

# JEUX COOPÉRATIFS DE PLATEAU EN PRÊT

## A PARTIR DU CYCLE 3



### **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*





### CONNEX'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 !

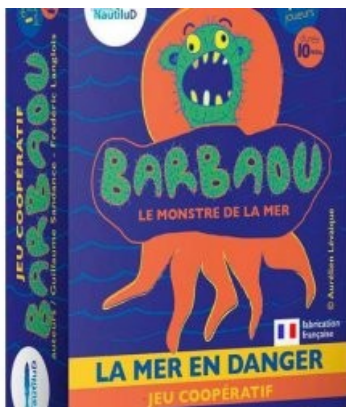
Agilité d'esprit, coopération et bonne humeur autour d'un jeu d'association de mots dynamique et coopératif !!

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 !

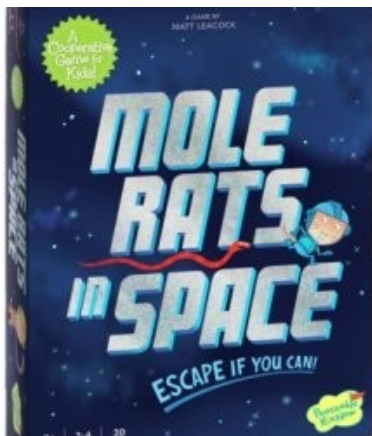
*A partir de 8 ans / Concertation, environnement, animaux*



### 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*



### 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*



### 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*

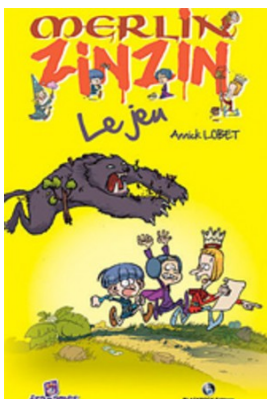


### BAMBOLEO

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*

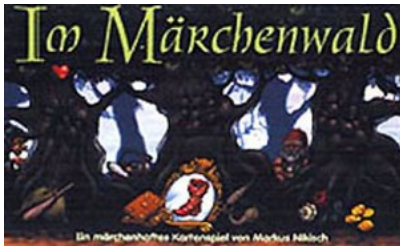


### MERLIN ZINZIN

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*



### 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.

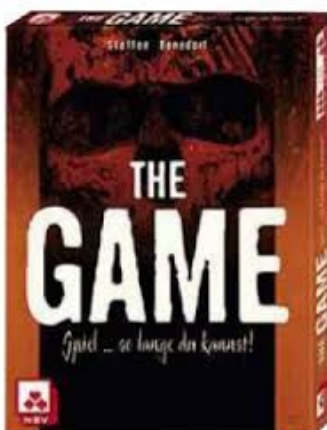
*A partir de 6 ans / Communication, citoyenneté*



### 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

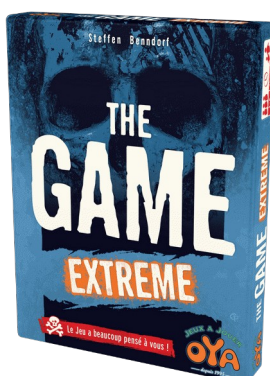
*A partir de 8 ans / Communication, citoyenneté*



### 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*



## 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...

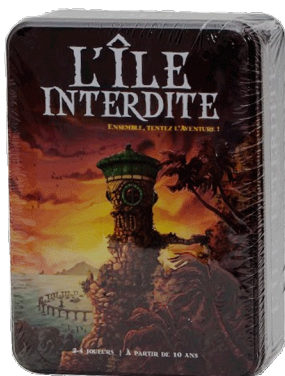
*A partir de 10 ans / Stratégie, concertation, expression*



## 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

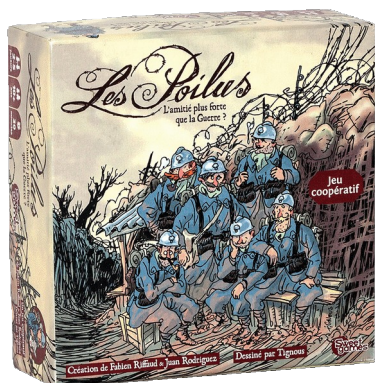
*A partir de 8 ans / Stratégie, concertation, communication*



## 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*