

Jeux coopératifs

Liste des jeux pouvant être prêtés aux classes

Ces jeux sont des jeux coopératifs, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Jeux en plusieurs exemplaires (permettant à une classe entière de jouer)

N°	Niveau	Titre	Nbre de jeux	Joueurs par jeu	Thème et/ou objectifs pour l'équipe
1	mater	La salade de fruits	9	3 à 4	Ramasser tous les fruits avant que les oiseaux se soient posés dans le verger.
2	Mater + CP	Roule galette	8	4	Reconstituer le titre « roule galette » avant que le puzzle renard ne soit terminé.
3	Mater + CP	1, 2, 3 suite	15	4	Reconstituer 4 suites de trois cartes d'une même forme en observant les jeux des partenaires.
4	Mater + CP	Les lapins	4	4	Planter 20 légumes avant que le puzzle lapin ne soit reconstitué.
5	Mater + C2	Ecolo'tri	12	4	Effectuer un tri sélectif des déchets avant que les détritrus n'envahissent la nature.
6	C2	Petites bêtes du jardin	8	4 à 5	Permettre à des insectes utiles au jardin de se poser sur des fleurs avant que les perturbateurs ne viennent les déloger.
7	C2	Jouons ensemble	7	4	Permettre à deux enfants (un garçon et une fille) de jouer tout au long de la semaine en évitant les disputes.
8	C2	Enfants du monde	8	4	Reconstituer une ronde d'enfants autour du monde avant que les vignettes « droits de l'enfant non respectés » ne soient placées sur le jeu.
9	C2	Bon appétit	4	2x4	Faire grandir un enfant par un apport de vitamines provenant de fruits et légumes en évitant les sucres et les graisses.
10	C2 + CE2	Coop école (niveau 1)	15	4	Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'un goûter avec les correspondants en additionnant des petites sommes et en réalisant des compléments à 10.
11	CM	Coop école (niveau 2)	7	4	Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'une sortie pour les 4 classes d'une école en calculant mentalement (multiplications, divisions) et en réalisant des échanges avec la monnaie.
12	C3	Mystère à l'école	7	4 à 5	Résoudre une énigme en trouvant 3 éléments : le livre volé, le nom du voleur et le lieu où le livre est caché. Les indices nécessitent une rencontre des joueurs pour être utilisés par l'équipe.
13	C3	Le maître du jeu	7	4	Reconstituer à l'aide de blocs logiques la même figure que celle réalisée par le maître du jeu. Utiliser le vocabulaire géométrique adapté, poser des questions pertinentes et organiser les données.
14	C2/3	Le loto des nombres	1	3x10	Compléter une grille de loto en calculant mentalement (additionner ou multiplier).
31	C2	Sauvons les grenouilles	7	3 à 5	Vaincre la pollution pour aider 4 grenouilles à se retrouver sur l'île au milieu de la rivière.
38	C3	Course contre le temps	4	3 à 4	Aider les habitants d'un village africain à collecter l'eau avant que la sécheresse n'épuise leurs réserves.
42	Mat à C3	Tangram coopératif	21	3 à 4	Reconstituer une figure de tangram en utilisant une stratégie collective
43	C2	Sauvons la forêt	6	4	Reboiser les forêts de l'Essonne avec 4 graines différentes avant que le puzzle « danger » ne soit reconstitué.

Pour les jeux grisés, il est possible de nous acheter les plateaux A3 plastifiés et/ou les cartes de jeu : nous contacter

Jeux coopératifs

Liste des jeux pouvant être prêtés aux classes

Ces jeux sont des jeux coopératifs, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Jeux en plusieurs exemplaires (permettant à une classe entière de jouer)

N°	Niveau	Titre	Nbre de jeux	Joueurs par jeu	Thème et/ou objectifs pour l'équipe
45	C3	Le parlement des enfants	7	3 à 4	Reconstituer le puzzle des régions de France avant que le train des délégués-enfants n'arrive à Paris. Mieux connaître les thèmes des lois qui peuvent être évoqués au Parlement des enfants.
46	C3	Blue one	8	4	Reconstituer toutes les paires de nombres (de 1 à 10) et de couleurs en pratiquant des échanges et en parlant en anglais.
47	C2et3	Le parc JANDER	7	3 à 4	Faire respecter dans un parc les jeux, l'entraide, la non-violence ... grâce à des gardiens qui vont se déplacer sur un parcours .
50	C3	Voyage autour de la Terre	8	4 à 5	Voyager autour de la Terre pour faire connaître des gestes simples au service de l'environnement et réduire les dangers tels que la pollution, la sécheresse, la déforestation ...
51	C3	Trimalin	7	4	Permettre à trois représentants du Conseil Municipal des Jeunes d'une commune de collecter des bouchons pour les apporter à des usines de transformation, l'argent récolté sera reversé à des associations qui viennent en aide aux personnes handicapées.
52	C2et3	N'en j'tez plus	4	6	Comprendre les enjeux du tri sélectif, encourager les gestes qui réduisent et recyclent les déchets et coopérer, s'entraider dans une pratique responsable et citoyenne.

Pour les jeux grisés, il est possible de nous acheter les plateaux A3 plastifiés et/ou les cartes de jeu : nous contacter

Jeux en 1 ou 2 exemplaires

Jeux dérivés du jeu du verger

Le principe est le même pour tous ces jeux : les joueurs doivent remplir une mission avant que l'image centrale (pièces de puzzle) représentant un danger ou un obstacle ne soit reconstitué.

N°	Niveau	Titre	Nbre de jeux	Joueurs par jeu	Thème et/ou objectifs pour l'équipe
20	C2	La souris	1	4	Récolter des graines de façon équitable avant que la souris ne les ait mangées.
21	C2	Les corbeaux	1	4	Récolter les fruits de façon équitable avant que les corbeaux ne les aient mangés.
22	C2	Jardiniers en herbe (fruits n°1)	1	4	Récolter les fruits ou les légumes de façon équitable avant que la sorcière ne les ait cueillis pour son horrible potion.
23	C2	Jardiniers en herbe (fruits n°2)	1	4	
24	C2	Jardiniers en herbe (légumes)	1	4	
25	C2	Au feu	1	4	Ramasser les fruits avant que le feu ne les ait détruits.
26	C2	Le fermier	1	4	Ramasser les fruits ou légumes avant que les animaux de la ferme ne les ait mangés.
27	C2	Poules et renards	1	4	Ramasser les œufs pondus par la poule avant que le renard ne soit entré dans le poulailler.
28	C2 et 3	Le jardinier	1	4	Ramasser les légumes, ranger les fleurs et les outils avant que la pluie ne les abime.
29	C2 et 3	La moisson	1	4	Récolter les graines et céréales avant que les poules ne les aient mangées.

Autres jeux coopératifs

N°	Niveau	Titre	Nbre de jeux	Joueurs par jeu	Thème et/ou objectifs pour l'équipe
30	C2	Coccinelles et pucerons	4	4 à 8	Permettre à la coccinelle de se nourrir de pucerons avant que le jardinier ne l'ait détruite avec 10 bulles d'insecticide.
32	C2	La maison des ours	1	4	Aider les 3 ours à récupérer 5 objets avant que Boucle d'Or n'ait constitué un bouquet de 10 fleurs.
33	mater	Le circuit des formes	1	2x3	L'équipe doit parvenir à la fin du circuit et chaque membre doit avoir 2 figures de forme et de couleur différentes en ayant la possibilité de réaliser des échanges.
34	mater	Pastilles de couleurs	1	2x4	Les 4 membres d'une équipe doivent avoir posé 5 pastilles de couleurs sur leurs planches respectives en réalisant des échanges entre joueurs.
35	mater	Le peintre voleur de couleurs	1	4	Reconstituer un collier de 4 perles différentes par joueur avant que le peintre voleur de couleurs n'ait rempli sa palette de 19 formes.
36	C3	Souricette et Mistigri	1	4	Permettre à 4 souris d'aller manger le fromage en utilisant des stratégies de mémorisation avant qu'elles ne soient mangées par le chat.
37	C3	Sauvetage en mer	1	4	Sauver les étoiles de mer en les ramassant avant que les pêcheurs ne les aient emprisonnées dans leurs filets.
39	C3	L'architecte	2	3x4	Reconstituer une construction en volume réalisée avec plusieurs blocs par le maître du jeu.
40	C3	Jeu de l'oie de l'eau	1	6x4	Récolter un maximum d'eau en répondant aux questions du quiz.
41	C3	Sauvez le grand livre des contes	1	2à4	Aider les habitants d'un royaume à reconstituer le livre des contes en utilisant des stratégies de mémorisation.

