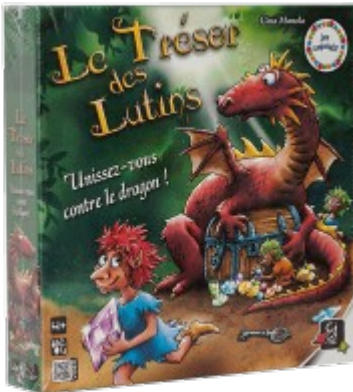


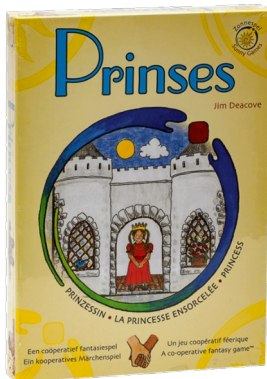
JEUX COOPÉRATIFS DE PLATEAU EN PRÊT

A PARTIR DU CYCLE 2



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



LA PRINCESSE ENSORCELÉE - Prinses

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.

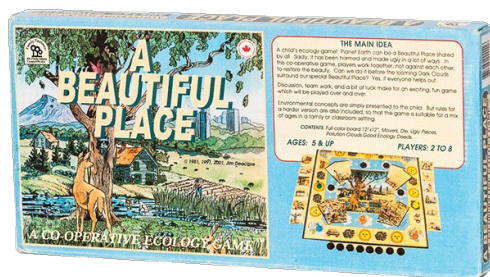
A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, alimentation



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.

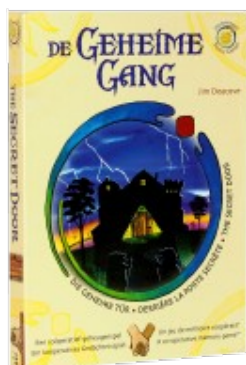
A partir de 5 ans / Stratégie, concertation, pirates



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



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

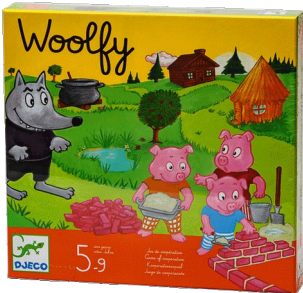


PLAYA PLAYA

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



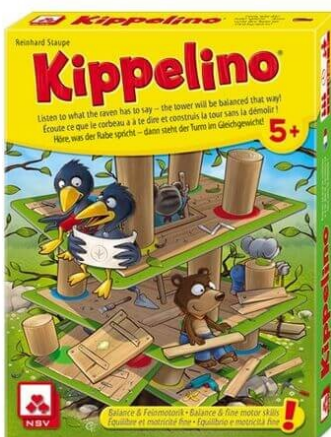
MAGIC MAZE KIDS

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

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 dénichiez 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





CONNEC'TEAM

Bienvenue dans Conneç'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 !

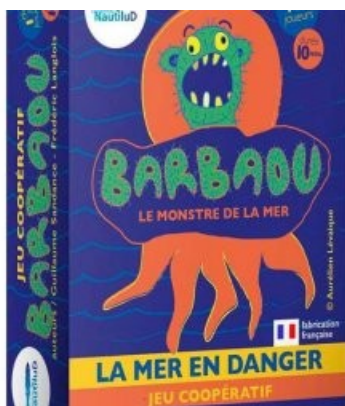
Agilité d'esprit, coopération et bonne humeur autour d'un jeu d'association de mots dynamique et coopératif !!

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 !

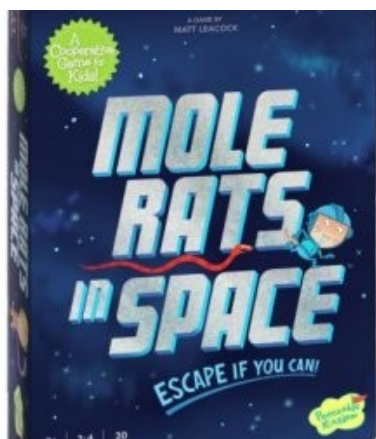
A partir de 8 ans / Concertation, environnement, animaux



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 !

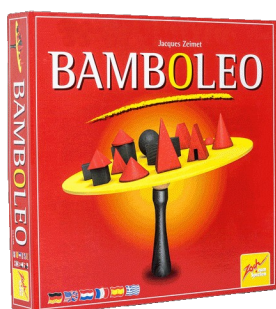
A partir de 6 ans / Stratégie, concertation, communication



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

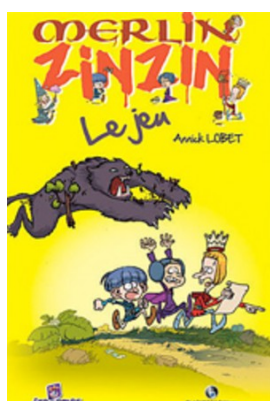


LE JEU DE LA FORÊT

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 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.

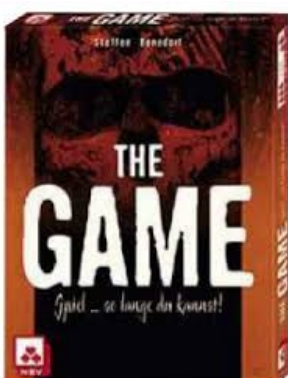
A partir de 6 ans / Communication, citoyenneté



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

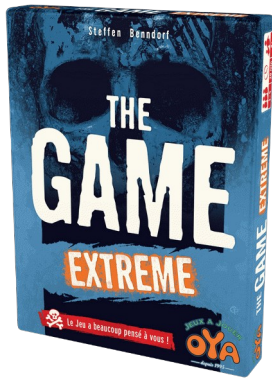
A partir de 8 ans / Communication, citoyenneté



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