

NOUVEAUTÉS 2023 JEUX COOPÉRATIFS EN PRÊT

A PARTIR DU CYCLE 1



LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

De méchantes sorcières ont décidé de dérober le cristal magique du grand enchanteur !

En tant qu'apprentis, vous devez les en empêcher et rejoindre le bas de la colline avant elles. Suivez les feux follets à travers les chemins sinueux de la forêt.

Faites descendre les billes en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas. puis on pioche une autre bille et on recommence. Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné !

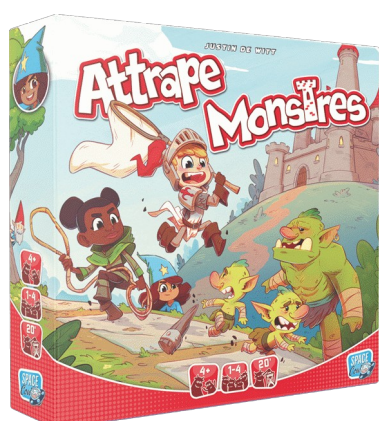
A partir de 5 ans / Motricité, adresse, contes



ERNEST ET CÉLESTINE

Poétique, simple et original, Ernest et Célestine – Le Jeu est donc un sympathique jeu sans prétention qui se découvre et se joue rapidement, sur la base d'identification de symboles « dessinés » dans le dos. Le principe est agréable et l'effet « coop' » est toujours plaisant, pour des premières sensations de jeu très réussies. Le jeu semble donc avant tout calibré pour être joué à l'école, avec de nombreuses passerelles disponibles vers la lecture, les formes géométriques, les repères dans l'espace et la découverte du jeu coopératif.

A partir de 5 ans / Motricité, créativité



ATTRAPE MONSTRES

Les joueurs jouent tous ensemble afin d'arrêter les monstres avant qu'ils n'atteignent le château. Un jeu de cartes où chacun devra coordonner ses mouvements pour les attraper tous !

A partir de 4 ans / Communication, entraide, formes, couleurs



CONCEPT KIDS Animaux

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept, adapté aux enfants qui ne savent pas encore lire.

À leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal aux autres en jouant des pions sur les icônes illustrées sur le plateau de jeu. À travers cela, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à deviner. Tirez 12 cartes et essayez de trouver autant d'animaux que possible afin d'obtenir le plus de points possible!

A partir de 3 ans / Communication, animaux

A PARTIR DU CYCLE 2



KRAKEN ATTACK

Kraken Attack est un jeu coopératif dans lequel vous devez coordonner vos actions pour défendre votre navire contre une attaque qui arrive aussi bien à bâbord qu'à tribord ! Utilisez les sabres et les pistolets pour repousser les tentacules les plus proches puis les canons pour les plus éloignés. Si certains coups sont portés contre le bastingage, il faudra alors le réparer au plus vite, sinon vous risquez de sombrer. Exploitez judicieusement les pouvoirs spéciaux de chaque personnage, ils vous aideront à protéger votre bateau.

A partir de 7 ans / Concertation, coordination



UNLOCK KIDS

Visitez un incroyable parc d'attractions, enquêtez à la ferme et voyagez dans la mystérieuse Écosse dans ces trois aventures similaires à des escape game, adaptées aux enfants ! Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les avec un astucieux système de connexion de symboles, résolvez les énigmes et les mini-jeux.

Cette version d'Unlock! est totalement pensée et conçue pour les enfants : ni calculs, ni textes, elle fait la part belle au plaisir et à la réflexion. Deux chemins sont possibles pour réussir ces aventures, ce qui augmente la rejouabilité (et donc le plaisir !). L'application disparaît, pour éloigner les enfants des écrans. De plus, le tutoriel évite une lecture des règles rébarbatives !

A partir de 6 ans / Communication, enquête



DÉTECTIVE CHARLIE

Menez l'enquête avec Détective Charlie, un premier jeu d'investigation et de déduction pour les enfants de 7 ans et plus !

Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes. Chaque enquête révèle un mystère à résoudre... et un coupable à identifier.

A partir de 7 ans / Communication, enquête



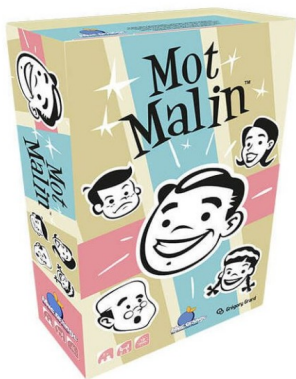
DODO

Sauvez l'œuf sacré de cet oiseau maladroit !

Votre objectif : construire toutes les passerelles et le bateau à temps pour récupérer l'œuf de Dodo.

Dodo est un jeu de rapidité et de mémoire coopératif se jouant en temps réel.

A partir de 6 ans / Mémoire, observation, animaux



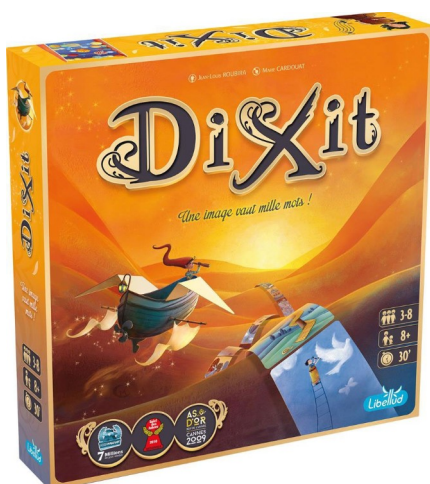
MOT MALIN

Un jeu coopératif au bon sens du terme. On ne peut pas gagner en se fiant uniquement aux autres. Chacun a des cartes à faire deviner et si vous séchez, personne ne peut vous sauver.

Le principe est simple : faire deviner une combinaison de deux mots à l'aide d'un troisième.

Simple... mais pas toujours évident !

A partir de 7 ans / Déduction, association d'idées



DIXIT

Un jeu poétique, agréable à jouer et dont les cartes peuvent être utilisées pour une activité photo-langage ou autre.

A partir de 8 ans

A PARTIR DU CYCLE 3

SIMILO

4 jeux / 4 thématiques Animaux / Mythes / Histoire / Contes

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage/animal secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.

L'idée est de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret. Il pourra s'agir de détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...

A partir de 9 ans / Déduction, mythes, contes, histoire, animaux

