

Malle

Jeux Coopératifs

PS/MS/GS

- ☐ **1. Aller, petits poissons !**
- ☐ **2. La chasse aux monstres**
- ☐ **3. Le voleur de carottes**
- ☐ **4. Le cercle des fées**
- ☐ **5. Hop ! Hop ! Hop !**
- ☐ **6. Le petit Verger**
- ☐ **7. Woolfy, les 3 petits cochons**

Nom de jeu	But	Règles
Aller, aller, petits poissons ! 	Amener tous les poissons à la mer sans se faire attraper par les pêcheurs	Mise en place : La plaque poisson est placée au milieu de la table. Placer autour 5 plaques eau. Placer le bateau à une extrémité et la plaque mer de l'autre côté. Placer les pêcheurs dans le bateau. Les joueurs jouent ensemble : À chaque tour, les joueurs lancent le dé de couleur et déplacent leurs poissons correspondant à la couleur indiquée sur le dé. Le but est de faire avancer les poissons vers la mer. Le rôle des pêcheurs : Si le dé indique « rouge » ou « vert » on enlève une plaque eau devant le bateau. Si un poisson se trouve sur une plaque eau enlevée il est pêché. Fin de la Partie Victoire: Si tous les poissons arrivent à la mer sans être attrapés par les pêcheurs, tous les joueurs gagnent ensemble. Défaite : Si un ou plusieurs poissons sont attrapés par les pêcheurs avant d'atteindre la mer, la partie est perdue pour tous les joueurs.
La chasse aux monstres 	Retrouver le bon jouet et chasser les monstres qui sortent du lit pour les renvoyer dans le placard	Installation : - Mélangez les cartes monstres et former une pile face caché. - Placez ensuite les 10 tuiles « jouets » face caché sur la table. - Assemblez le monstre bleu avec les 3 tuiles pour suivre la progression des monstres. Tour de jeu : À chaque tour, un joueur retourne une carte monstre et doit chercher parmi les cartes jouets le bon jouet correspondant à ce monstre. Retrouver le jouet : Si le joueur trouve le bon jouet, le monstre est chassé et mis dans le placard. Si ce n'est pas le bon jouet, un nouveau monstre apparaît. Une tuile de progression est retournée. Fin de la partie : Le jeu se termine soit quand tous les monstres sont mis au placard. Soit si toutes les tuiles de progressions sont retournées.
Le voleur de carottes 	Récolter toutes les carottes avant que le voleur, un lapin, ne les vole	- À chaque tour, les joueurs lancent un dé qui indique l'action à réaliser (planter une carotte, récolter une carotte ou déplacer le lapin). - Si le dé affiche une carotte, vous devez planter une carotte dans la plate-bande. Si toutes les carottes sont plantées, vous pouvez récolter. - Si le dé indique un lapin, il faut déplacer le lapin d'une ou deux cases, et s'il passe sur des carottes, il les vole. - Les joueurs doivent coopérer pour récolter les carottes tout en surveillant le mouvement du lapin et en empêchant qu'il ne vole trop de carottes. Fin de la partie : La partie se termine si : Le lapin vole quatre carottes (les joueurs perdent). Les joueurs récoltent quatre carottes et les mettent au centre de la table (les joueurs gagnent).

Le cercle des fées



Empêchez le lutin Coquin, attiré par la poussière magique de voler les dessins. Complétez un cercle de 8 cartes magiques autour de la fée avant que le lutin n'ait complété son cercle de 8 cartes.

1. On place au centre de la table la plaquette de la fée et celle du lutin Coquin, puis on dispose les 32 cartes magiques face cachée.
2. À son tour, chaque joueur retourne une carte :
3. Si c'est une carte lutin, elle est directement placée autour de la plaquette du lutin.
4. Si c'est une image sur fond bleu, le joueur la dessine en l'air avec la baguette magique pour la faire deviner aux autres ; si c'est une image sur fond jaune, il la dessine dans le dos du joueur assis à sa gauche.
5. Si l'image est devinée, la carte est placée autour de la fée. Sinon, elle est placée face cachée autour du lutin.

Victoire

La partie se termine dès qu'un cercle de cartes est fermé : si c'est autour de la fée, les joueurs ont gagné ensemble ; sinon, le lutin Coquin remporte les images magiques.

C'est un jeu simple et rapide, idéal pour les plus jeunes, qui travaille l'observation, la mémoire et surtout l'esprit d'équipe puisque tout le monde gagne ou perd ensemble.

Hop ! Hop ! Hop !



Aidez le troupeau de moutons, la bergère et le chien à traverser les montagnes pour rentrer dans la bergerie avant que le vent ne souffle trop fort et ne détruise le pont !

1. Placez les moutons, la bergère et le chien de l'autre côté du plateau, près de la montagne. Le pont est fragile, et la traversée doit se faire avec précaution.
2. Les enfants jouent à tour de rôle en lançant le dé, qui leur indiquera quel type de déplacement faire :
 - **Dé "Montagne"** : Le joueur peut avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.
 - **Dé "Fleur"** : Le joueur peut avancer le pion de son choix de la campagne vers le pont.
 - **Dé "Pont"** : Le joueur peut avancer le pion de son choix du pont vers la bergerie.
 - **Dé "Soleil"** : Le joueur avance un pion de son choix vers le plateau suivant.
 - **Dé "Saute-mouton"** : Le joueur peut avancer deux pions de son choix vers le plateau suivant.
 - **Dé "Vent"** : Le joueur doit enlever un pilier du pont à l'aide de la baguette en bois, rendant le passage plus instable.
3. Règles spéciales de déplacement :
 - La **bergère** doit toujours précéder le troupeau de moutons.
 - Le **chien** ferme toujours la marche, surveillant les moutons à l'arrière.

Comment gagner ou perdre :

- **Victoire** : Les enfants gagnent s'ils réussissent à faire traverser la bergère, les moutons et le chien jusqu'à la bergerie avant que le pont ne s'effondre.
- **Défaite** : Si le pont s'effondre avant que tous les personnages ne soient arrivés dans la bergerie, alors la mission est échouée.

Le petit verger 	Cueillir toutes les cerises de l'arbre avant que le corbeau n'atteigne le cerisier.	1. On installe le plateau avec le cerisier en 3D, le corbeau, les 5 paires de cerises et le panier, et on dispose les 15 cartes "fleurs" face cachée à côté. 2. À son tour, chaque joueur lance le dé et obtient soit une fleur (il retourne alors une carte de la couleur correspondante), soit le soleil (il retourne la carte de son choix). 3. La carte retournée indique trois possibilités : une cerise (le joueur la cueille et garde la carte), un corbeau (il avance d'une case vers le cerisier, la carte est remise face cachée) ou un animal endormi (rien ne se passe, la carte est remise sur la table). 4. Le jeu fait appel à la mémoire des joueurs, qui doivent se souvenir de l'emplacement des cartes déjà vues pour éviter de tomber sur le corbeau. 5. Victoire La partie se termine soit lorsque le corbeau atteint la dernière case (tous les joueurs perdent ensemble), soit lorsque toutes les cerises ont été cueillies (tous les joueurs gagnent ensemble)
Woofly, Les 3 petits cochons 	Les trois petits cochons doivent construire la maison en brique avant que Woolfy, ne les attrape. Les joueurs doivent travailler ensemble pour terminer la maison et empêcher le loup de les atteindre	• À chaque tour, les joueurs lancent un dé de couleur pour savoir quel cochon va avancer. • A chaque fois qu'il passe devant la maison de brique ils ajoutent un éléments jusqu'à ce que celle-ci soit complète • Le loup avance à chaque fois que le dé tombe sur la face tête de loup. S'il attrape un petit cochon il le met dans son chaudron. Si un petit cochon tombe sur la case chaudron il le libère. • Une fois la maison construite tous les petits cochons doivent se réfugier dedans. Fin du jeu : Le jeu peut se terminer de deux façons : • Les joueurs gagnent : Si les trois petits cochons atteignent la maison fini • Les joueurs perdent : Si Woolfy attrape tous les petits cochons