

LES JEUX COOPERATIFS EN MATERNELLE

Les jeux coops, c'est quoi ?

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.

Dans un jeu coopératif, les joueurs trouvent un bénéfice réciproque à aider et à se faire aider.



Pourquoi des jeux coopératifs en maternelle?

Ce sont des activités destinées à faciliter non seulement la socialisation, la cohésion de groupe, la confiance en soi et en l'autre et l'expérience de la réussite collective.

Les jeux coopératifs ont pour but d'encourager la participation et l'entraide. Ces activités servent à la création d'un esprit d'équipe par l'entremise des défis de groupe et développent l'initiative. Coopérer pour atteindre un but commun.

Souvent, ces jeux encouragent un groupe à mieux se connaître tout en s'amusant !

Les objectifs

- Favoriser le vivre ensemble
 - o Développer des valeurs de respects, solidarité, coopération
 - o Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
 - o Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- Organiser des situations réelles de communication
- Réinvestir des notions vues en classe

Les jeux coopératifs, comment ?

- Les jeux de plateaux
- Les jeux de motricité
 - **Jeux de coopération pure :**

Les élèves doivent s'organiser en interaction vers un même but, pour le plaisir de s'exprimer, de jouer ensemble, de mieux appréhender chaque membre du groupe sans qu'il soit question de perdre ou de gagner

- **Jeux d'équipe :** opposition ou coopération avec affrontement d'une équipe à l'autre ou d'un individu à un groupe
Même dans ce cas si les intérêts des équipes sont divergents, il faudra se coordonner, élaborer ensemble une stratégie pour que le groupe atteigne son objectif.

Quelles stratégies de jeux ?

Jeux à pièces communes :

C'est un jeu de hasard. On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient. Il est plus facile de perdre ensemble que de perdre seul.

Exemple : le verger

Jeux avec possibilité d'entraide :

Mise en commun des ressources ou de la mémoire, du résultat de son dé, de son avis. Il a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.

Exemple : Sauvons les grenouilles (mise en commun de la mémoire pour le memory), La maison des ours (échanges de cartes)*

Jeux dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonnées ses mouvements

Une stratégie de groupe est indispensable. Il faut apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe. Il faut penser en équipe.

Le rôle de l'enseignant :

- Poser un cadre sécurisant pour l'enfant
- Etre vigilant : il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif : coopérer cela s'apprend.
- Prévoir des temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi les enfants vont s'exprimer leurs émotions « j'ai peur de le faire, je me suis senti à l'aise, il m'a poussé... ». Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer.
- Reformuler les consigne pour rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse.
- L'enseignant doit laisser le choix de la participation (essentiel dans les jeux de confiance). L'enfant a le droit d'utiliser un « jocker » s'il ne veut pas jouer.

Quelle mise en œuvre ?

A l'école maternelle l'enfant a besoin de temps pour découvrir l'espace, le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, pour affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, agir avec les autres.

Ses premières actions sont avant tout réalisées pour le plaisir. Les sensations et les émotions ressenties prennent une grande part dans l'implication des enfants.

Les situations proposées doivent donc respecter les règles suivantes:

- Etre le plus diversifié possible.
- Proposer des phases de découverte suffisamment longues pour que les enfants puissent s'approprier les jeux.
- Donner du sens à l'action en utilisant des situations de jeux ou en faisant appel à l'imaginaire.
- Enrichir progressivement les situations pour que les enfants enchaînent et coordonnent les actions entre elles.
- Mettre des mots sur ce qui est réalisé par les enfants pour permettre une meilleure compréhension des actions et des jeux.
- Structurer l'espace de jeu et préparer le matériel sont déterminant dans la réussite des jeux.
- Faciliter l'identification par les enfants des différents rôles à jouer
- Présenter brièvement les règles minimales du jeu pour une entrée rapide dans l'action.
- Prévoir un maximum d'enfants en activité en même temps.
- Refaire plusieurs fois le même jeu.
- Faire jouer les différents rôles aux enfants.
- S'investir personnellement: meneur, arbitre, joueur.



Points à évaluer

- Amélioration de la communication, l'expression de leurs émotions, l'entraide à la réussite collective dans le respect de tous
- Enrichissement des relations entre les élèves
- Amélioration de l'estime de soi et des autres
- Amélioration de la confiance en soi

Exemples de jeux coopératifs de motricité *:

Jeux pour faire connaissance, se connaître et connaître l'autre :

- 1 -Bonjour!
- 2 -Bonjour ballon!
- 3 -Bonjour Théâtral?
- 4 -Pierre appelle Paul
- 5 -Prénom bâton
- 6 -La ronde des goûts
- 7 - Devine qui ?

Objectif : apprendre à se connaître

- Faire connaissance
- Mémoriser les prénoms
- Mettre sa voix en jeu
- S'exprimer dans le groupe
- Ecouter les autres

Jeux où l'on transporte des objets

- 7 -Il court il court le furet
- 8 -La course du chat et de la souris
- 9 -Les déménageurs
- 10 -Le relai -déménageur
- 11 -Les maçons
- 12 -Remplir sa maison
- 13 -Nettoyer sa maison
- 14 -L'île aux objets
- 15 -Passer sous le pont
- 16 -Il n'y a plus de souris dans mon jardin
- 17 -Les écureuils gourmands
- 18 - La chaîne des pompiers
- 19 - Ballon chronomètre

Objectif : coopérer pour transporter des objets

- Prêter attention à l'autre
- Passer ou recevoir des objets
- Développer des facultés d'observation et de rapidité

Jeux où l'on développe son expression corporelle, sa gestuelle

- 18 -L'orchestre
- 19 -Le téléphone
- 20 -Où va-t-on en vacances?
- 21 -Les filous
- 22 -Le chef d'orchestre
- 23 -Les loups et le chevreau
- 24 -L'arche de Noé
- 25 -La machine à cris

Objectif: développer l'expression

- Etre attentif aux autres
- Développer son expression corporelle
- Affiner sa gestuelle, l'expressivité de sa voix
- Favoriser l'inventivité

Jeux où on se déplace en tenant compte des autres

- 26 -Accroche -toi
- 27 -Chat et souris-tandem
- 28 -Le hérisson
- 29 -Le chat, les poules et les poussins
- 30 -Les souris magiques
- 31 -Le petit poucet et ses frères
- 32 - Berger et mouton

Objectif : se déplacer en tenant compte des autres

- Se déplacer, se poursuivre
- Etre adroit
- Faire des relais

Jeux pour faire se faire confiance :

- 33 - Le miroir
- 34 - Les baguettes aériennes
- 35 - Les non-voyants
- 36 -Les pingouins

Objectif : estime de soi et des autres

- Faire confiance guider et être guidé
- Etre en harmonie avec son partenaire
- Accepter le contact physique

Jeux pour réussir ensemble :

- 37 - Multipuzzle
- 38 - Chaises musicales coopératives
- 39 - La boule de laine

Objectif : coopérer pour réussir

- Développer l'unité de groupe

Et bien d'autres jeux.....à inventer...

*Règles des jeux disponibles dans le classeur jeux à l'OCCE de la Sarthe

Jeux du parachute*



Objectifs : développer l'aptitude à l'expression et à la communication, encourager la confiance, la compréhension et le respect de l'autre, privilégier le développement de la personnalité et de la créativité pour coopérer à une meilleure vie sociale de groupe.

- 1 – **Pour faire connaissance**, présentation de chacun avec un geste en disant son prénom, que tout le monde va refaire et répéter ensemble après.
- 2 – **Un peu de manipulation** : pour bien tenir la toile avec le pouce par-dessus, ne pas utiliser les poignées si plus de participants que le nombre de poignées... apprendre à sentir la toile, à bien la tendre, à marcher avec et tous ensemble...
- 3 – **La roue** : faire tourner tous ensemble le parachute qui reste tendu, les 2 mains sur la toile... sans bouger puis en faisant un pas chassé... dans un sens, dans l'autre.
- 4 – **Le carrousel** : Puis juste la main droite, ou la main gauche... en marchant, sautillant ou en trottinant pas trop vite... ou plus pour les plus grands.
- 5 – **Le parapluie** : ... après, 1 2 3 parapluie, lever la toile en l'air tous ensemble et se regarder sous le parachute...
- 6 – **Le carrefour** : ... avant de changer de place selon la consigne : ceux qui ont des lunettes, les cheveux longs ou qui aiment les épinards ... en se déplaçant sous la toile du parachute avant qu'elle ne retombe.
- 7 – **La holà** : assis, puis accroupi, puis debout sans changer de place ... chacun à son tour : tous accroupis, puis un se lève, puis s'abaisse, 2^{ème} tour : lever les bras au-dessus de la tête, 3^{ème} tour : sauté le plus haut possible...
- 8 – **Le concert de vagues** : de plus en plus haute, puis calme, échangeons nos vagues...
- 9 – **La traversée du lac** : un lac magique qui peut modifier son aspect, Abracadabra : chacun tire fort sur le parachute et le tient au ras du sol... annonce comment est la surface du lac : gelée = très tendue, bouillonnante avec des bulles, gluante avec de lentes ondulations, très agitée avec des vagues monstrueuses,... etc passer de calme à agité, de très basse à très haute.
- 10 – **La chasse au trésor englouti** : avec des plongeurs qui vont récupérer le trésor... sous le parachute... par groupes rapportent le plus d'objets possibles...
- 11 – **1 2 3 tournez manège** : tous lèvent le bras pour gonfler le parachute, puis, lâchent la toile et tournent sur eux-mêmes... : attention la toile peut monter et se coller au plafond ou se retourner comme une crêpe...
- 12 – **Ballons capricieux** : lancés en l'air et à rattraper ... sans les faire tomber hors de la toile : 1 2 3 et ainsi de suite avec aussi des grenouilles ou un ballon gonflé pour les plus petits.
- 13 – **La machine à lessiver** : 4/5 sous le parachute, toile tendue : 1) on tourne dans un sens pour laver le linge, 2) puis dans l'autre sens pour essorer le linge, 3) la toile est agitée très fort pour sécher le linge 4) avant de lever les bras en l'air (comme pour le parapluie) pour sortir le linge...
- 14 – **Le renard et les canards** : coin coin font les canards sous le parachute, une fois pris par le renard qui est sur le parachute ...(1 ou 2 dessous, 1 renard dessus sans chaussures)
- 15 – **Le crocodile** : tous assis les pieds sous la toile, un crocodile est choisi qui va plonger et attraper 2 pieds qui lui plaisent d'un camarade qui va devenir crocodile à sa place un par un (l'ancien crocodile vient remplacer le nouveau en se mettant à genoux autour de la toile) ... Ou bien tous restent crocodiles et à la fin, l'animateur retire la toile et les fait dormir ou prévoit de nouvelles aventures à tous ces animaux...
- 16 – **Les sculptures sous le parachute** : un groupe de 3 ou 4 crée sous la toile un animal ou autre...
- 17 – **En fin : la tente mongole** : lever les bras tendus pour gonfler le parachute, puis s'asseoir au bord en prenant appui sur la toile... Quelques jeux de mains frappés ou circulation d'une phrase-clé... pour finir choisir un piquet au centre pendant que chacun recule et sort de dessous la toile...
- 18 – **Le boudin** : pour ranger le parachute, faire replier tout le tour jusqu'à en faire un long boudin...

Ouvrage de base, livret pour enfants de 3 à 12 ans : les jeux de parachutes par Françoise et Georges KAISER aux éditions Mégaforme (distribué par la revue Non violence Actualités)

*disponible en prêt à l'OCCE 72

Le socle commun de compétences et de connaissances et les jeux coopératifs

- Compétences 1

Capacités : être capable de

- Prendre la parole en public
- Adapter sa prise de parole à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché).

- Compétence 6

Capacités être capable de

- Respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement
- Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose de savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche avec des règles établies en groupe.
- D'évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive.

- Compétence 7

Capacités être capable de

- Savoir respecter des consignes
- De raisonner avec logique et rigueur
- Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence
- Prendre l'avis des autres, échanger

Bibliographie

Jouons ensemble : 40 jeux coopératifs pour les groupes - Non-violence actualité

Présentés sous forme de fiches cartonnées, ces jeux sont faciles d'utilisation. Ils sont classés en fonction de notions essentielles pour une résolution non-violente des conflits : respect, confiance en soi, esprit de groupe, créativité. Il s'agit également d'apprendre la coopération plutôt que d'inciter à la compétition ou à la mise en valeur de l'individu au détriment de la vie sociale du groupe.

Jeux coopératifs pour bâtir la paix Tome 1 et 2 - Mildred Masheder / Université de paix - Chronique Sociale

À l'école ou au travail, la compétition joue un rôle majeur dans notre vie. Dès lors, il semble juste qu'elle ne doive pas dominer le jeu, car son influence est déterminante sur notre amour-propre et notre confiance en nous-même. Force est de constater qu'actuellement, le jeu compétitif est plus largement répandu. Tous les types de jeux ont leur place, mais un meilleur équilibre entre la coopération et la compétition doit être trouvé. Ce livre est une source d'idées et d'inspiration pour conforter l'évolution vers les jeux coopératifs. Ceux-ci proposent une alternative concrète à la manière courante de pratiquer l'élimination. Cet ouvrage propose donc de pratiquer la coopération en s'amusant. Il regroupe plus de 300 jeux et sports coopératifs, sans perdants ni gagnants. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse aux enseignants mais aussi aux parents et à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans.

Je coopère, je m'amuse - FORTIN Christine - Chenelière/Pirouette

100 jeux coopératifs à découvrir. Les jeux coopératifs favorisent le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration et le partage. Ces valeurs fondent une philosophie de la vie basée sur la participation de tous et la réussite collective. Le recueil d'activités ludiques est classé en 5 chapitres : jeux pour faire connaissance, jeux pour entrer en contact, jeux actifs, jeux pour moments plus calmes et jeux de parachute. Chaque fiche de jeu comporte les indications de mise en œuvre : conditions de lieu, de temps, nombre de participants, âge, durée, préparation, matériel, objectifs et déroulement.

Les jeux coopératifs - Centre Gandhi de Londres - Non violence actualité

Ce film dont NVA édite la version française présente un large éventail de jeux coopératifs dont les célèbres et très colorés jeux de parachutes. Ce film a été réalisé par Mildred Masheder et édité par la fondation Gandhi de Londres sous le titre "let's cooperate". L'objectif est de montrer l'utilisation des jeux coopératifs. L'auteur intervient à différentes reprises pour en décrire l'intérêt pédagogique. Plusieurs enseignants témoignent du fait que ces jeux sont à la fois formidables et ludiques. Ce DVD constitue un bon document d'initiation. Par ailleurs, la jaquette présente plusieurs titres de livres rassemblant des jeux coopératifs de groupe et de table.

La solidarité en jeu - Non violence actualité

Document de 4 pages sur les jeux coopératifs
Origines, principe, fonctionnement, intérêt pédagogique des jeux coopératifs.

Apprendre en jouant - OCCE - Cycles 1, 2, 3

Fichier pour fabriquer des jeux coopératifs soi-même.

Animation et Education n°191 : On ne joue pas à l'école, on apprend - OCCE

les jeux de parachutes par Françoise et Georges KAISER aux éditions Mégaforme (distribué par la revue Nonviolence Actualités)

Listes de jeux coopératifs de plateaux

Le jardin merveilleux - Cycles 1 et 2 - Herder Planter les fleurs dans le jardin avant l'arrivée de l'orage.

Huuh ! - Cycles 1 et 2 - Habba Faire rentrer tous les fantômes au château avant le lever du soleil.

La journée de Léa - Cycles 1 et 2 - OCCE Un jeu coopératif pour aborder les droits de l'enfant

L'ourson égaré - Cycles 1 et 2 - Herder Un ourson est égaré dans la forêt. L'équipe doit réussir à le retrouver et l'en faire ressortir.

Coccinaïde - À partir de 2 ans - Scolavox

L'action se passe dans un jardin. Quatre petites coccinelles s'amuse entre elles et s'égarerent... Afin de retrouver chacune leur mère respective, elles vont devoir suivre une guirlande de fleurs qui les mènera jusqu'à elles. Les premières coccinelles arrivées devront aider celles qui sont encore éloignées.

La partie s'achève quand toutes les coccinelles ont retrouvé leur mère.

Le jeu du loup - À partir de 2 ans - Nathan

Promenons-nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas... Les joueurs doivent avoir récolté dans la forêt escargots, fleurs, mûres... avant que le loup ne soit habillé.

Hand in hand - À partir de 3 ans - Sélecta

Ces jolis carrés de bois comportent des personnages visiblement de différents pays. Il s'agit de les assembler pour qu'ils composent une ronde...

Le verger - De 3 à 6 ans - Haba

Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé ? S'ils veulent y parvenir, ils devront s'entraider.

Le temps des récoltes - De 3 à 7 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Au départ, les jardins sont plantés de carottes, petits pois, maïs et tomates. Le but du jeu est de faire la récolte de tous les jardins avant l'arrivée de l'hiver. Chacun peut avoir sa tactique, mais pour réussir n'oublions pas de nous entraider ! Un jeu simple pour les débutants, avec une règle plus élaborée pour les plus grands.

Maus - À partir de 3 ans - Haba

Le fermier bien étourdi a mélangé toutes les céréales : les joueurs sauront-ils les ranger dans leurs sacs respectifs avant que les souris ne s'en mêlent ?

Avanti mare ! - À partir de 3 ans - Selecta

La barque se rapproche toujours plus des poissons, qui veulent se sauver dans la mer. Si la barque atteint un poisson, il est attrapé. Si un poisson atteint la mer, il est libre. Qui va aider les poissons et qui préfère être pêcheur ?

Bhavāti - À partir de 3 ans - Kraul

Bhavāti, signifie construire en sanskrit. Ces cubes bien particuliers invitent à construire des tours, des clôtures, des maisons et des motifs

Félix flotte - À partir de 4 ans - Haba

Félix et autres petits harengs aimeraient jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel. Mais Bloup, le gros poisson glouton n'est pas loin... Félix et ses amis réussiront-ils à jouer au poisson arc-en-ciel ?

Les joueurs sont contents de-les y aider.

Max - À partir de 4 ans - Family Pastime

L'oiseau, la souris et l'écureuil veulent regagner leur logis en échappant aux griffes de Max le chat qui les guette. Pour les aider, les joueurs vont devoir faire preuve d'habileté pour distraire Max.

Wilde weise - À partir de 4 ans - Okotopia

L'abeille, le papillon et la coccinelle arriveront-ils à sauver la prairie du tracteur dévastateur ?

Comptons les petits poissons - À partir de 4 ans - Haba

Les joueurs doivent pêcher tous les petits poissons avant que la mer ne soit complètement glacée.

Hop ! Hop ! Hop - À partir de 4 ans - Djeco

La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?

Docteur Hérisson - À partir de 4 ans - Habba

Celui qui récupère le plus de fruits gagne la partie mais seulement si les joueurs du groupe aident le hérisson, sinon ils perdent tous.

La ronde du fermier - De 4 à 8 ans - Habba

Le fermier se lève de bonne heure car il doit avoir nourri tous les animaux de la ferme avant le coucher du soleil. Avec l'aide des joueurs, il devrait y parvenir.

L'ours Teddy et les tigres - À partir de 5 ans - Family Pastime

Dans son rêve, le petit garçon évolue dans un monde fantastique, poursuivi par des tigres. Les joueurs devront l'aider à retrouver ses quatre ours en peluche et sa collection de jouets, et le ramener dans son lit avant qu'il ne se réveille. Son rêve ne doit pas devenir réalité !

Un si bel endroit - À partir de 5 ans - Family Pastime

Un jeu de société avec pour thème l'écologie. La planète Terre est un endroit magnifique où il fait bon vivre. Malheureusement, elle a été abîmée et défigurée. Les joueurs parviendront-ils à la sauver avant que les nuages noirs et menaçants de la pollution ne la cernent complètement ? La coopération est ici une donnée essentielle. Une façon sympathique d'aborder l'éducation à l'environnement et le respect de la nature dans nos gestes quotidiens.

Listes de jeux coopératifs de plateaux suite

La maison de grand'mère - De 4 à 7 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Pour aller chez Grand-mère, nous devons traverser de sombres forêts, une rivière, et faire attention à l'ours endormi. Qu'allons-nous emporter ? Peut-être le chien qui pourra nous aider ? Peut-être qu'un panier de nourriture nous sera-t-il utile ? Ou pourquoi pas des bâtons et des pierres... Les joueurs vont devoir utiliser ces ressources pour surmonter les obstacles rencontrés. Un jeu d'aventure qui encourage réflexion et imagination.

Les aventures de Harley - À partir de 5 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Harley, le chien de la ferme, court si vite qu'on ne peut le suivre qu'en voiture. Il a aussi un grand sens de l'humour, et aime cacher puis rapporter nos objets favoris. Tandis qu'il bondit à travers les champs et les bois, il rencontre souvent d'autres animaux qui lui font vivre des moments d'émotion ! Dans ce jeu, nous allons aider Harley à trouver puis à rapporter autant d'objets favoris que possible. Mais nous allons devoir surveiller les rôdeurs tels que l'ours, le raton laveur, le scone, le porc-épic et éviter quelques méchants buissons de ronces. Peut-être même aurons-nous à appeler le vétérinaire !

La tempête de neige - À partir de 5 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

En hiver, dans une petite ville du Canada, quatre familles ont leurs occupations habituelles à remplir : aller à l'école, faire les courses, travailler ou profiter des loisirs. Les déplacements se font en voiture mais les conditions météo sont difficiles, neige ou verglas, plus rarement le soleil. A vous d'utiliser à bon escient le chasse-neige ou le camion de sable pour dégager les rues et permettre à tous de rentrer chez soi. Un jeu pour développer la communication, la prise de décision et l'imagination !

Les chevaliers de la tour - À partir de 5 ans - HABA

Le seigneur Sans Peur rentre bientôt au château et les chevaliers doivent achever la construction de 3 tours avant son arrivée. Les blocs servant à la construction des tours doivent être acheminés à l'intérieur à l'aide d'un monte-charge très particulier. Une carte retournée donne aux joueurs le modèle de tour à construire. Ceux-ci disposent du temps d'un sablier pour aller chercher les blocs à l'aide du monte-charge et élever la tour. " L'union fait la force ! " crient en cœur les chevaliers. En effet les joueurs ne pourront terminer les tours à temps que s'ils s'entraident. Un jeu de construction coopératif pour tous âges à partir de 5 ans.

Le jeu d'ombres en forêt - À partir de 5 ans - Non violence actualité

Deux versions sont possibles : la première (à partir de 5 ans) est un jeu qui se déroule la nuit, dans la forêt. Les nains se cachent derrière les arbres pour échapper au sorcier mais, attention, la lumière de la bougie peut dévoiler leur cachette et les envoûter. Tous les nains réussiront-ils à se rassembler derrière le même arbre ? Le verso du plan de jeu permet une seconde version (à partir de 7 ans) qui se déroule à la lumière de la bougie. Plutôt que les endroits sombres et discrets, les nains cherchent ici à éviter les pièges de la forêt obscure. Ceux qui sont dans l'ombre attendent qu'un autre les délivre en leur envoyant un rayon de lumière (par jeu de miroirs). La partie sera gagnée quand tous les nains seront rentrés sains et saufs à la maison. La présence d'un adulte est indispensable à cause de la bougie.

Le rassemblement - À partir de 5 ans - Family Pastime

Il s'agit de rassembler le maximum de chevaux sauvages pour les ramener au Ranch Corral. Pour cela, il faudra trouver des lasso et des jumelles, éviter les accidents et les pièges. On ne peut réussir qu'en équipe, en partageant les accessoires et les idées. Grâce à une part de hasard, chaque partie sera une nouvelle aventure.

Jardinage - À partir de 5 ans - Habba

Les jardiniers ont aménagé un compost pour obtenir de l'engrais. Les joueurs doivent les aider à le remplir de vers de terre.

Castello del Drago - À partir de 5 ans - Beleduc

Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château - fort contre les dragons ? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons. Un jeu pour aiguïser le sens tactique et l'esprit de coopération

Grottes et Griffes - A partir de 5 ans - Family Pastime

Dans la jungle, les explorateurs vont visiter les grottes et les temples antiques à la recherche de trésors oubliés. Mais ces lieux antiques abritent aussi de drôles de monstres qu'il faudra chasser. Saurez-vous sortir du labyrinthe et remplir votre coffre, valeureux aventuriers ? Un jeu fantastique, avec du suspense, du danger et de l'humour

Le tigre s'est échappé - A partir de 5 ans - Amigo

Après avoir échappé à la vigilance de sa mère, le bébé tigre veut quitter son enclos et aller se promener dans la ville. Heureusement que les visiteurs du zoo veillent et s'organisent pour refermer les grilles de sa cage.

Si on faisait la paix - A partir de 5 ans - OCCE

L'équipe doit résoudre les conflits et venir signer la paix avant que l'horloge ait accompli son tour. Pour régler un conflit, deux joueurs doivent se placer sur des cases de couleur identique. capturer par Brigandi. Il faudra alors libérer les amis.