

MALLE DE JEUX COOPERATIFS I

Liste des jeux :

1. Mon premier trésor de jeux –
2. Kapla – 1 baril de 200 pièces –
3. Kapla – 40 pièces jaunes et vertes + 1 livre de démonstration–
4. Kapla – 40 pièces bleues foncées et claires + 1 livre de démonstration –
5. La tour enchantée –
6. Fort comme un dragon –
7. Diamoniak –
8. Bazar Bizarre –
9. Le cercle des fées –
10. Tous à l'assaut ! –
11. Cass'Baraque –

Mon premier trésor de jeux – Haba

Permet de jouer à une dizaine de jeux, de 3 à 5 ans.

A partir de 3 ans :

- A l'étable ! Jeu de poursuite entre pions -2 à 4 joueurs – 15 mn
- Travail à la ferme- Jeu de coopération, hasard pur- 2 à 4 joueurs – 15 mn
- Allons faire les courses – hasard pur – 2 à 4 joueurs – 15mn
- Au pré, prêt partez ! jeu de mémoire – 2 à 6 joueurs – 15 mn

A partir de 4 ans

- Meuh Meuh – jeu de cartes – 2 à 7 joueurs – 30 mn
- Le Quartet ferme – jeu de cartes – 2 à 6 joueurs – 30 mn
- Lève tard – jeu de bouchons et totems – 3 à 6 joueurs – 15 mn

A partir de 5 ans

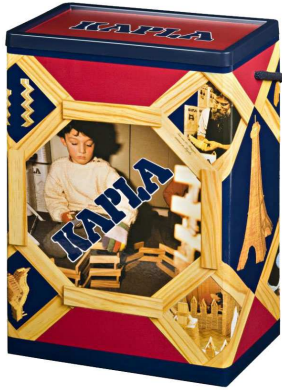
- Une journée au marché – jeu de collecte – 2 à 4 joueurs – 15 mn
- La course à la ferme – jeu de parcours et pions – 2 à 4 joueurs – 15 mn



Jeux de Kapla

Le **Kapla** est un jeu de construction à base de planchettes en pin des Landes. Pour jouer avec Kapla, il suffit de superposer les planchettes les unes sur les autres pour faire apparaître des constructions défiant l'imagination. Ce jeu ne nécessite aucun système de fixation

La boîte de 200 pièces



La boîte de 40 pièces bleues + 1 livre



La boîte de 40 pièces jaunes et vertes + 1 livre



La tour enchantée – Gigamic

Jeu de coopération et de mémoire, de 2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans – durée : 30 mn

Thèmes : fantastique, histoire, Moyen-Age

Une princesse est enfermée dans la tour enchantée. Robin et ses compagnons tentent de la rejoindre avant le vil sorcier qui l'y a placée.

Pour cela, il faudra d'abord découvrir la clef cachée puis essayer celle-ci dans l'une des dix serrures.

Deux équipes s'affrontent : le sorcier d'une part, et les compagnons de l'autre. L'équipe qui atteindra la princesse aura gagné. Le sorcier a un avantage : il sait où est dissimulée la clef ; mais s'il se dirige trop franchement vers la cachette, il peut donner la victoire aux compagnons.

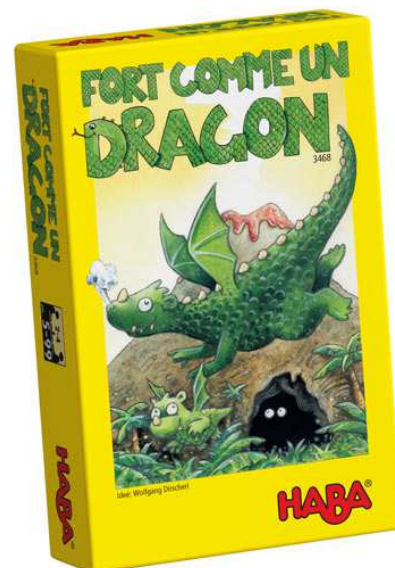
Les amis de Robin ont eux aussi un avantage : ils sont déjà au pied de la tour, tandis que le sorcier a sept cases à franchir.



Fort comme un dragon – Haba

2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans – durée 10 mn

Petit jeu de mémoire rapide à emporter partout. Les dragons doivent faire preuve de mémoire et d'observation pour faire le tour du bouillonnant volcan et atteindre en premier leur grotte.



Diamoniak – djeco

Jeu de stratégie et de pioche – de 2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans – durée : 15 mn

Jeu de pioche et de « stop ou encore » où chacun doit réussir à construire son château avant que les cartes sorcières ne jettent un sort.

Au début, on pioche une première carte obligatoire. On peut ensuite continuer à piocher, mais le risque de voir apparaître une sorcière s'accroît. Car trouver une sorcière, c'est perdre trois cartes durement acquises.



Bazar Bizarre – Gigamic

2 à 8 joueurs – à partir de 8 ans – 15mn

Jeu de déduction, observation, rapidité, vivacité

5 objets ont une couleur précise : le fantôme est blanc, le livre bleu, la souris grise, le fauteuil rouge et la bouteille verte.

Sur chaque carte sont représentés deux objets avec une couleur. Si un des objets porte sa couleur normale, il faut l'attraper. Par exemple, pour la carte « souris grise / fauteuil bleu », il faut attraper la souris grise.

Mais si aucun des deux objets n'est représenté dans sa bonne couleur, il faut alors attraper l'objet qui n'est ni représenté sur la carte, ni d'une couleur visible sur la carte.

Par exemple, pour la carte « souris rouge / livre vert », il faut attraper ce qui n'est ni souris, ni livre, ni rouge, ni vert, c'est-à-dire... le fantôme blanc.



Le cercle des fées- Haba

2 à 4 joueurs – de 4 à 10 ans – 30 mn

Jeu de coopération et de mémoire

Thème : fantastique

Dans la longue histoire de la lutte entre le bien et le mal, le Cercle des fées apporte sa contribution nécessaire. Les joueurs sont des fées qui luttent contre le lutin coquin.

L'idée du jeu est de dessiner des objets avec la baguette magique. Si l'objet est sur une carte bleue, on le dessine en l'air et tous les autres joueurs doivent essayer de le trouver.

Si c'est une carte jaune, on doit dessiner, toujours à l'aide de la baguette magique, dans le dos d'un partenaire. Seul celui-ci a le droit de chercher l'objet.



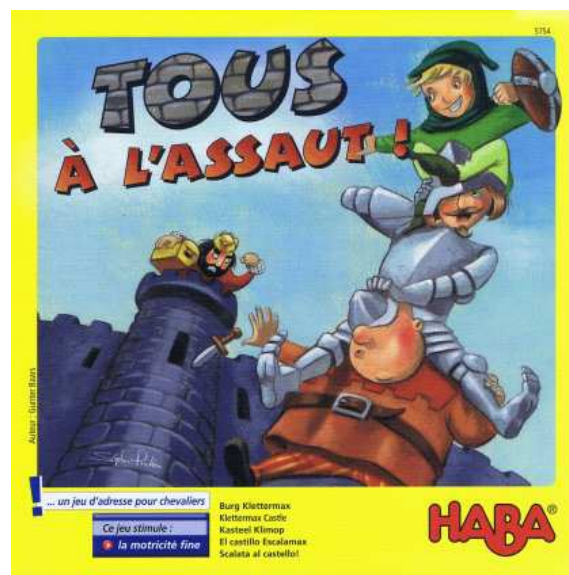
Tous à l'assaut ! Haba

2 à 4 joueurs – à partir de 4 ans – 20 mn

Jeu d'habileté

Thèmes : histoire, Moyen Age

Furieux de voir que leur roi s'est accaparé tous les trésors qu'il garde dans son château, les chevaliers ont formé une alliance. Ils ont déjà préparé un plan pour récupérer ces trésors. Grimant l'un sur l'autre, ils arrivent en haut du mur du château et, de là, sautent dans le château. Mais pour cela, ils ont besoin de votre aide. Chaque joueur forme une tour en empilant cinq chevaliers de couleurs différentes et, d'un coup de doigt, pousse celui placé en haut pour le faire atterrir dans le château. Celui qui aura de la chance en lançant les dés et sera adroit en poussant le chevalier pourra remporter les précieux trésors.



Cass'Baraque- Dujardin

2 à 3 joueurs – à partir de 4 ans- 20 mn

Jeu de hasard, d'action et de rapidité

Comme dans le célèbre conte, le Grand Méchant Loup n'a qu'une seule idée en tête : souffler sur les maisons des Trois Petits Cochons pour les faire s'envoler. Mais contrairement au conte, dans lequel le premier Petit Cochon construit sa maison en paille, le second en bois et le troisième en brique, dans "Cass' Baraque" les Trois Petits Cochons peuvent chacun mélanger les matériaux (paille, bois et brique) pour construire leur maison. Mais attention au Loup car son souffle fera toujours tomber la paille, parfois le bois, mais jamais la brique. Qui réussira en premier à construire sa maison ?

