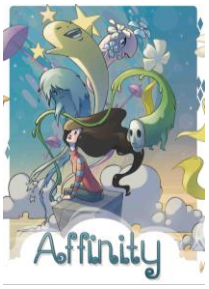
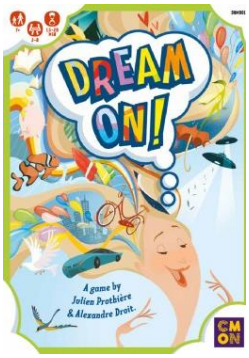
Jeux Coopératifs disponibles à l'OCCE 38

(*Vous pouvez venir les emprunter, ils sont en prêt pendant 6 semaines*)

Unlock ! *Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce. Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !* *2 à 6 joueurs – à partir de 10 ans*	
Bandido *Arrêtez-le ! But du jeu : Il s'enfuit par des tunnels sous sa cellule. Essayez ensemble de lui bloquer toutes les sorties !* *2 à 6 joueurs – à partir de 10 ans*	
Magic Maze Kids *Ici, tous les héros s'efforcent de traverser la forêt pour trouver les bons ingrédients d'une potion qui guérira le roi, accidentellement transformé en grenouille ! Les quatre personnages du jeu doivent donc récolter des ressources disséminées dans une série de labyrinthes. La difficulté vient du fait que tout le monde contrôle et peut déplacer chaque personnage, mais seulement dans une seule direction !* *2 à 4 joueurs – de 5 à 10 ans*	
Après l'orage… *Un petit mouton se retrouve en danger : l'orage a détruit le pont qui le sépare de son troupeau ! Il faut vite l'aider à traverser la rivière pour échapper au loup ! Vous devez scier et poser des rondins de bois sur l'eau, mais un castor menace de vous les chiper pour réparer son barrage !* *1 à 5 joueurs – à partir de 6 ans*	

Affinity *Chaque joueur, à partir des cartes dont il dispose, fabrique une phrase qui colle au mieux à l'émotion qu'il doit faire deviner. Quand les joueurs devinent l'émotion le jeton harmonie avance d'une case.* *3 à 8 joueurs – à partir de 8 ans*	
Nom d'un renard ! *Chaque joueur à son tour jette les dés qui vont permettre aux enquêteurs de chercher un indice, de démasquer le suspect ou au renard d'avancer.* *2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans*	
Dream on ! *Dream On ! est un jeu de contes collectifs dans lequel les joueurs créent un rêve ensemble à partir des cartes de rêve qu'ils ont en mains. Les joueurs ont deux minutes pour créer leur rêve. Puis, lorsque le sablier est écoulé, ils doivent se rappeler ce qui s'est passé dans le rêve et dans quel ordre pour marquer des points.* *2 à 8 joueurs – à partir de 7 ans*	
Au bal masqué des coccinelles. *Huit petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser, vite avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête!* *2 à 6 joueurs – 6 à 8 ans*	
Aventi Mare ! (En avant la mer !) *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.* *2 à 6 joueurs – 3 à 7 ans*	

Caves and claws (Grottes et griffes)

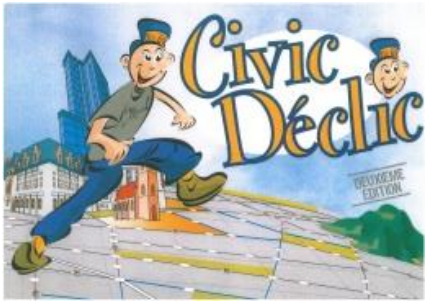
Un musée charge une équipe d'archéologues de rechercher d'anciens objets dans la jungle profonde. Nous sommes cette équipe passionnée d'action et d'aventure. Il nous faudra atteindre les trésors et revenir au camp sains et saufs avec nos trouvailles. Un filet à tête, une lanterne au laser, un morceau de broccoli, une chaussette qui pue, nous aiderons à affronter des dangers comme une chauve-souris enragée, des entités velues ou des griffes géantes. Et nous créerons nous-même notre chemin sur le plateau. Cave and claws est un jeu fantastique, rassemblant des éléments de suspense, avec un vrai travail d'équipe, du danger et de l'humour.

1 à 4 joueurs – dès 6 ans

Civic déclic (Citoyen averti)

Le plateau de jeu représente une ville et ses principales composantes. Les joueurs déplacent leur pion avec des lancers de dé pour se rendre dans un service public ou effectuer une démarche (carte mission). Les questions jalonnent les déplacements et abordent des sujets qui constituent un véritable « kit » du citoyen. Des cartes « chance-malchance » introduisent un peu d'imprévu dans les déplacements. Le jeu se joue aussi avantageusement en équipes de plusieurs joueurs, ce qui facilite la confrontation des avis et développe la coopération. La durée d'une partie peut être définie au départ.

En équipes – de 9 à 99 ans !



Deep sea diver (Plongeur en eau profonde)

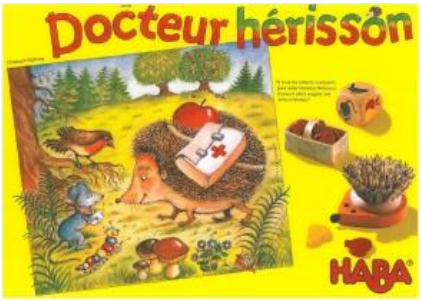
Un jeu d'aventures réaliste ou les joueurs seront une équipe de plongeurs partie à la recherche de trésors divers. Peut-être une ancienne épave. Peut-être la boite noire d'un avion tombé. Mais prenez garde au requins à dos argenté et aux barracudas menaçants. Vous devrez travailler en équipe pour organiser la plongée, partager l'équipement, préserver chacun des dangers, et partager tous les trésors remontés.

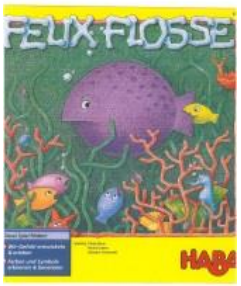
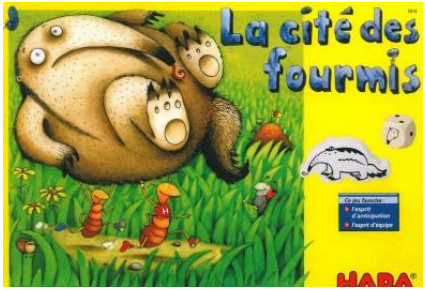
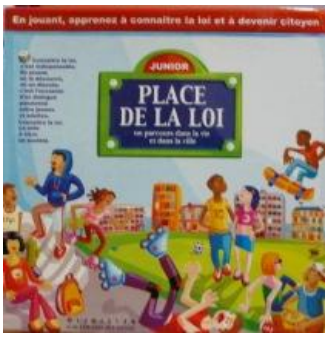
2 à 4 joueurs – à partir de 8 ans

Docteur Hérisson

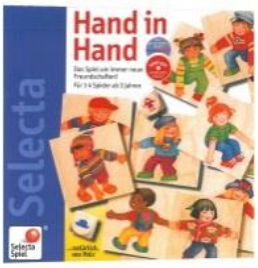
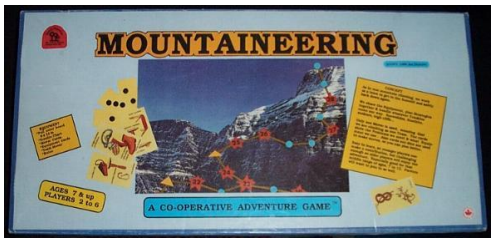
Martin le muscardin est enrhumé et il est cloué au lit. Riri le rouge-gorge s'est blessé à une aile et il faut qu'il se repose. Heureusement que leur ami Bouboule leur apporte leurs mets préférés tous les jours : des pommes et des poires pour qu'ils se rétablissent bien vite. Est-ce que tu vas aider le hérisson ?
Les joueurs essayent ensemble de récolter un maximum de fruits pour que le hérisson puisse soigner ses amis.
S'ils jouent dans leur propre intérêt, il se peut que le hérisson ne puisse pas réussir sa mission ...

2 à 5 joueurs - dès 4 ans



Felix Flosse (Félix Flotte) *Félix Flotte est un petit jeu de coopération pour enfants. Le but est d'aider les petits poisson de l'océan a se regrouper pour mieux se défendre contre Bloup le gros poisson. Un jeu original pour apprendre à appréhender le dé et le "chacun son tour" des jeux de société. Idéal pour les plus jeunes.* *2 à 6 joueurs – à partir de 4 ans*	
Harvest time (Le temps des récoltes) *Pendant le printemps, nous avons cultivé notre potager. La terre, le soleil et la pluie, ont permis la croissance de nos plantations. Nous avons enlevé les mauvaises herbes et arrosé lorsque c'était nécessaire. C'est maintenant l'été et le jardin regorge de magnifiques et délicieux légumes. C'est le temps des récoltes!* *Nous allons récolter notre propre jardin et aiderons aussi les autres joueurs dans leur tâche. Progressivement, la chaleur de l'été laissera la place à la fraicheur de l'automne. Parviendrons-nous à faire toute la récolte avant l'arrivée du froid?* *Le but commun est d'avoir tout récolté avant l'arrivée de l'automne, concrétisé par un puzzle qui se complète progressivement.* *Pour une version plus difficile, on peut, dans une première phase et en utilisant le puzzle représentant le printemps, d'abord semer nos légumes.* *2 à 4 joueurs – dès 3 ans*	
La cité des fourmis *Vite, les petites fourmis partent à la recherche de brindilles de bois pour construire leur abri 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.* *1 à 4 joueurs – à partir de 6 ans*	
La place de la loi *Le jeu se présente comme un parcours dans la ville. Chaque joueur lance le dé, avance son pion, tire une carte et répond à la question correspondant à la couleur de sa case. Le but du jeu est de réunir le plus grand nombre de jetons en trouvant les bonnes réponses. Un Maître du jeu consulte le Livre des lois. Il aiguille les joueurs et organise la discussion.* *2 à 4 joueurs – à partir de 10 ans*	

## La planète en jeu *L'intérêt du jeu réside dans son côté coopératif : chacun essaye bien sûr de gagner, mais les joueurs sont obligés d'aider un adversaire en difficulté. Un événement désagréable met en péril la planète : tous sont concernés, et pas seulement le joueur qui a tiré la mauvaise carte.Un jeu hautement éducatif !* *2 à 6 joueurs - de 8 à 10 ans*	
## 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.* *2 à 4 joueurs - à partir de 3 ans*	
## Baver Klaus und die Maus (Le Paysan et la souris) *Dans le champ de Klaus le fermier poussent à la fois de l'orge, de l'avoine, du blé, et du seigle et tout est mélangé ! Klaus a vite besoin de l'aide de tous les joueurs pour trier sa récolte car les souris sont à l'affût, prêtes à venir la grignoter.* *2 à 6 joueurs - à partir de 3 ans*	
## Le petit verger *Pierrette doit cueillir ses cerises, mais le corbeau les a déjà repérées. Y parviendra t'elle, avec notre aide, avant que celui-ci ne parvienne à l'arbre? Le hasard (dé avec faces dessinées) se combine avec le principe du memory: il faut retourner des cartes pour trouver les cerises, et laisser en place les autres cartes, en essayant de se souvenir où sont les corbeaux, car ils font progresser celui qui se trouve sur le jeu. Un petit jeu rapide (10mn), très bien présenté, faisant appel à l'observation et à la mémoire.Des pièces en bois et un cerisier en 3D contribuent à l'intérêt des petits.* *1 à 4 joueurs – de 3 à 8 ans*	
## Le verger *Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange ! Un jeu de coopération simple où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre le corbeau. Un jeu de société reconnu, dans une présentation de grande qualité.* *2 à 8 joueurs – de 3 à 6 ans*	

Karotten-Klau (Le voleur de carottes) *La taupe ne sait plus où donner de la tête : il faut semer les carottes, les arroser pour les faire mûrir, puis les récolter, alors que le lapin s'est introduit dans le jardin, et dévore tout ce qu'il peut. Avec un peu de chance et de tactique, vous parviendrez avec elle à faire la récolte avant que le lapin n'ait tout volé. Les pièces sont en bois et le hasard (1 dé avec faces dessinées) se combine à la stratégie: où allons nous planter notre carotte ou la faire mûrir? Car le lapin arrive!Un petit jeu rapide (5mn) et amusant.* *1 à 6 joueurs – dès 4 ans*	
Hand in Hand (Main dans la main) *Dominos, jeu de mémoire, jeu de la ronde, puzzle, à jouer avec ou sans dé. Des enfants de toutes origines, filles et garçons, doivent se donner la main. Un joli jeu en bois qui interpellera sur la différence et l'amitié entre TOUS les enfants. Bienvenu, par les temps qui courent...* *De 1à 6 joueurs – dès 3 ans*	
Max *Un jeu à découvrir: les petits expérimenteront coopération et stratégie. Sans compter le suspense!* *Max le chat tente d'attraper la souris, l'oiseau et l'écureuil. Comment regagner le nid et lui échapper ? Heureusement, Max est gourmand et nous pourrons le ralentir avec diverses gâteries. La stratégie sera nécessaire: chaque déplacement est important, et il faudra réfléchir au meilleur choix.* *De 1 à 8 joueurs – dès 4 ans*	
Mountaineering (Escalade) *Nous sommes une cordée et allons essayer d'atteindre un sommet difficile. Nous partagerons notre équipement, préparerons une stratégie et réglerons ensemble nos divers problèmes. Puis, après le départ du camp de base, nous progresserons grâce aux pics, cordes, crampons, en prenant garde aux glaciers et avalanches. Il nous faudra trouver les équipements adéquats pour faire face aux dangers que nous allons devoir affronter.Des cartes aux symboles simples permettent aux plus jeunes de jouer avec les plus âgés, qui pourront utiliser des règles plus compliquées.* 2 à 6 joueurs - à partir de 7 ans	

Sand Castles (Chateaux de sable)

Nous allons essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'arrivent sur la plage et ne les détruisent. Pour réussir notre ouvrage, il faudra amasser du sable, partager pelles et seaux, bâtir les châteaux et les protéger par un mur de sable, tout en surveillant la progression des vagues. D'où l'importance de concentrer ses forces pour sauver l'ouvrage. A vous de choisir la meilleure tactique !

1 à 8 joueurs - à partir de 5 ans

Sauvez le grand livre des contes

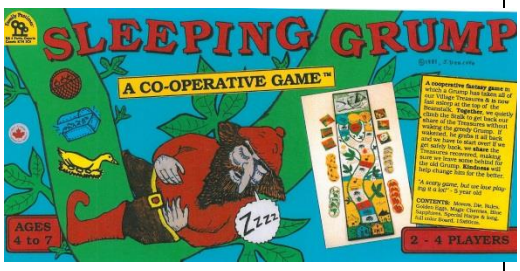
Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château.
Il va maintenant faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de recomposer le livre. Risquez-vous dans le jardin du château et réunissez les différentes parties du livre !
Mais comment les assembler ? Vous connaissez certainement chacun un conte, il ne fait pas de doute que vous serez en mesure d'y arriver à plusieurs ! Mais attention, il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ait fini sa promenade ...

2 à 4 joueurs - à partir de 5 ans

Sleeping Grump (Le grincheux endormi)

Un jeu d'aventures ! Le Grincheux a pris les trésors des villageois et dort maintenant à poings fermés en haut de la tige du haricot. Ensemble, les joueurs vont grimper à la tige pour récupérer leurs trésors. Il ne faut pas réveiller le grincheux sinon il emportera tout. Les villageois partageront les trésors et en laisseront pour le Grincheux. Leur générosité l'aidera à changer. Le jeu est gagné quand chacun a eu sa part.

2 à 4 joueurs - dès 4 ans



Snowstorm (La tempête de neige)

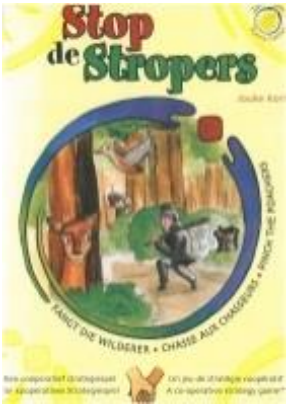
Le décor est planté en hiver dans une petite ville du Canada .Quatre familles ont leurs occupations habituelles à remplir : aller à l'école, faire les courses, travailler ou prendre des loisirs. Les déplacements se font en voiture avec des conditions météo difficiles, neige ou verglas, plus rarement 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.

1 à 4 joueurs - à partir de 5 ans

Stop de stropers (chasse aux chasseurs)

Le printemps est là. Les animaux sortent de leur abri, à la recherche de nourriture. Les cerfs et les sangliers gambadent dans les prés et les bois, tandis que les canards rejoignent les étangs. Mais des braconniers sont là, déterminés à les attraper. Nous sommes des gardes-chasse, et allons parcourir les bois et les champs pour protéger les animaux et stopper les chasseurs. Ceux-ci ont des cachettes secrètes, mais doivent se découvrir pour opérer et peuvent fuir sur leur barque. En joignant nos forces nous allons tenter de les cerner et de les arrêter.

2 à 5 joueurs - à partir de 8 ans



Teddy bears and tigers (Les nounours et les tigres)

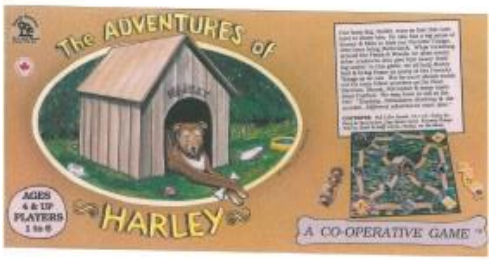
Les joueurs vont aider un petit garçon en train de rêver. Il est poursuivi par des tigres et doit collecter des ours en peluches, et d'autres jouets. Nous devrons le ramener au lit avant son réveil. Son rêve le mènera dans des endroits bizarres tels qu'un sinistre château, la gueule d'un dragon, le fond des mers. Pour l'aider, nous trouverons des outils comme des échasses géantes, de la poussière magique ou un très gros bugle. Nous trouverons aussi des sucreries, mais il ne faudra pas en abuser: gare au mal de ventre au réveil ! Mais le plus grand danger reste les tigres, qui rôdent de plus en plus près du lit... Il faudra l'aider pour que son rêve ne devienne pas réalité!

1 à 6 joueurs - à partir de 6 ans

The adventures of Harley (Les aventures de Harley)

Harley, le chien de la ferme, court si vite qu'il faut le poursuivre 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 ensemble Harley à trouver puis à rapporter autant d'objets que possible.
Mais nous allons devoir surveiller les rôdeurs tels que l'ours, le raton laveur, le porc-épic, le sconse, et éviter quelques méchants buissons de ronces. Peut-être même aurons-nous à appeler le vétérinaire.

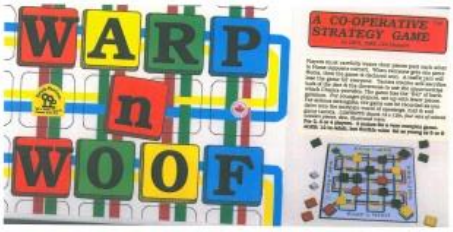
1 à 6 joueurs - à partir de 5 ans



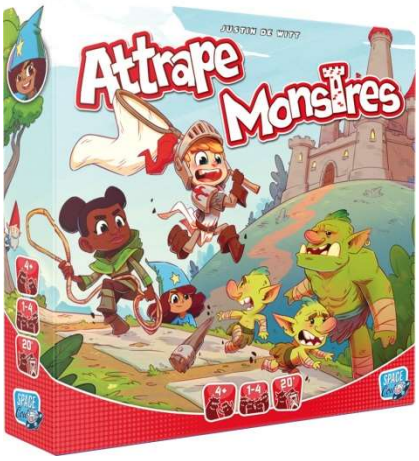
Warp 'n Woof (zig zag)

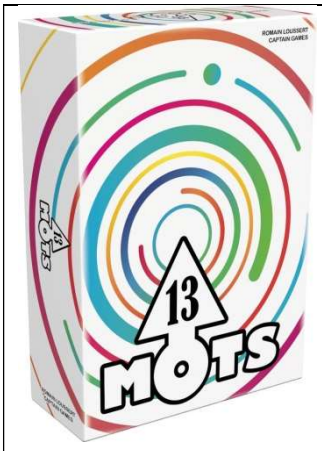
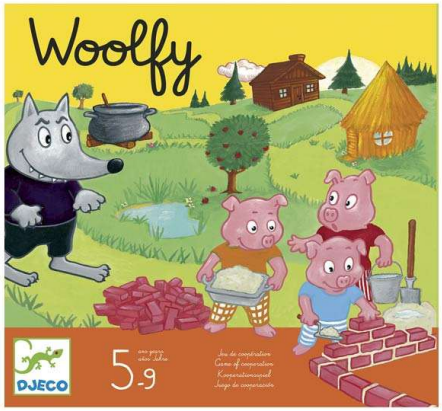
4 groupes de pièces (carrés de bois) de couleur différente doivent traverser le plateau, et tous y parvenir pour que le jeu soit gagné.Chaque couleur a un parcours propre, en zig zag, et qui croise sans arrêt les autres le chemin des autres. Un croisement est bloqué si une pièce s'y trouve, mais libéré si on parvient à y empiler 2 pièces.Le parcours est très vite encombré, et chacun doit faire de son mieux pour ne pas bloquer les autres.
C'est un jeu simple à mettre en œuvre, mais qui peut se révéler très compliqué, selon le nombre de pièces utilisées. On peut donc y jouer à différents niveaux de difficulté.

2 à 6 joueurs – 3 à 7 ans



	Sauvons les contes de fées ! Il était une fois, un méchant roi qui jalousait le bonheur de ses sujets et détruisit tous les recueils de contes de fées de son royaume, sauf un dont il déchira les pages et dispersa les morceaux dans son jardin. Aujourd'hui, c'est à vous et à vos amis qu'il revient de les rassembler pour rendre la joie au royaume ! Faites glisser les tuiles avec habileté pour reconstituer des paires, sauver le livre de contes et vous échapper du château avant l'arrivée du méchant roi ! 2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans
	Arsène Loupin et la Note d'Argent Arsène Loupin et la note d'argent est un jeu coopératif où vous devez trouver le coupable parmi les loups. Interrogez les moutons, identifiez les complices et déduisez l'identité du voleur. Si vous trouvez le coupable à temps, vous gagnez tous ensemble. En revanche, si le loup qui a volé le trophée atteint la gare et s'enfuit, vous avez perdu. 2 à 4 joueurs – à partir de 7 ans
	La Princesse aux échelles Jeu coopératif et casse-tête où l'utilisation de seulement 2 mots va nourrir la réflexion des joueurs. Le joueur actif suit les consignes du jeu et communique son souhait aux autres joueurs, en étant très limité dans ses mots ("plus" ou "moins"), de jouer une carte de valeur numérique parmi celles qui leur restent, de façon à atteindre la hauteur du donjon où la princesse est prisonnière. A chaque tour de jeu, une contrainte vient se rajouter aux règles édictées par la princesse et vient complexifier la façon de trouver la bonne carte à jouer. 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans.
	Bandida Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville… Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux flics pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évasion ? Nouveaux objets, événements spéciaux… Des règles toujours aussi simples à comprendre, des parties rapides et une victoire pas toujours facile à atteindre, avec trois modes de jeu différents pour jouer et coopérer tous ensemble, et passer encore plus de bons moments en famille ou entre amis ! 1 à 4 joueurs – à partir de 6 ans

	Little coopération Les enfants vont devoir unir leurs forces pour sauver 4 petits animaux. Le pingouin, le lapin, le renard et l'ours blanc veulent rejoindre leur igloo mais le pont de glace qu'ils devront traverser est sur le point de s'écrouler. À l'aide d'un dé illustré de trois actions différentes, les joueurs vont pouvoir faire avancer un animal ou devoir enlever un des blocs de glace qui soutiennent le pont. 2 à 4 joueurs – à partir de 2 ans
	Au dodo les oursons Un premier jeu coopératif sur les rituels du coucher. Une règle de jeu très simple, de belles figurines en bois et des matières douces au toucher. C'est l'heure d'aller au dodo ! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel. Un jeu sur les rituels des petits avant d'aller se coucher. 1 à 4 joueurs – à partir de 2 ans
	**Attrape monstres** Un jeu de cartes où chacun devra coordonner ses mouvements pour les attraper tous ! Un pour tous, tous pour la tour ! Attrape-Monstres reprend le principe du jeu de tower défense mais pour les plus petits ! Il s'agit d'un jeu familial coopératif : les joueurs doivent coordonner leurs cartes et appréhender les mouvements des monstres. Permet aux jeunes enfants d'appréhender les formes et les couleurs. 1 à 4 joueurs – à partir de 4 ans
	Abella l'abeille Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ? 1 à 4 joueurs – à partir de 2 ans

	**13 mots** Chaque joueur est équipé d'une roue et on dispose 13 cartes Mot autour d'une carte Mot centrale. Chacun découvre les mots et le capitaine désigné choisit secrètement le mot qu'il souhaite lier au mot central. Les joueurs tentent de deviner l'association effectuée par le capitaine et l'indique secrètement avec leur roue. On découvre toutes les réponses en même temps et chaque joueur ayant indiqué la bonne association marque 1 étoile. Le joueur suivant devient le capitaine et on retourne la carte mot utilisée au centre de la table qui devient le mot central. 13 Mots est un jeu rapide, fédérateur et d'une grande simplicité. 2 à 8 joueurs – à partir de 8 ans
	Hanabi Vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. Jeu de cartes rapide et qui bénéficie de règles simples et vite expliquées. Il s'adresse donc à tous types de joueurs. Son originalité réside dans la façon de tenir ses cartes en main : c'est en effet tournées vers vos coéquipiers que vous tiendrez vos cartes et c'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu. 2 à 5 joueurs – à partir de 8 ans
	Concept kids Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! 2 à 12 joueurs – à partir de 4 ans
	**Woolfy** Les joueurs doivent mettre les 3 petits cochons à l'abri du loup. Selon le résultat 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. 2 à 4 joueurs – à partir de 5 ans