

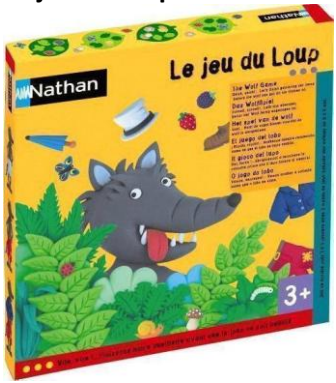
Malle

Jeux Coopératifs

PS-MS-GS 2

- ☐ **1. Le jeu du loup**
- ☐ **2. La fée aux fleurs**
- ☐ **3. Le petit verger**
- ☐ **4. Le verger (mémoire)**
- ☐ **5. Vole avec nous petit hibou**
- ☐ **6. Little coopération**
- ☐ **7. Max Le chat**
- ☐ **8. Le voleur de carottes**



Nom de jeu	But	Règles
Le jeu du loup 	Ramasser tous les éléments du plateau avant que le loup ne soit habillé	1. Disposez les 4 feuilles qui serviront à déposer les éléments cueillis. 2. À tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton dans le sac : • Si c'est un élément (comme une feuille, un fruit, etc.), placez-le sur l'une des feuilles. • Si c'est un loup, alors il faut ajouter un vêtement au loup. • Si c'est un trèfle, le joueur a un choix : ○ Il peut ramasser 2 éléments de plus. ○ Ou bien, retirer un vêtement du loup s'il en porte déjà. 3. Comment gagner ou perdre : • Les joueurs gagnent s'ils arrivent à cueillir tous les éléments et les déposer sur les feuilles avant que le loup soit entièrement habillé. • Les joueurs perdent si le loup est entièrement habillé avant qu'ils n'aient ramassé tous les éléments.
La fée aux fleurs 	Faites pousser les tiges des fleurs avant que Roselina n'arrive sur l'île aux fleurs !	1. Les enfants lancent le dé à tour de rôle : ○ Si le dé montre une couleur : empile une pièce de cette couleur sur la tige correspondante. ○ Si le dé montre une étoile : choisis une pièce de la couleur de ton choix et ajoute-la à la tige correspondante. ○ Si le dé montre Roselina : fais avancer Roselina d'une case sur le chemin vers l'île. Comment gagner ou perdre : • Victoire : Les enfants gagnent si toutes les tiges sont complétées avec leurs trois pièces avant que Roselina n'arrive sur l'île aux fleurs. • Défaite : Si Roselina arrive sur l'île et que les tiges ne sont pas complètes, elle fait apparaître les fleurs, mais elles sont incomplètes.
Le petit verger 	Cueillir toutes les cerises de l'arbre avant que le corbeau ne les mange.	1. Les cerises sont placées dans l'arbre au centre du plateau, et le corbeau est positionné au début de son chemin. 2. Chaque joueur, à son tour, lance le dé : 3. Si le dé montre une cerise, le joueur cueille une cerise et la place dans le panier commun. 4. Si le dé montre un panier, le joueur cueille deux cerises. 5. Si le dé montre le corbeau, celui-ci avance d'une case vers l'arbre. 6. Le jeu continue ainsi, avec chaque joueur qui lance le dé et suit les instructions pour cueillir des cerises ou déplacer le corbeau. Fin de la partie Victoire : Les joueurs gagnent la partie s'ils parviennent à cueillir toutes les cerises et à les mettre dans le panier avant que le corbeau n'arrive à l'arbre. Défaite : Si le corbeau atteint l'arbre avant que toutes les cerises aient été cueillies, le corbeau gagne et les enfants perdent la partie.

Le verger jeu de mémoire 	Trouvez et récoltez tous les fruits en paires avant que le corbeau ne complète son puzzle et atteigne le verger !	- Étalez toutes les tuiles face cachée sur la table. - Les enfants jouent chacun leur tour : Retourne deux tuiles : - 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. Comment gagner ou perdre : 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 !
Vole avec nous petit hibou ! 	Aidez tous les petits hiboux à rentrer dans leur nid en haut de l'arbre avant le lever du soleil !	- Placez les six petits hiboux au bas de l'arbre et préparez la pile de cartes "jour" et "nuit" face cachée. - Les enfants jouent à tour de rôle : Retourne une carte de la pile : Si la carte montre la nuit : choisissez un hibou et faites-le voler d'une branche vers le haut de l'arbre. Si la carte montre le soleil : placez cette carte sur le tableau du coucher de soleil. Le soleil monte un peu plus dans le ciel ! - Les hiboux doivent tous atteindre leur nid en haut de l'arbre avant que le soleil ne se lève complètement. Comment gagner ou perdre : Victoire : Les enfants gagnent si les six hiboux atteignent leur nid avant que le tableau du coucher de soleil ne soit complet. Défaite : Si le tableau du coucher de soleil est rempli avant que tous les hiboux ne soient dans leur nid, le soleil se lève, et les hiboux n'ont pas pu rentrer à temps.
Little coopération 	Aidez les quatre petits animaux à traverser le pont de glace et à rejoindre leur igloo avant que le pont ne s'effondre !	- Placez les quatre petits animaux (le renard, le lièvre, le pingouin et l'ours) d'un côté du plateau, et l'igloo de l'autre côté du pont de glace. - Les enfants jouent à tour de rôle en lançant le dé : Si le dé montre un animal : choisis cet animal et fais-le avancer sur le pont. Si le dé montre un bloc de glace : retire une pièce du pont, ce qui rend le chemin plus difficile ! - Les animaux doivent tous réussir à traverser le pont et atteindre l'igloo avant que le pont ne s'effondre complètement. Comment gagner ou perdre : Victoire : Les enfants gagnent s'ils arrivent à faire traverser les quatre animaux et les amènent jusqu'à l'igloo avant que le pont ne soit détruit. Défaite : Si le pont s'effondre avant que tous les animaux n'aient traversé, les animaux ne peuvent pas atteindre l'igloo et le jeu est perdu.

Max le chat 	Aidez l'oiseau, la souris et l'écureuil à rejoindre leur maison (le nid/l'arbre) avant que Max le chat ne parvienne à les attraper.	1. A son tour, un joueur lance les 2 dés : les faces vertes font avancer les animaux, les faces noires font avancer le chat. 2. Les joueurs discutent ensemble pour décider quel animal faire avancer en fonction de la position du chat sur le plateau — c'est le cœur de la coopération et de la stratégie. 3. Si Max se rapproche trop près des animaux, on peut lui donner une friandise, ce qui le renvoie à la case départ. Mais attention, on ne dispose que de 4 friandises pour toute la partie, donc il faut les utiliser au bon moment. 4. Fin de partie : les trois animaux parviennent tous à rentrer chez eux avant que Max ne les attrape.
Le voleur de carottes 	Récolter toutes les carottes avant que le voleur, un lapin, ne les vole	2. À chaque tour, les joueurs lancent un dé qui indique l'action à réaliser (planter une carotte, récolter une carotte ou déplacer le lapin). 3. Si le dé affiche une carotte, vous devez planter une carotte dans la plate-bande. Si toutes les carottes sont plantées, vous pouvez récolter. 4. 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. 5. 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. 6. 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).