-unes de ses principales possibilités :

- Peut s'utiliser à l'intérieur ou à l'extérieur, permet une participation active de tous ;
- Apporte un complément original à l'éducation physique grâce à une dynamique collective et à un matériel attirant par les couleurs et les mouvements ;
- Ouvre à de nombreuses activités amusantes et utiles au développement moteur de l'enfant ;
- Permet des exercices rythmiques et dynamiques dans la bonne humeur ;
- Crée un réel intérêt au mouvement de la part des enfants et des jeunes ;
- Stimule et développe les principaux muscles du corps ;
- Apprend la coordination et la coopération dans l'action de groupe ;
- Offre de nombreuses possibilités d'adapter et de créer d'autres jeux ou activités. Des dizaines d'activités à développer tous ensemble.

*A partir de 3 ans*



## SKIS COOPÉRATIFS FLEXIBLES

Un classique des jeux de déplacement et de coordination en groupe !

Cinq enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre. Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !

Possibilité d'accrocher 2 skis pour jouer à 10

*A partir de 5 ans*

## TEAM TOWER – TOUR DE FROEBEL

En intérieur ou en extérieur, Team Tower est un jeu passionnant de 2-24 participants ! Afin de construire au mieux la tour, coordination et communication seront nécessaires. Les participants ne peuvent atteindre leur objectif qu'en travaillant ensemble, ce jeu encourage la confiance en soi et la conscience de soi

*A partir de 7 ans*







## LA PÉDAGOGIE COOPÉRATIVE

### Reflets de pratiques et approfondissements

Y. Rouillier, J. Howden, Éditions Chenelière / Didactique

Cet ouvrage est un témoin de la facette vivante, créative et évolutive de la pédagogie coopérative. Il constitue également un soutien à l'enseignant sur son chemin de pratique par la transmission de bases théoriques et expérientielles solides.

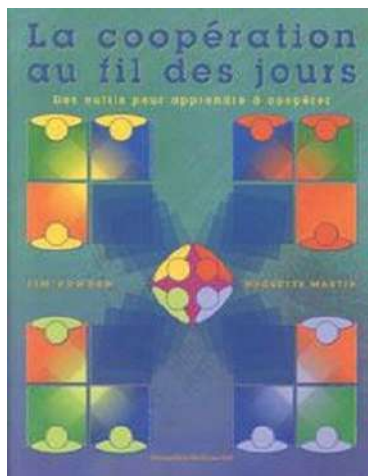


## LA COOPÉRATION : UN JEU D'ENFANTS

### De l'apprentissage à l'évaluation

J. Howden F. Laurendeau, Éd. Chenelière / Didactique

La pédagogie coopérative est non seulement une stratégie d'enseignement, mais aussi une stratégie d'apprentissage. Ce guide se veut très pratique puisqu'il fournit aux enseignants un programme complet pour l'implantation de la pédagogie coopérative

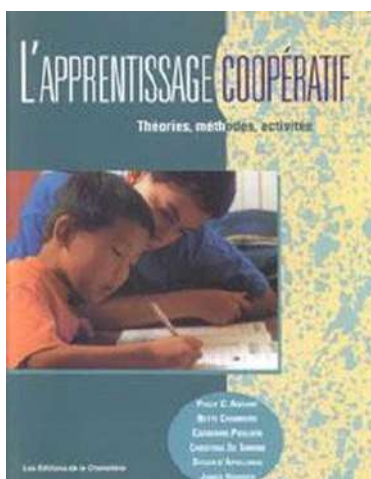


## LA COOPÉRATION AU FIL DES JOURS

### Des outils pour apprendre à coopérer

J. Howden H. Martin, Éd. Chenelière / Didactique

Ce guide pratique contient une centaine de structures, de stratégies et d'activités pour vous aider à créer dans votre classe un milieu de vie et de travail coopératif.

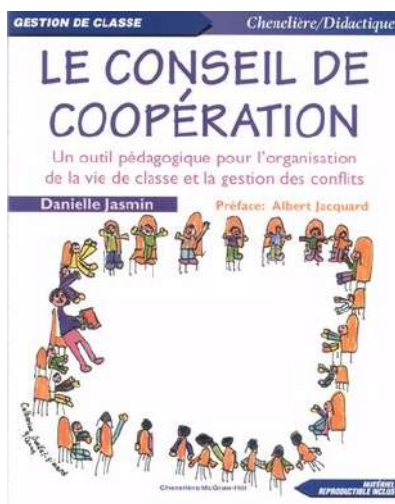


## L'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF

### Théories, méthodes et activités

Collectif, Éd. Chenelière / Didactique

Cet ouvrage présente l'apprentissage coopératif sous trois aspects différents : les principales théories, des conseils pratiques et des modèles d'activités coopératives adaptées à tous les niveaux.

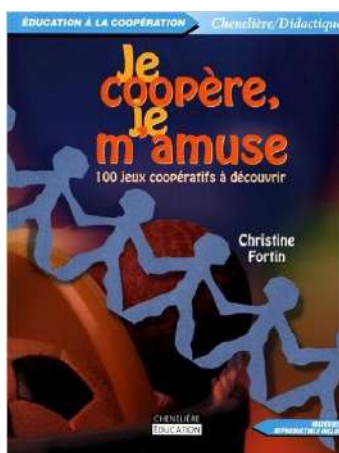


## LE CONSEIL DE COOPÉRATION

Un outil pédagogique pour l'organisation de la vie de classe et la gestion des conflits

**D. Jasmin, Éditions Chenelière / Didactique**

Le conseil de coopération, c'est la réunion hebdomadaire de tous les enfants et de l'enseignante ou de l'enseignant pour élaborer les règles de vie, planifier les projets collectifs et trouver des solutions aux problèmes.

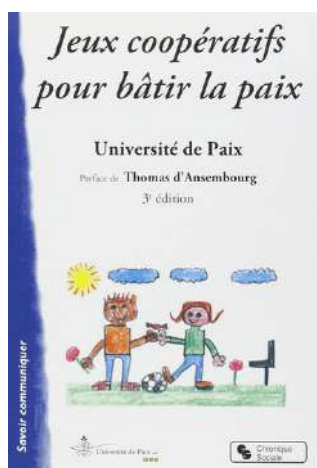


## JE COOPÈRE, JE M'AMUSE

**Christine Fortin, 115 pages, Éditions Chenelière / Pirouette**

Ce recueil d'activités ludiques est classé en 5 chapitres : jeux pour faire connaissance, pour entrer en contact, jeux actifs, jeux pour moments plus calmes, jeux de parachute.

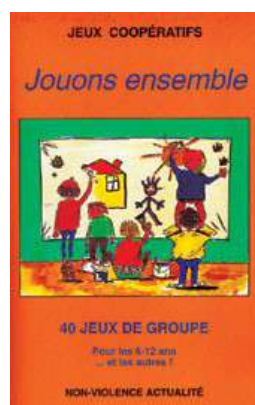
Chaque fiche comporte les indications de mise en œuvre: lieu, durée, nombre de participants, préparation, matériel, objectifs et déroulement



## JEUX COOPÉRATIFS POUR BÂTIR LA PAIX

**Mildred Masheder, Université de Paix, 275 pages, éditions chroniques sociales**

Cet ouvrage 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.



## JOUONS ENSEMBLE, 40 jeux coopératifs pour les groupes

**Ed. Non-Violence Actualité**

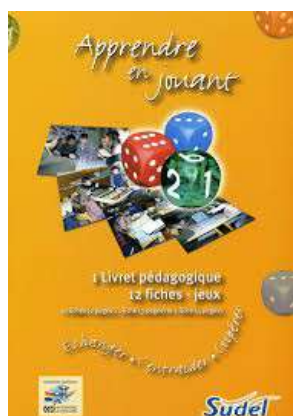
Présentés sous formes de fiches cartonnées, ces jeux sont faciles d'utilisation. Ils sont classés en fonction de notions essentielles pour une résolution non-violente des conflits : respect, confiance en soi, esprit de groupe, créativité. Il s'agit également d'apprendre la coopération plutôt que d'inciter à la compétition ou la mise en valeur de l'individu au détriment de la vie sociale du groupe.



## LES JEUX DE PARACHUTES

*Françoise et Georges Kaiser, en collaboration avec l'association « de bouche à oreille ». Ed Megaform*

Ce livret présente une quarantaine de fiches, abondamment illustrées, faciles à utiliser, pour organiser activités et jeux de parachutes.



## APPRENDRE EN JOUANT (1 livret pédagogique + 12 fiches-jeux)

*Co-Edition OCCE/Sudel. Document réalisé par l'OCCE Essonne*

Un outil innovant qui permettra aux enseignants et animateurs de constituer un ensemble de jeux coopératifs, tout en impliquant les enfants dans leur fabrication.

Le projet coopératif, détaillé dans ce livret entraîne recherches et travaux de groupes et met en cohérence apprentissages et valeurs.



## LA COOPÉRATION ENTRE ÉLÈVES

*Sylvain CONNAC, Réseau Canopé, coll. Eclairer*

Sylvain Connac met à disposition de la communauté éducative une synthèse des réflexions et des pratiques coopératives. Il définit les notions, montre l'organisation des formes coopératives, symétriques (entraide et travail de groupe) ou dissymétriques (aide et tutorat), détaille les projets collectifs (conseils d'élèves, jeux coopératifs, réseaux d'échanges de savoirs). Il défend la thèse d'une nécessaire didactisation de la coopération pour espérer améliorer les apprentissages des élèves, dans leur diversité.

De quoi se mobiliser, s'outiller, réfléchir, expérimenter...



## OMNIKIN vol.1 JEUX COOPÉRATIFS

Un manuel qui présente 25 jeux à pratiquer en coopération.



## L'ÉCOLE A CIEL OUVERT

S. Wauquiez, N. Barras et M. Henzi, Éditions La Salamandre

Un ouvrage de référence conçu par les pédagogues de la Fondation Silviva et **testé par plus de 170 enseignants.**

Classées par disciplines (langues, maths, arts, sciences humaines et sociales, corps et mouvement) et organisées en 40 séquences, ces **200 activités pédagogiques** proposent de mettre en scène les apprentissages dans des situations concrètes en extérieur. L'ouvrage comprend également un argumentaire sur les bénéfices d'enseigner dehors.



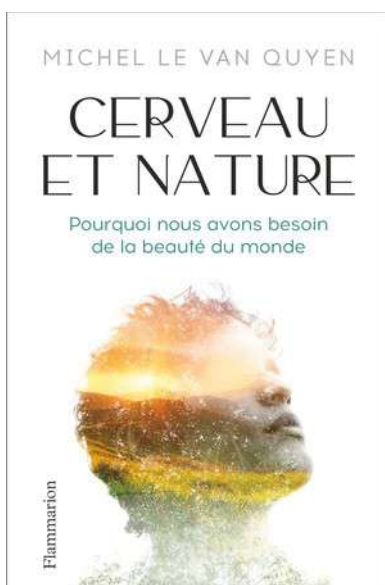
## A L'ÉCOLE DE LA NATURE, ON SORT !

50 activités pour apprendre en plein air

N. ROUX

Créer un lien fort entre les enfants et la nature est un enjeu essentiel pour leur épanouissement mais aussi pour l'avenir de notre société. Or, apprendre de et par la nature est possible, que l'on soit à la campagne ou en ville, avec de grands espaces ou pas.

Nathalie Roux propose un cheminement au fil des saisons pour que les élèves découvrent, parcourent, vivent la nature et les questions écologiques.



## CERVEAU ET NATURE

Pourquoi nous avons besoin de la beauté du monde

Michel LE VAN QUYEN

Pourquoi une promenade en forêt réduit-elle le stress ? Les sons, les odeurs de la nature, la présence animale nous font du bien, mais par quels circuits ? Notre capacité à lutter contre les maladies est-elle amplifiée à certaines saisons ? Nous sentons confusément que la beauté du monde est source de bienfaits, sans toujours mesurer la science fascinante, diverse et subtile à l'œuvre : il était temps de la révéler.



## **MANIÈRES D'ÊTRE VIVANT**

### **B. MORIZOT**

Imaginez cette fable : une espèce fait sécession. Elle déclare que les dix millions d'autres espèces de la Terre, ses parentes, sont de la "nature". À savoir : non pas des êtres mais des choses, non pas des acteurs mais le décor, des ressources à portée de main. Une espèce d'un côté, dix millions de l'autre, et pourtant une seule famille, un seul monde. Cette fiction est notre héritage. Sa violence a contribué aux bouleversements écologiques. C'est pourquoi nous avons une bataille culturelle à mener quant à l'importance à restituer au vivant. Ce livre entend y jeter ses forces.