

Jeux coopératifs

Liste des jeux pouvant être prêtés aux classes

Ces jeux sont des jeux coopératifs, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

N°	Niveau	Titre	Nbre de jeux	Joueurs par jeu	Thème et/ou objectifs pour l'équipe
3	MS / GS	1, 2, 3 suite	2	4	Reconstituer chacun une suite de 3 cartes d'une même forme en observant les jeux
5	MS / GS	Ecolo'tri	2	4	Effectuer un tri sélectif des déchets avant que les détritus n'envahissent la nature.
6	de la MS au CE1	Petites bêtes du jardin	3	4 à 5	Permettre à des insectes utiles au jardin de se poser sur des fleurs avant que les perturbateurs ne viennent les déloger.
30	de la MS au CP	Coccinelles et pucerons	3	4 à 8	Permettre à la coccinelle de se nourrir de pucerons avant que le jardinier ne l'ait détruite avec 10 bulles d'insecticide.
31	de la MS au CP	Sauvons les grenouilles	2	3 à 5	Vaincre la pollution pour aider 4 grenouilles à se retrouver sur l'île au milieu de la rivière.
61 bis	GS / CP	L'abécédaire de la cuisine	2	4 à 5	Retrouver les 26 paires (une lettre, une image) avant que l'alphabet du plateau ne soit recouvert des 26 jetons. Enrichir le lexique de la cuisine. Mémoriser l'association d'une lettre et d'un mot commençant par cette lettre.
61 ter	GS / CP	L'abécédaire des animaux	2	4 à 5	Retrouver les 26 paires (une lettre, une image) avant que l'alphabet du plateau ne soit recouvert des 26 jetons. Enrichir le lexique des animaux. Mémoriser l'association d'une lettre et d'un mot commençant par cette lettre.
42	de la GS au CE2	Tangram coopératif	3	3 à 4	Reconstituer une figure de tangram en utilisant une stratégie collective.
43	de la MS au CP	Sauvons la forêt	2	4	Reboiser les forêts avec 4 graines différentes avant que le puzzle danger ne soit reconstitué.
59	CP / CE1 / CE2	Tous au jardin	3	4 à 5	Répondre en équipe à des questions concernant les légumes, les fruits, les fleurs, les animaux et les outils du jardin (QCM, question ouvertes, charades...)
60	CP / CE1	1, 2, 3, 4 suite	2	4	Reconstituer chacun une suite de 4 cartes d'une même forme en observant le jeu des partenaires. S'organiser pour ne pas gêner les joueurs de son équipe et être les plus rapides possible.
11	CE2 / CM	Coop école (niveau 2)	2	4	Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'une sortie pour les 4 classes d'une école en calculant mentalement (multiplications, divisions) et en réalisant des échanges avec la monnaie.
38	CE2 / CM	Course contre le temps	3	3 à 4	Aider les habitants d'un village africain à collecter l'eau avant que la sécheresse n'épuise leurs réserves.
50	CE2 / CM	Voyage autour de la terre	3	4 à 5	Voyager autour de la terre pour faire connaître des gestes simples au service de l'environnement et réduire les dangers tels que la pollution, la sécheresse, la déforestation...
53	CE2 / CM	Quelle énergie	2	4 à 5	Aider des scientifiques qui parcourent le globe avant une rencontre internationale dans leur mission : faire disparaître les énergies responsables de la pollution au profit des énergies renouvelables.

Ces jeux peuvent être achetés auprès de l'OCCE91 (plateau A3 plastifiés et cartes de jeux) - Nous consulter