



*Pédagogie coopérative*

# Les jeux coopératifs sur tables

Les jeux sont empruntés sur une période.



## Jardinage

Tous les joueurs s'allient, dans Jardinage, pour amener neuf vers de terre dans le compost. Attention au soleil, aux taupes et aux souris, qui font fuir nos aimables lombrics.

2 à 4 joueurs

Durée d'une partie 15 min

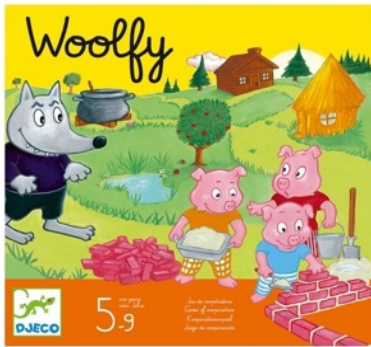
## La ronde du fermier

Le soleil a rendez-vous avec la lune, et il faut vite nourrir tous les animaux de la ferme, avant qu'il ne disparaisse.

La Ronde du fermier est un jeu de coopération pour les tous jeunes joueurs. On apprend un peu les nourritures dont les animaux sont friands. Surtout, on apprend à observer les brouettes des partenaires, pour offrir son dé à celui qui pourra en faire le meilleur usage.



## Woolfy



Les joueurs doivent mettre les 3 petits cochons à l'abri du loup. Selon le résultats des dés, les petits cochons peuvent trouver refuge dans les maisons, construire la maison en briques ou faire avancer le loup. Attention, car si le loup double un cochon, il le met dans sa marmite.

Mais pas de panique : les petits cochons peuvent toujours être sauvés. Les enfants gagnent le jeu s'ils parviennent à construire entièrement la maison en briques et à y mettre tous les cochons en sécurité.

Nombre de joueurs 2 - 4

De 5 à 8 ans

[Règle du jeu](#)

## Huhuh

[vidéo qui explique la règle](#)



## Le verger

La corneille aimerait bien manger les fruits dans le verger. Mais voici les enfants avec leurs paniers... Les auront-ils rempli avant que la corneille n'ait tout mangé ? Pour y parvenir, ils devront s'entraider. Permet d'initier les tous petits aux jeux de société et à la coopération.

A partir de 3 ans

## Après l'orage...

Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... Mais encore faut-il les avoir sciés auparavant. Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont.

Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup. Pour cela, à chaque lancer de dé, vous choisirez quel berger déplacer pour déclencher la meilleure action. Communiquez entre vous afin de bien coordonner ces actions pour réussir votre mission et éviter toute mésaventure.



de 1 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Temps de jeu : 15 minutes

2 joueurs et plus

## Aya

Remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature. Émerveillez-vous de la diversité des paysages et de la faune qui, au fil de l'eau, s'ouvrent à vous. Coopérez habilement et vos photos témoigneront de cet incroyable voyage. Bienvenue dans le monde d'Aya, la déesse de l'eau. Le temps d'un rêve, le temps d'un jeu à partager en famille ou entre amis.



A partir de 7 ans avec règle adaptée.

## Sambesi

Le trafiquant Sandro Sabre et ses hommes ont capturé des animaux sauvages et les ont emprisonnés dans un lieu caché au bord du fleuve Sambesi.

Leur but : les revendre à l'étranger en échange de beaucoup d'argent.

Mais, des aventuriers courageux se sont déjà mis en route afin de libérer ces animaux...

Les joueurs essaient de délivrer tous les animaux avant que le trafiquant découvre l'éboulement par lequel sortent les animaux.

En "version compétitive" du jeu, pour chaque animal sauvé, les joueurs marquent des points.

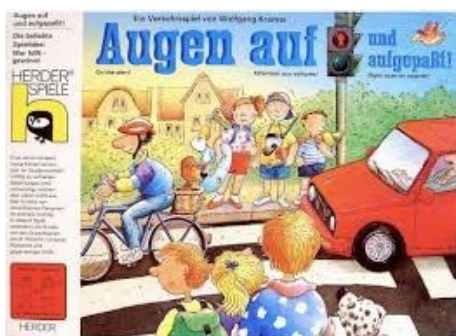
2 à 6 joueurs

à partir de 7 ans

45 minutes



## Attention aux voitures



Que vaut-il mieux pour se rendre en ville : prendre l'auto pour aller à la piscine qui se trouve à quelques centaines de mètres ou aller à pied ? Les joueurs ont choisi de marcher car, disent-ils, de cette manière, il y a moins d'accidents et l'environnement est respecté. De plus, la voiture n'est pas

toujours plus rapide sur un petit trajet ! Des adultes sont cependant persuadés du contraire. Ils décident donc de faire le trajet en voiture.

Qui va mettre le moins de temps entre la piscine et la maison, les enfants à pied ou les adultes en voiture ? Mais attention, pas question de faire la course car les règles de prudence et de circulation doivent être respectées.

2 à 4 joueurs

A partir de 5 ans

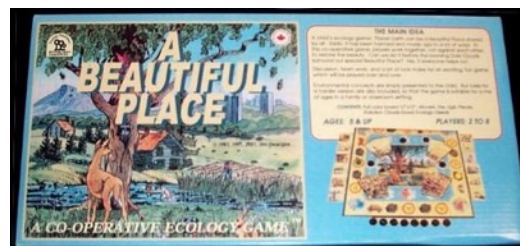


## Un si bel endroit

Un jeu écologique pour les enfants !  
La planète Terre pourrait être un si bel endroit, où il fait bon vivre.

Malheureusement, elle a été abimée et défigurée. Les joueurs travailleront ensemble à lui redonner toute sa beauté. Y parviendront-ils avant que les sombres nuages de pollution les encerclent complètement ? La coopération leur donnera toutes les chances d'y parvenir. Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple : faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres...

De 2 à 4 joueurs, dès 4 ans



## Sauvez le grand livre des contes

Et si un roi nous volait tous nos livres de contes ? Or c'est bien ce qui se passe dans ce pays lointain. Pour empêcher de rêver, un roi supprime tous les livres de contes, les déchire et sème leurs pages dans son jardin. Mais les enfants ne se laissent pas faire. Dès que le roi a le dos tourné, ils escaladent le mur du jardin et s'entraident pour retrouver les moitiés de pages qui vont ensemble. Un jeu en trois dimensions où vous ferez l'expérience que le sol du jardin glisse sous vos pas et révèle des trésors bien utiles. En alliant leur mémoire, il n'est pas rare que les enfants recréent le grand livre des contes, rendant au royaume un avenir où les couleurs et les fleurs ont droit de cité.

2 à 4 joueurs

A partir de 7 ans.

## En avant vers la cité idéale !

Construire ensemble une cité idéale où tous les enfants ont accès à leurs droits et où il n'y a plus de discriminations. L'objectif est de montrer la nécessité de coopérer, d'éveiller les consciences et de faire naître des débats sur ces sujets.  
A partir de 6 ans



## Place de la loi

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.  
A partir de 10 ans

