

JEUX COOPÉRATIFS DE PLATEAU 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.

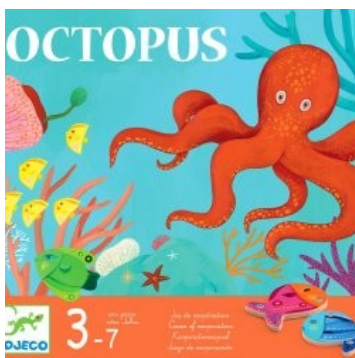
A partir de 2 ans / Motricité fine, animaux



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...

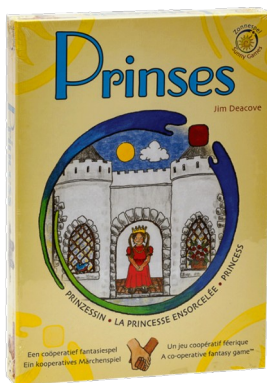
A partir de 4 ans / Formes, couleurs, concertation



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 - Princeses

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

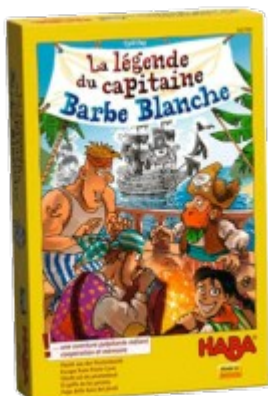
A partir de 5 ans / Concertation



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.

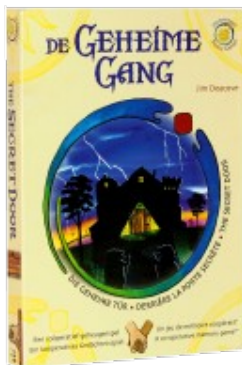
A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, pirates

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 ?

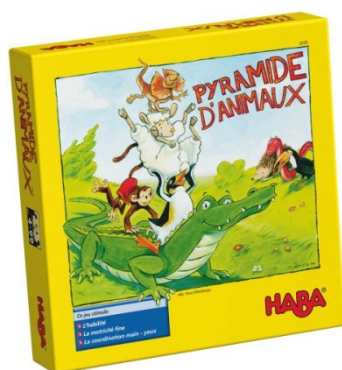
A partir de 2 ans / Animaux, ferme



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.

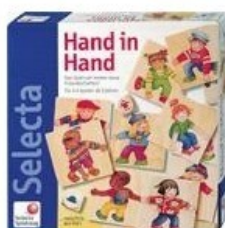
A partir de 2 ans / Couleurs, formes, animaux



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, se joue sur un plateau de 70cm x 70cm

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

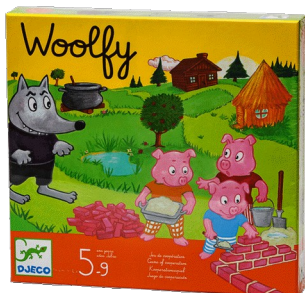


PLAYA PLAYA

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.

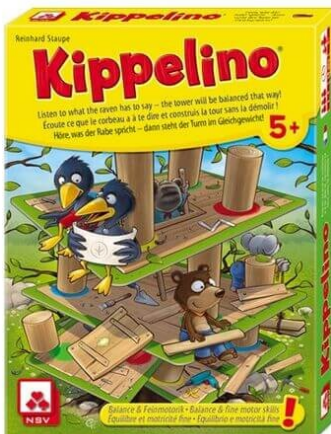
Une course-poursuite dans un univers bien connu.

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