

Malle

Jeux Coopératifs

CP/CE1/CE2

- 1. Round Up !**
- 2. Chevaliers de la tour**
- 3. La forêt des merveilles**
- 4. Woolfy, les 3 petits cochons**
- 5. Après l'orage**
- 6.Twin-it**



Nom de jeu	But	Règles
Round UP ! 	Retrouver les chevaux qui se sont enfuis et dégager les chemins menant à l'enclos.	<p>1. Placez les cartes Chevaux, Jumelles, Lassos et Rochers sur le plateau de façon aléatoire, face cachée.</p> <p>2. Retournez une carte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rochers : Chaque rocher porte un numéro. Une fois retourné, il va sur la case correspondante à ce numéro. Si une carte face cachée est dessus, elle est bloquée jusqu'à ce que le rocher soit déplacé. • Lassos : Lorsqu'une carte Lasso est trouvée, mettez-la de côté. Elle permet de déplacer les rochers gênants. • Jumelles : Permet de voir une carte face cachée. • Chevaux : Lorsqu'une carte Cheval est retournée, placez-la sur sa case. Vous pouvez déplacer le cheval tant que la voie est libre (pas de carte face cachée ni de rocher sur la case). <p>3. L'objectif est de déplacer les chevaux jusqu'au ranch en libérant leur voie.</p> <p>4. Le jeu se termine lorsque tous les chevaux sont au ranch ou si un cheval reste bloqué et qu'il n'est plus possible de rien faire. Dans ce cas, les joueurs ont perdu.</p>
Chevaliers de la tour 	Les joueurs doivent construire trois tours avant que le Seigneur sans Peur n'arrive au château fort. Pour cela, ils doivent empiler des blocs tout en coopérant pour gagner du temps et éviter que l'ennemi progresse.	<ul style="list-style-type: none"> • Placez le plateau de jeu avec les trois cours intérieures. • Le joueur le plus âgé commence en retournant le sablier et en annonçant le signal "L'union fait la force". • Chaque joueur a un rôle et peut aider à construire les tours en empilant des blocs selon l'ordre des cartes. <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • À chaque tour, une carte est tirée qui montre l'ordre des blocs à empiler pour construire la tour. • Les joueurs décident ensemble où construire la tour dans les cours intérieures. • Ils doivent construire la tour avant que le temps du sablier ne soit écoulé. • Si la tour est construite dans le temps imparti, la carte est placée dans la cour. • Si la tour n'est pas terminée avant la fin du temps, le Seigneur sans Peur avance d'une case. <p>Fin du jeu :</p> <p>Les joueurs gagnent si les trois tours sont construites avant que le Seigneur sans Peur n'atteigne le château fort. Ils perdent si le Seigneur atteint le château avant que toutes les tours soient achevées.</p>
La forêt des merveilles 	Retrouver les 7 objets magiques avant que les 7 nains ne soient découverts.	<p>Déroulé du jeu</p> <p>À son tour, un joueur retourne une carte :</p> <p>Si c'est un objet magique, bravo ! Il est découvert ! On le laisse face visible.</p> <p>Si c'est un nain, ous ! Les nains avancent. Cette carte reste aussi face visible.</p> <p>Si c'est une sorcière, toutes les cartes déjà visibles sont à nouveau retournées face cachée (y compris les objets et nains déjà découverts). Sauf si vous avez mémorisé leur emplacement !</p> <p>Si c'est une carte neutre, on la montre à tous, puis on la retourne face cachée. Le joueur suivant fait de même. Le groupe peut discuter, coopérer, mémoriser ensemble.</p> <p>Fin de partie</p> <p>Victoire : Les 7 objets magiques sont découverts avant que les 7 nains soient tous visibles.</p> <p>Défaite : Les 7 nains sont tous visibles avant les 7 objets.</p>

<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 : 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
<p>Après l'orage</p> 	<p>réparer un pont détruit par un orage et de faire traverser un mouton à son troupeau. Les joueurs doivent coordonner leurs actions tout en évitant le loup, qui menace le mouton, et le castor, qui vole des rondins pour son barrage. Si le mouton atteint l'autre rive, tout le monde gagne ; sinon, tout le monde perd.</p>	<p>Les joueurs jouent ensemble pour accomplir deux actions principales : réparer le pont avec des rondins et déplacer le mouton sur le pont. À chaque tour, un joueur lance un dé et déplace l'un des deux bergers, en fonction de la couleur indiquée. Le berger réalise l'action associée à la carte de la couleur correspondante.</p> <ul style="list-style-type: none"> Réparer le pont : En sciant des rondins et en les posant sur le pont. Déplacer le mouton : Le mouton avance d'une case chaque fois qu'un rondin est posé sur le pont. Attention aux dangers : Le loup avance d'une case à chaque fois qu'une action est manquée, et si le mouton se trouve sur la même case que le loup, la partie est perdue. Le castor vole des rondins pour réparer son barrage, et si trois rondins sont volés, la partie est perdue. Si le mouton tombe dans l'eau, la mission échoue. <p>Fin de la partie :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mission réussie : Si le mouton atteint son troupeau de l'autre côté du pont avant que l'un des dangers n'intervienne. Mission ratée : Si le loup attrape le mouton, si le castor vole trois rondins ou si le mouton tombe dans l'eau, la partie est perdue.

Twin-it

réaliser un maximum de paires et de triples de cartes identiques dans un temps limité de 1 minute. L'objectif est de coopérer avec les autres joueurs pour maximiser le score total. Chaque paire rapporte 1 point, chaque triple rapporte 2 points.

1. Préparation :

Mélangez bien toutes les cartes et empilez-les sur la table, face cachée.

2. Début du jeu :

Lancez le chronomètre sur 1 minute et, dès que le temps commence, tous les joueurs commencent à étaler les cartes sur la table, de manière visible.

3. Action :

Les joueurs coopèrent pour trouver et former des paires (deux cartes identiques) ou des triples (trois cartes identiques). Les joueurs peuvent discuter, déplacer les cartes et en retourner autant qu'ils veulent dans le but de former ces combinaisons.

4. Fin du temps :

Lorsque le chronomètre atteint 1 minute, l'activité s'arrête immédiatement. Comptez les paires et les triples formées pendant la durée du jeu :

- 1 point par paire
- 2 points par triple

5. Évaluation :

Additionnez les points pour évaluer le score total de votre équipe. Plus le score est élevé, plus vous avez réussi à travailler ensemble efficacement.