

Liste des jeux coopératifs et documentation 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.



1) Jeux de plateaux coopératifs

- ♦ 35 jeux disponibles, du cycle 1 au cycle 3, pour faire jouer la classe entière...

2) Jeux coopératifs de groupe

- ♦ Le crayon coopératif, le parachute...

3) Fichiers, livres

- ♦ Des ouvrages pour mettre en œuvre de nombreux jeux permettant de favoriser la cohésion du groupe en développant le respect, l'estime de soi et la solidarité...

Comment emprunter nos jeux ?

- ⇒ En réservant la période souhaitée (15 jours) au 01 30 43 56 65...
- ⇒ En confirmant votre sélection par courriel à l'aide du formulaire.
 - ⇒ Malle de base de 10 jeux « Cycles 1 et 2 » ou « cycles 2 et 3 ».
 - ⇒ Votre propre sélection de 10 jeux.
- ⇒ Les jeux sont à prendre et à rapporter au siège de l'OCCE 78...

1) Jeux de plateaux coopératifs

Jeux coopératifs



Le verger 3 ans et + 2 à 4 joueurs

La corneille aimerait bien manger les fruits dans le verger. Mais voici les enfants avec leurs paniers... Auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé ? Pour y parvenir, ils devront s'entraider.

1

Jeu de coopération par excellence, le jeu du verger est décliné en de multiples versions...

Si la règle de base reste la même, les différents plateaux et dispositions de jeu entraînent des variantes intéressantes.

En voici 3 autres versions...



Le grand verger

Identique au jeu n°1, il se joue sur un plateau de 70 cm x 70 cm

2



Le petit verger

Un jeu de dé coopératif avec un cerisier en 3D.

3



Le verger cartes

Une nouvelle déclinaison du célèbre jeu du verger en remplacement du « Mini verger ». Adapté pour jouer en voyage.

4



Le fermier et les souris 3 ans et + 2 à 6 joueurs

Le fermier aura-t-il moissonné et rentré tous ses sacs avant que les souris ne les aient trouvés ? Un jeu coopératif pour aider le fermier à trier et protéger ses céréales. On apprend à reconnaître l'avoine, le blé, l'orge et le seigle.

5



Jardinage 5 ans et + 2 à 4 joueurs

L'orage arrive et pourrait bien détruire toutes les plantations. Une seule solution : s'entraider pour finir le travail avant la bourrasque.

6



Félix Flotte 4 ans et + 2 à 4 joueurs

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

7

Jeux coopératifs

- 8



Docteur hérisson 4 ans et + 2 à 5 joueurs

Celui qui récupère le plus de fruits gagne la partie mais seulement si les joueurs du groupe aident le hérisson, sinon ils perdent tous.
- 9



Avanti mare! 3 ans et + 2 à 6 joueurs

La rivière s'écoule vers la mer. Au milieu, un bateau de pêcheurs s'approche lentement de 4 poissons. Chacun jette le dé et détermine si un poisson pourra filer vers la mer ou si le bateau approchera. Les enfants joueront au choix, soit le rôle des pêcheurs, soit celui des poissons, sur un plateau évoluant avec la partie.
- 10



Hop! Hop! Hop! 4 ans et + 2 à 4 joueurs

À chaque coup de dé, la bergère, les moutons et le chien avancent vers la bergerie. Mais il y a un pont à traverser. Ce pont est fait d'une dizaine de piliers en bois que le vent peut emporter quand le dé tombe sur la face "Tempête". Le joueur doit alors enlever délicatement un des piliers. Si la bergère réussit à rentrer ses moutons dans la bergerie avant que le pont ne s'écroule, le jeu est gagné pour tout le monde, sinon une seconde partie s'impose!
- 11



Coccinaïde 2 ans et + 2 à 4 joueurs

L'action se passe dans un jardin. Quatre petites coccinelles s'amuse entre elles et s'égarent... Afin de retrouver chacune leur mère respective, elles vont devoir suivre une guirlande de fleurs qui les mènera jusqu'à elle. Les premières coccinelles arrivées devront aider celles qui sont encore éloignées. La partie s'achève quand toutes les coccinelles ont retrouvé leur mère.
- 12



Hou! Hou! 4 ans et + 2 à 4 joueurs

Les fantômes doivent se dépêcher de regagner leurs châteaux respectifs avant le lever du soleil. Avec l'aide des joueurs, ils devraient y parvenir.
- 13



La ronde du fermier 4 ans et + 2 à 4 joueurs

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...

Jeux coopératifs

14



Castello del drago 5 ans et + 2 à 4 joueurs

De vaillants chevaliers essayent de défendre leur château fort contre l'attaque de six dragons. L'union fait la force et avec un peu de tactique et de chance, ils seront en mesure de les chasser et de remporter ainsi la victoire. Ce jeu au matériel très agréable, tout en bois, laisse la part belle à la coopération et aiguisé le sens tactique des jeunes joueurs. Aventures et suspense au programme !

15



TIFOU 5 ans et + 2 à 4 joueurs

La plus grande attraction au zoo est l'enclos des tigres. Un couple de tigres y vit avec ses 3 bébés, TIFOU, est particulièrement curieux. Il cherche sans arrêt à s'enfuir. Un gardien a oublié de renfermer les portes après leur avoir donné à manger. Tifou s'en est tout de suite aperçu et se dirige vers la sortie. Les enfants visitant le zoo vont tenter de l'en empêcher. Si les enfants parviennent à fermer les 3 portes de l'enclos, ils ont tous gagné. Si le maman tigre et Tifou sont sortis, les enfants ont alors tous perdu.

16



Gare au loup 4 ans et + 1 à 4 joueurs

Il faut construire sa maison avant l'arrivée du loup !
Jeu de discrimination visuelle, latéralisation et logique...

17



Pin-pon, pin-pon ! 4 ans et + 2 à 4 joueurs

Quand l'alarme est donnée, les pompiers sautent de leurs lits, se dépêchent de s'habiller et essayent d'emporter le bon équipement. Mais seul celui qui se retrouvera à temps dans la voiture et qui pourra ainsi apporter son aide sera récompensé plus tard en recevant l'un des diplômes convoités.

18



Ensemble contre le chat 5 ans et + 2 à 4 joueurs

Pour gagner, les rats doivent avoir réalisé complètement le collier du chat, grelot compris, et être tous rentrés à l'abri dans leur maison. Le chat, lui, se défend : il prend des forces en fabriquant son puzzle et il peut enlever les perles du collier mises par les rats. Il gagne s'il a fini son puzzle avant que les rats soient rentrés à l'abri en ayant terminé le collier. Les joueurs sont des rats et le chat leur adversaire commun.

19



La journée de Léa, à la découverte des droits de l'enfant
kit conçu conjointement par l'UNICEF et l'OCCE, dès la maternelle

Ce kit pédagogique comprend :
- 10 cartes "droit" qui illustrent les activités de la journée de Léa
- 10 cartes "temps" correspondant à des moments de cette journée.
En complément, un guide d'accompagnement, des planches photocopiables et 10 histoires racontant la journée d'enfants de pays où leurs droits sont bafoués.

Jeux coopératifs

20



L'île aux pirates 5 ans et + 2 à 4 joueurs

Si les joueurs parviennent à amener tous les pions sur le voilier avant que les 3 pirates n'y soient aussi, ils gagnent tous ensemble le jeu. Si, au contraire, les pirates embarquent les premiers et prennent le contrôle du navire, les joueurs perdent tous ensemble.

21



Un jardin merveilleux 4 ans et + 2 à 4 joueurs

Ensemble, les joueurs essaient de planter dans les « parterres » les fleurs obtenues en jouant aux dés. Et ce, avant que la nuée chargée de grêle qui s'annonce ne se soit formée...
S'ils y parviennent, ils seront tous vainqueurs !

22



La cité des fourmis 6 ans et + 2 à 4 joueurs

Vite, les petites fourmis partent à la recherche de brindilles de bois pour construire leur fourmilière avant que le fourmilier n'arrive. Elles partent à l'exploration de la prairie environnante et s'unissant à la queue-leu-leu pour regrouper les brindilles. Les enfants devront coopérer pour mener la tâche habilement et rapidement.

23



Attention aux voitures 5 ans et + 2 à 4 joueurs

Les piétons doivent rejoindre la piscine avant que les voitures n'arrivent sur les parkings situés aux extrémités du parcours.

Si les joueurs y parviennent, ils gagnent le jeu tous ensemble.

24



Visio'coop élémentaire

Jeu de construction « aveugle », l'équipe est composée d'un « visionnaire » qui a les yeux bandés et de deux ou trois membres qui vont donner les consignes de construction. Le visionnaire doit reconstruire une structure imposée (tirage au sort d'une photo présentant une construction possible à l'aide des pièces géométriques en bois). La contrainte peut être un sablier ou une autre équipe qui réalise la même construction.

25



Visio'coop maternelle (grandes pièces)

Un visio'coop grand format avec des pièces plus faciles à manipuler. Un joueur décrit à un ou plusieurs partenaires la construction à réaliser. Les joueurs remplissent leur mission sans s'aider du modèle mais avec les yeux ouverts.

Jeux coopératifs

26



SAMBESI 8 ans et + 2 à 6 joueurs

Les contrebandiers ont capturé de nombreux animaux et en font un trafic. Le jeu est coopératif mais l'évaluation finale peut être individuelle : gagne celui qui a sauvé le plus d'animaux. On peut donc jouer coopératif et compétitif à la fois ou choisir la formule coopérative jusqu'au bout. Un jeu intéressant pour comparer les stratégies.

27



TCHANG 8 ans et + 2 à 6 joueurs

Tao et ses amis sentent le sol se dérober sous leurs pas. C'est la chute ! Vingt mètres plus bas, ils se relèvent mais ne peuvent remonter.... Ils sont coincés dans une tombe que les archéologues cherchent depuis des années. Les joueurs devront se concerter pour répondre aux énigmes et parvenir à trouver la sortie. Un jeu d'aventure et de stratégie pour tous âges.

28



L'arbre en danger 8 ans et + 3 à 7 joueurs

Les pluies acides mettent en danger la vie de l'arbre. Il faut agir ensemble pour le sauver, le plus vite possible. Un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux jeunes qu'aux adultes.

29



Biduletruc 6 ans et + 2 à 4 joueurs

Le but du jeu est de former des associations d'idées avec les mots indiqués par les cartes retournées pour être le premier à se débarrasser de ses cartes.

Un jeu traditionnel qui peut être détourné de façon coopérative...

30



Si on faisait la paix 6 ans et + 2 à 4 joueurs

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.

31



Place de la loi 10 ans et + 2 à 4 joueurs

Un jeu citoyen qui s'adresse aux adolescents et aux adultes qui souhaitent renforcer leur connaissance de la loi française sous forme ludique et éducative. On la découvre, on en discute, c'est l'occasion d'un dialogue passionné entre jeunes et adultes.

Jeux coopératifs



32

Jeu de dominos géants tous âges 2 à 6 joueurs

Un joli jeu en bois aux pièces surdimensionnées. Un bel exemple de jeu traditionnel pour lequel on peut adapter la règle pour la rendre coopérative : former des équipes de deux et s'échanger les pièces selon les besoins...



33

L'Île interdite 8 ans et + 2 à 4 joueurs

Osez débarquer sur l'île interdite ! Formez une équipe d'intrépides aventuriers pour une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous



34

HANABI 8 ans et + 2 à 5 joueurs

Dans ce jeu coopératif, les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers ! Personne ne voit son propre jeu ... Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations reçues. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle ~~loquax~~ bilabiale et éviter les huées de la foule ...



35

MIC MAC 8 ans et + 2 à 8 joueurs

La tribu MicMac doit rejoindre le tipi en récoltant les six symboles de la paix avant que les Shavapaukwa n'aient déterré la hache de guerre. La tribu va vivre des aventures, des défis et devra franchir de multiples obstacles ! Ce jeu de société coopératif traite de la prévention des violences interpersonnelles, en se ~~po~~chant plus particulièrement sur le concept de relations égalitaires garçons-filles et hommes-femmes. Un guide pédagogique accompagne le jeu. Vous y trouverez des pistes de réflexion pour discuter ensemble des violences et de l'égalité hommes/femmes. Un outil éducatif pour prévenir la violence.



36

Big pirate 5 ans et + 2 à 4 joueurs

Jeu de coopération et de stratégie sur le thème des pirates. 3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de ~~minier~~ plaisir !



37

Le jeu du loup 3 ans et + 1 à 4 joueurs

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de partir avant que le loup soit habillé. Loup y es-tu, Non, je mets ma chemise, etc... entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide. Pour jouer, il suffit de pocher à tour de rôle. Quand la tête du loup apparaît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent à ~~cheron~~ promenez-nous dans les bois !

Jeux coopératifs



38

Little coopération

2 ans à 5 ans

2 à 4 joueurs

Ce jeu de coopération apprend au plus petit à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres.

Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide si les joueurs peuvent avancer leur pion ou retirer un élément du pont et le fragiliser un peu plus! La seule solution: s'allier pour que l'ours, le pingouin et leurs amis regagnent leur maison de glace avant que le pont ne s'écroule!



39

Sauve mouton

5 ans et +

2 à 6 joueurs

Aidez le berger à conduire son troupeau jusqu'au pâturage, au sommet de la montagne. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment faim!

Prenez le meilleur chemin pour l'éviter ou protéger les moutons grâce à la carte « berger ». Soyez unis et malins pour déjouer les pièges de ce jeu plein d'humour et de rebondissements!



40

Playa playa

4 ans et +

2 à 4 joueurs

Récupérez tous les déchets présents sur la plage avant que la mer ne les recouvre! Pour cela, il faut trouver sous quel déchet se cache chaque animal marin.

Une excellente manière d'initier les petits au tri des déchets!



41

Woofy

4 ans à 8 ans

2 à 4 joueurs

L'histoire est bien connue : les 3 petits cochons sont poursuivis par le grand méchant loup.

Le but du jeu est de réussir à amener collectivement les 3 petits cochons dans la maison debriquée...



42

En avant vers la cité idéale

6 ans et + 3 à 30 joueurs

Co-bâtir la cité idéale en récoltant 7 objets symboliques permettant sa construction, à gagner en relevant des défis symboliques.

Un jeu sur les DROITS de l'enfant.

Jeux coopératifs



43

L'ourson égaré

5 ans et + 2 joueurs et +

Un ourson s'est égaré dans une forêt et nous le cherchons parmi 81 cartes disposées en carré. En partant des bords, nous explorons la forêt. Si nous découvrons une route, notre progression peut continuer. Si nous découvrons un obstacle (une rivière, une montagne...), il nous faut revenir en arrière, trouver un carrefour ou tenter d'explorer la forêt à partir d'un autre bord. En chemin, nous rencontrons aussi tous les animaux qui peuplent la forêt. Autant d'occasions de nous émerveiller ensemble, de les reconnaître, de leur donner des noms et surtout de leur demander s'ils n'ont pas vu le petit ours.

44



Dans la tour du fantôme

5 ans et + 2 à 6 joueurs

Chaque nuit, dans la tour bleue qui domine le bois de sapin, 24 petits fantômes réveillent le silence.

Ce ne sont encore que des enfants fantômes et s'ils veulent un jour devenir de vrais et grands fantômes qui hantent une ruine ou un château, ils doivent obéir à une règle stricte : être rentrés dans leur vieux coffre à jouets avant que minuit ne sonne ! À vous de les aider !

45



Les pompiers

5 ans et + 2 à 4 joueurs

Feuerwehr est un des premiers jeux dits de « coopération ». Les mécanismes du jeu sont élémentaires : on jette le dé, et on agit selon le résultat obtenu. La nouveauté, c'est qu'on peut choisir entre agir pour soi-même ou aider un partenaire en retard.

La partie est gagnée si tous arrivent à vaincre l'incendie.

46



Derrière la porte secrète

5 ans et + 1 à 8 joueurs

Cette nuit, des voleurs ont fouillé la maison. Ils ont trouvé 3 objets précieux qu'ils ont caché derrière la porte secrète.

A minuit, ils doivent revenir pour emporter leur butin.

Nous sommes une équipe de détectives chargés d'empêcher le vol. Nous allons tenter de découvrir quels sont les objets que les cambrioleurs veulent emporter.

Si nous y parvenons avant que ne sonne minuit, nous aurons déjoué leur plan.

47



Sur le chemin des droits de l'enfant

6 ans et + 3 à 30 joueurs

« Sur le chemin des droits de l'enfant » est un jeu de société s'inspirant du jeu des « serpents et des échelles » qui permet aux acteurs éducatifs d'échanger avec les enfants et les jeunes autour des questions des droits de l'enfant.

Jeux coopératifs

Le pont de singe 5 ans et + 2 à 6 joueurs



48

Le Pont de Singe est un jeu d'adresse et de dextérité dans lequel les joueurs doivent se coordonner pour empiler toutes les pièces de bois sur deux élastiques. Pour choisir les niveaux de jeu ces élastiques peuvent être plus ou moins resserrés, voire croisés ! Les joueurs ont deux contraintes : ne pas coller les pièces les unes aux autres (celles-ci doivent être espacées ou croisées) et ne pas créer de contact entre deux pièces de bois de couleur identique.



49

MAX Farmer 3 ans et + 2 à 6 joueurs

Les joueurs doivent aider MAX le fermier à récolter tous les légumes. Mais attention ! Si le vers apparaît, toute la récolte sera perdue et il faudra en outre tenter de récolter tous les légumes avant que le corbeau n'arrive dans le potager. (Attention, association d'images, organisation de l'espace...)



50

Dans la forêt des merveilles 5 ans et + 1 à 8 joueurs

Encore une princesse qui n'a pas de chance ! Celle-là est tombée malade, et il va falloir partir dans la forêt où rodent sorcières, corbeaux, et surtout les 7 nains qui cherchent à l'enlever. Nous devons y retrouver, avant les nains, 7 objets magiques pour la sauver et les ramener au château. 49 cartes sont retournées sur la table, que l'on retournera une à une à la recherche des objets magiques. Le jeu fonctionne en memory : il faudra mémoriser ensemble les emplacements des cartes, pour ne pas se faire doubler par les nains.

51

52

OCCE 78

10

2) Jeux coopératifs de groupe

Jeux coopératifs



Tirez les ficelles pour diriger un crayon et laissez libre cours à votre imagination : parcourez un circuit, résolvez un labyrinthe, réalisez un dessin choisi, etc. Le support de crayon (ou marqueur ou craie...) est équipé de ficelles permettant à plusieurs personnes d'exécuter un dessin avec concentration, coopération et adresse.

Le support a la forme d'une touille auquel peuvent être accrochées jusqu'à 10 ficelles qui seront tendues chacune par un participant. Les joueurs doivent se coordonner pour reproduire des modèles sur une surface horizontale : soit directement avec l'axe (sur du sable par exemple), soit sur papier en utilisant le crayon ou le feutre ou encore la craie. On peut jouer en parlant ou... en silence.



Le parachute + livret pédagogique Deux modèles : 3m avec 8 poignées ou 6m avec 16 poignées

En toile de nylon de 3 ou 6 mètres de diamètre, très légère et très résistante, le parachute permet de mener de multiples activités coopératives avec des groupes d'enfants comme d'adultes.

Voici quelques-unes de ses principales possibilités :

- Peut s'utiliser à l'intérieur ou à l'extérieur, permet une participation active de tous les membres ;
- Apporte un complément original à l'éducation physique grâce à une dynamique collective et à un matériel attirant par les couleurs et les mouvements ;
- Ouvre à de nombreuses activités amusantes et utiles au développement moteur de l'enfant ;
- Permet des exercices rythmiques et dynamiques dans la bonne humeur ;
- Crée un réel intérêt au mouvement de la part des enfants et des jeunes ;
- Stimule et développe les principaux muscles du corps ;
- Apprend la coordination et la coopération dans l'action de groupe ;
- Offre de nombreuses possibilités d'adapter et de créer d'autres jeux ou activités. Des dizaines d'activités à développer tous ensemble.



2) Jeux coopératifs de groupe

Jeux coopératifs



La tour infernale

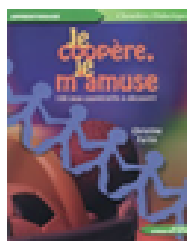
4 ans et +

3 à 12 joueurs

Un jeu de coopération pouvant réunir de 3 à 12 personnes. Tous sont unis pour constituer la tour sans la faire tomber.

3) Fichiers, livres

Jeux coopératifs



Je coopère, je m'amuse, Christine Fortin, 115 pages,
Éditions Chenelière/Piquette

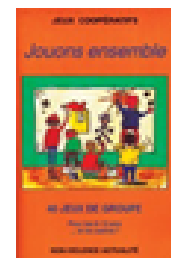
Ce recueil d'activités ludiques est classé en 5 chapitres : jeux pour faire connaissance, pour entrer en contact, jeux actifs, jeux pour moments plus calmes, jeux de parachute.

Chaque fiche comporte les indications de mise en œuvre : lieu, durée, nombre de participants, préparation, matériel, objectifs et déroulement.



Jeux coopératifs pour bâtir la paix, Mildred Marsheder, Université de Paix, 275 pages, éditions chroniques sociales

Cet ouvrage 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.



Jouons ensemble, 40 jeux coopératifs pour les groupes, Ed. Non-Violence Actualité

Présentés sous formes 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 la mise en valeur de l'individu au détriment de la vie sociale du groupe.



Les jeux de parachute, exercices et jeux d'intérieur et d'extérieur, Françoise et Georges Kaiser, en collaboration avec l'association « de bouche à oreille », Ed. Megaform

Ce livret présente une quarantaine de fiches, abondamment illustrées, faciles à utiliser, pour organiser activités et jeux de parachutes.

Les MALLES

L'OCCE 78 propose des jeux adaptés aux différents âges... à vous de choisir !

- Un prêt de malle se compose de **8 à 10 jeux maximum**, moins si vous voulez, d'un **fichier de jeu** et d'un **parachute** avec son fichier.
- La malle peut être empruntée pour **quinze jours**, renouvelable si pas trop de demande...
- Vous pouvez préparer votre demande avec le formulaire ci-dessous. Si un jeu est indisponible nous vous ferons une proposition de remplacement...

Cycles 1 et 2

1	-
2	-
3	-
4	-
5	-
6	-

7	-
8	-
9	-
10	-

Cycles 2 et 3

1	-
2	-
3	-
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-

7	-
8	-
9	-
10	-