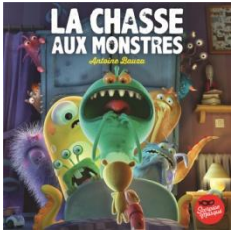
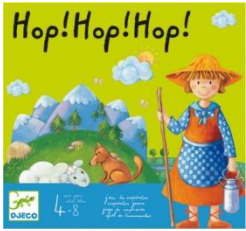






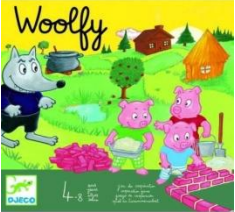
Catalogue des jeux coopératifs pour la maternelle en prêt à l'OCCE 93

| | | | | |
|---|--|--------------------------|----------------------|---------------|
| <p>(La) chasse aux monstres (Editeur : scorpions masqué)</p>  | <p>Jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres se cachent sous le lit des enfants. Mais heureusement, un simple jouet les effraie! A vous de retrouver le bon jouet. Mais attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaissent. Et s'ils parviennent à encercler le lit, la partie est perdue. A vos jouets! On gagne tous ensemble, ou on perd tous ensemble...</p> <p>Jeu sur la base du memory avec 12 cartes et variantes pour augmenter les difficultés ou les diminuer.</p> <p>Règle en vidéo : http://videoregles.net/videoreg</p> | <p>A partir de 3 ans</p> | <p>1 à 6 joueurs</p> | <p>10 min</p> |
| <p>Hop ! Hop ! Hop ! (Editeur : Djeco)</p>  | <p>La bergère, ses moutons et son chien doivent descendre la montagne, parcourir un chemin, traverser une rivière avant d'atteindre la bergerie. Les enfants doivent s'unir contre les aléas du jeu, en l'occurrence ici le vent qui emporte les piliers du pont qui traverse la rivière. C'est bien sûr le dé qui gère le destin du jeu. Lorsque le dé affiche un décor du parcours, les enfants peuvent avancer une figurine qui se trouve sur ce décor. Lorsque le dé affiche le vent, les enfants doivent emporter un pilier du pont.</p> <p>- Très beau jeu en bois et cartons épais ; - 1 dé pour tous, très coopératif. - Question : La bergère peut-elle être sur le pont alors que des moutons sont toujours dans la montagne ? Manque d'informations dans la règle, donc aux élèves de décider avant de commencer le jeu...</p> | <p>A partir de 4 ans</p> | <p>2 à 6 joueurs</p> | <p>15 min</p> |
| <p>Logikville (Editeur : Asmodée)</p>  | <p>Jeu qui développe les capacités logiques Compétences visées : orientation spatiale, compréhension de symboles, organisation et gestion des données d'un problème.</p> <p>Ce jeu peut être rendu coopératif (résolution collective des énigmes, par équipe) 84 énigmes à difficulté croissante à résoudre : au début retrouver dans quelle maison habite chacun des trois personnages selon les indications données. Pour le niveau débutant (à partir de 4 ans), à la fin, ce sont 3 personnages qu'il faudra placer correctement dans 3 maisons...</p> <p>Enigmes à résoudre par logique (master mind pour enfant)</p> <p>Démo en ligne : http://www.asmodee.com/ressources/articles/logikville-la-demo-en-ligne.php</p> <p>Vidéo : http://www.trictrac.tv/video/Logik_Ville_de_l_explipartie</p> | <p>A partir de 4 ans</p> | <p>2 à 4 joueurs</p> | <p>15 min</p> |

Catalogue des jeux coopératifs pour la maternelle en prêt à l'OCCE 93

| | | | | |
|--|---|---------------------------|----------------------|---------------|
| <p>(Les) petites souris (Editeur : Nathan)</p>  | <p>Vite, aide les petites souris à regagner leur maison avant que le chat n'ait fini son repas et n'arrive pour toutes les attraper ! A chaque lancé de dé, les joueurs avancent une souris ou donne un poisson au chat.</p> <p>Un plateau de jeux, 5 poissons en bois et 1 petite assiette en carton, 1 dé, 4 souris en bois et une règle du jeu</p> | <p>A partir de 2 ans.</p> | <p>2 à 4 joueurs</p> | <p>10 min</p> |
| <p>Premier verger (Editeur : Haba)</p>  | <p>Jeu de coopération décliné à partir du célèbre jeu du Verger. Les pièces sont grosses et moins nombreuses. Elles peuvent être dans un premier temps manipulées librement. Dans le jeu à règle tous les joueurs jouent contre le corbeau. Les fruits sont posés sur les arbres et le corbeau est posté à l'entrée du chemin qui mène au verger. Chaque joueur à son tour lance le dé. Si le dé tombe sur bleu, rouge, vert ou jaune, le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le dépose dans le panier. Si le dé tombe sur la face panier, le joueur prend le fruit de son choix (joker). S'il s'agit du corbeau, ce dernier avance d'une case sur le chemin. Il faut avoir cueilli tous les fruits avant que le corbeau arrive au verger.</p> | <p>A partir de 2 ans</p> | <p>2 à 4 joueurs</p> | <p>10 min</p> |
| <p>Vole avec nous petit hibou (Editeur : Schmidt)</p>  | <p>Les joueurs doivent unir leur force pour faire rentrer au nid tous les hiboux avant le lever du soleil. Ainsi chaque joueur joue ses disques de couleur pour faire avancer les hiboux sur les cases de couleur du plateau mais attention aux disques "soleil" qui lorsqu'ils sont joués font lever le soleil sur le jeu et mettent la pression sur l'équipe. Une bonne collaboration est nécessaire pour que les hiboux soient dans le nid avant que le soleil soit au zénith. Un jeu qui pousse à la collaboration et non à la compétition.</p> | <p>A partir de 4 ans</p> | <p>2 à 4 joueurs</p> | <p>15 min</p> |

Catalogue des jeux coopératifs pour la maternelle en prêt à l'OCCE 93

| | | | | |
|--|--|-------------------|---------------|--------|
| <p>Woolfy (Editeur : Djeco)</p>  | <p>Sur le thème du conte Les trois petits cochons: on place les 3 petits cochons et le loup sur les cases de départ du plateau. Chaque joueur à son tour choisit de jeter un dé rouge, vert ou bleu en fonction du cochon qu'il veut faire avancer. Si le dé montre une constellation, le cochon correspondant avance du nombre de points. Si le dé montre le loup, ce dernier avance jusqu'à la prochaine case loup. Si le loup rattrape un cochon, ce dernier est mis dans la marmite ! Les cochons peuvent se cacher dans les maisons. Quand un cochon s'arrête sur la case brique, on ajoute un "mur" à la maison. Des cases spéciales permettent de faire sortir les cochons de la marmite. Pour gagner il faut avoir construit la maison de briques et faire entrer dedans les 3 petits cochons !</p> | A partir de 5 ans | 2 à 4 joueurs | 20 min |
|--|--|-------------------|---------------|--------|