






Malle


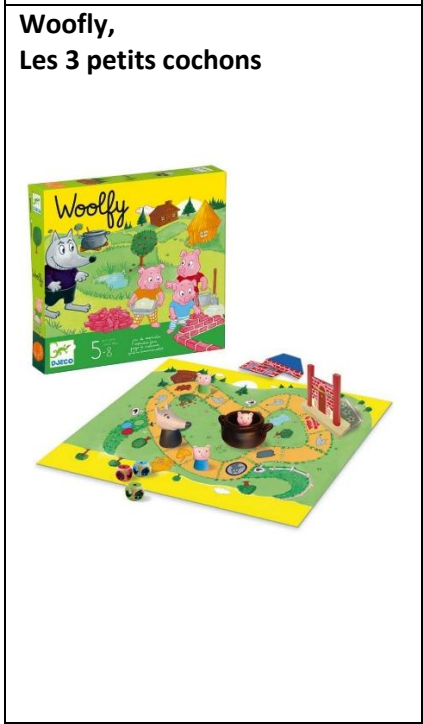
Jeux Coopératifs

MS/GS

- ☐ **1. Aller, petits poissons !**
- ☐ **2. La chasse aux monstres**
- ☐ **3. Le voleur de carottes**
- ☐ **4. Max le chat**
- ☐ **5. Hop ! Hop ! Hop !**
- ☐ **6. Le verger (jeu de mémoire)**
- ☐ **7. Woolfy, les 3 petits cochons**

Nom de jeu	But	Règles
<p>Aller, aller, petits poissons !</p> 	<p>Amener tous les poissons à la mer sans se faire attraper par les pêcheurs</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. Les joueurs jouent ensemble : À chaque tour, les joueurs lancent le dé de couleur et déplacent leurs poissons correspondant à la couleur indiqué sur le dé. Le but est de faire avancer les poissons vers la mer. 3. 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 enlevé il est pêché. <p>Fin de la Partie</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>La chasse aux monstres</p> 	<p>Retrouver le bon jouet et chasser les monstres qui sortent du lit pour les renvoyer dans le placard</p>	<p>Installation :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mélangez les cartes monstres et former une pile face caché. 2. Placez ensuite les 10 tuiles « jouets » face caché sur la table. 3. Assemblez le monstre bleu avec les 3 tuiles pour suivre la progression des monstres. <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Le voleur de carottes</p> 	<p>Récolter toutes les carottes avant que le voleur, un lapin, ne les vole</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. À chaque tour, les joueurs lancent un dé qui indique l'action à réaliser (planter une carotte, récolter une carotte ou déplacer le lapin). 2. Si le dé affiche une carotte, vous devez planter une carotte dans la plate-bande. Si toutes les carottes sont plantées, vous pouvez récolter. 3. 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. 4. 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. 5. 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).

<p>Max le chat</p> 	<p>Aider la souris, l'oiseau et l'écureuil à rejoindre l'arbre refuge avant que Max le chat ne les attrape. Tous les joueurs coopèrent pour faire gagner les trois animaux ensemble.</p>	<p>Disposition : Les trois petits animaux partent du tronc d'arbre. Max le chat part de la maison.</p> <p>Tour de jeu : À chaque tour, un joueur lance les deux dés : Le vert indique que l'on peut avancer un animal, le noir indique que max le chat avance.</p> <p>Les joueurs choisissent quel animal avancer (en concertation).</p> <p>Quand Max se rapproche trop : Si Max est sur le point d'attraper un animal, les joueurs peuvent l'attirer dans la maison avec un petit encas (il y a 4 jokers).</p> <p>Fin de partie : Victoire : si les trois animaux atteignent l'arbre avant d'être attrapés. Défaite : si Max attrape un animal avant qu'il n'arrive.</p>
<p>Hop ! Hop ! Hop !</p> 	<p>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 !</p>	<ol style="list-style-type: none">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.Les enfants jouent à tour de rôle en lançant le dé, qui leur indiquera quel type de déplacement faire :<ul style="list-style-type: none">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.Règles spéciales de déplacement :<ul style="list-style-type: none">La bergère doit toujours précéder le troupeau de moutons.Le chien ferme toujours la marche, surveillant les moutons à l'arrière. <p>Comment gagner ou perdre :</p> <ul style="list-style-type: none">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.

<p>Le verger jeu de mémoire</p> 	<p>Trouvez et récoltez tous les fruits en paires avant que le corbeau ne complète son puzzle et atteigne le verger !</p>	<ol style="list-style-type: none"> Étalez toutes les tuiles face cachée sur la table. Les enfants jouent chacun leur tour : <ul style="list-style-type: none"> Retourne deux tuiles : <ul style="list-style-type: none"> Si les deux tuiles montrent le même fruit, c'est une paire ! Garde-la dans le panier. Si les deux tuiles ne correspondent pas, repose-les face cachée à leur place. Le corbeau : Si tu retournes une tuile avec le corbeau, ajoute une pièce au puzzle du corbeau. <p>Comment gagner ou perdre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Victoire : Les enfants gagnent s'ils trouvent toutes les paires de fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit terminé. Défaite : Si le puzzle du corbeau est complété avant que toutes les paires aient été trouvées, le corbeau atteint le verger et mange les fruits !
<p>Woofly, Les 3 petits cochons</p> 	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Fin du jeu :</p> <p>Le jeu peut se terminer de deux façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les joueurs gagnent : Si les trois petits cochons atteignent la maison fini Les joueurs perdent : Si Woolfy attrape tous les petits cochons