

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg 76
1060 Bruxelles



Catalogue 2011

www.casse-noisettes.be

tel : 0032 2 537 83 92 mail : casse-noisettes@skynet.be

Différentes possibilités de commander

1) via notre site de vente :

www.casse-noisettes.be/shop

Mais seule une partie des jeux est reprise sur ce site.

2) par mail : casse-noisettes@skynet.be

L'avantage de ce système est que nous vous informons sur la disponibilité réelle des jeux (oui, les ruptures, ça existe !) et sur les frais de port.

Les collectivités passeront par ce canal si elles désirent obtenir une réduction de 5 % à partir de 150 euros ou de 10 % à partir de 300 euros.

Vos commandes peuvent aussi arriver par courrier ou par fax (00 32 2 537 51 75)

Les frais d'envoi

- actuellement le système le moins cher pour des envois jusque 20 kg et ne comprenant pas des jeux volumineux est le point relais de France express. Rapide et fiable. Les colis arrivent souvent dans les 24 heures et peuvent être retirés 7 jours sur sept dans une large fourchette d'heures. Entre 10,80 et 15 €.
- Plus cher, moins rapide (5 jours de Belgique) et parfois moins fiable, le système colissimo. Jusque 30 kilos. Entre 8 et 30 €.
- Pour les gros envois, nous employons France Express qui travaille au poids. La plupart des jeux volumineux doivent passer par ce transporteur.

A partir d'une commande de 450 euros, nous prenons en charge la moitié des frais de port. A partir de 850 euros, il vous reste à payer 1 % de frais d'assurance.

Pour les **marchés publics**, voyez avec nous. Nous travaillons avec de nombreuses mairies, acceptons les bons administratifs, les paiements par mandats administratifs. Nous avons un compte en France et pouvons vous envoyer un RIP.

Pour les formations et conférences :

- Nous pouvons envoyer une information sur les différents modules que nous proposons : jeux coopératifs, jeux projets, parentalité, relation aux adultes, etc.
- une journée de formation coûte 600 euros, TVA comprise. A cela s'ajoute les frais de déplacement et une éventuelle nuit d'hôtel.
- Les conférences sont tarifées selon la distance et le temps de voyage nécessaire. Elles peuvent coûter le prix d'une journée de formation s'il est nécessaire de voyager tout un jour (aller + retour). C'est la raison pour laquelle, il est parfois intéressant de la relier à un moment de formation. Si la conférence est donnée en Belgique ou dans la région de Lille, le coût est de 300 à 400 euros selon la distance + déplacement.
- Les formations sont assurées par Pascal Deru

LISTE I.

LES JEUX COOPÉRATIFS et LES JEUX DE CONFIANCE

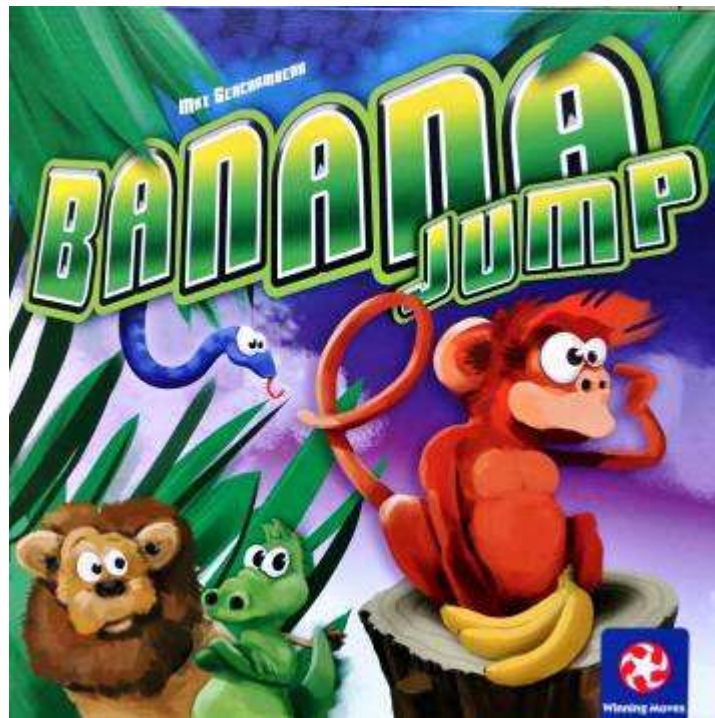
Notre utopie, c'est que les enfants, en se nourrissant de jeux, s'emplissent de toutes ces valeurs qui feront d'eux des hommes et des femmes bien dans leur peau, ouverts au monde. C'est pourquoi, tout en aimant beaucoup les jeux compétitifs, nous privilégions certains jeux en leur donnant une place à part : ceux-là, tout particulièrement, sont au service de la convivialité.

Toute convivialité se construit. En jeu, elle est portée par des activités qui favorisent l'écoute, la confiance en soi et la confiance en l'autre, la communication, la coopération, l'intégration et l'imagination. Nous vous proposons donc des jeux de société et des outils favorisant de telles dynamiques.

BANANA JUMP code 16395 (Winning Moves, 1 à 6 jrs, 5 à 7 ans)

Le singe fait le fier : il prétend qu'il fera le tour de la forêt avant que tous les autres animaux ne l'aient traversée en ligne droite. Même qu'il s'attardera pour manger des bananes ! Le défi est relevé. Les enfants prennent le parti des animaux et utilisent le dé pour progresser sur les 5 sentiers de la forêt. Le jeu fonctionne comme un loto élaboré : les dés indiquent sur quelle case de quel sentier un animal peut être posé. Dès qu'une réponse est possible, l'enfant détermine l'animal (éléphant, crocodile, lion, cobra ou rhinocéros) dans la couleur nécessaire. Si aucun animal ne peut être posé, c'est le singe qui progresse. Heureusement que le dé affiche de temps en temps une face « banane », ce qui ralentit le singe ou permet d'activer un animal qui serait à la traîne. Ce jeu propose également une règle compétitive... mais nous préférons vous encourager à pratiquer

celle que nous décrivons. Elle permet à un nombre indéterminé de joueurs de participer au défi (de 1 à 6 joueurs et même plus) et convient aux enfants entre 5 et 7 ans. Les 26 animaux sont des petits sujets en bois. (Durée : 15 minutes)



LES BRACELETS COOPERATIFS code 16728 (ISCHEIN, 4 joueurs, à partir de 10 ans)

Les joueurs jouent par paire. Dans chaque couple, un premier joueur glisse ses poignets dans les « demi menottes » en bois qu'il reçoit ; celles-ci sont reliées entre elles par une cordelette d'une longueur de 1,80 m. Son partenaire fait ensuite de même en suivant précisément les instructions suivantes : lorsqu'il a glissé son poignet dans la première menotte, il fait passer sa cordelette entre celle de l'autre joueur et le corps de celui-ci... puis enfille son poignet dans la seconde menotte. Cela veut dire que les cordes des deux joueurs s'entrecroisent. Et le jeu peut commencer ! Chaque couple essaie de se séparer sans couper la corde ni retirer les menottes. Quelle gymnastique ! Quel spectacle ! Impossible ! disent certains. Pourtant il existe bien une solution. En attendant, joueurs et



spectateurs sont morts de rire devant tant de contorsions ! Le matériel est très beau et le serrage des menottes à partir d'éléments en bois (billes, anneaux) glisse avec aisance sans jamais faire mal. Le jeu comprend 4 menottes et permet à deux couples de jouer simultanément. (Durée : 5 à 10 minutes)

LE CUBE, jeu pour formateur / animateur code 16615 **(Megaform, 6 à 30 joueurs, à partir de 15 ans)**

Un grand cube a été préalablement monté. Il mesure 1,5 m x 1,5 m de côté. Au



début du jeu, positionné sur une de ses pointes, il est posé en équilibre sur un support spécial. Son équilibre est très pointu : un peu plus à droite, un peu plus à gauche... et il tombe. Le but est de le traverser, précisément sans le faire tomber. La consigne est que chaque joueur suivra un itinéraire propre, à savoir rentrer par une face et sortir par une autre. Si on calcule, il y a 30 traversées différentes



possibles. Certaines sont faciles, d'autres très acrobatiques voire impossibles sans l'aide des autres joueurs. La coopération ne cesse d'intervenir : qui a besoin de sécurité ? Qui se sent d'attaque pour essayer un trajet plus difficile ?



Qui veut bien se laisser porter ? Dans ce jeu, aucun défi n'est lié au temps car, dès que le cube est touché, il sort de son support et se pose à plat sur le sol. Il n'y a plus qu'à le remettre en place et recommencer en améliorant sa douceur, sa technique et son esprit coopératif. Le cube est construit en PVC et se range démonté dans une housse propre. Il faudra en prendre soin... mais en principe, personne ne devrait marcher dessus ou solliciter sa résistance durant les jeux... puisque, précisément, le jeu est de ne jamais le toucher. Le jeu du cube se joue à l'intérieur ou en extérieur sans vent ou courant d'air. D'autres jeux, plus simples, sont proposés : l'animateur veillera cependant à ce que personne ne marche sur les tubes (qui pourraient, je crois, être remplacés par des gainages prévus pour les fils électriques). Durée : de 20 à 40 minutes selon la taille du groupe.

LES CATAPULTES COOPERATIVES code 16614 **(Megaform, 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans)**

Les joueurs, en s'entraînant par trio, se ravitaillent mutuellement au moyen d'une catapulte coopérative. Chaque catapulte est constituée d'un





cône (environ 30 cm de hauteur et 30 cm d'ouverture) dont la pointe est prolongée par une sangle. Sur le côté, comme deux oreilles, sont accrochées des poignées reliées au cône par des élastiques. Un projectile (une balle molle, type balle de jonglerie) est placé au fond du cône. Tandis que deux joueurs maintiennent fermement les poignées, un troisième joueur tire sur la lanière arrière pour créer une tension. Il choisit son angle de propulsion et l'étirement qui lui semble nécessaire pour couvrir la distance qu'il veut couvrir (jusqu'à 12 – 15 m)... puis lâche. Le cône part en avant et, en se retournant, éjecte le projectile. Voilà sur le principe. Avec des enfants à partir de 9 – 10 ans et des adolescents, cette catapulte coopérative peut intervenir dans les jeux de plein air que vous inventez : par exemple, ravitailler des personnes sur une île qui, en échange, vous renvoient d'autres biens. Ou réussir à envoyer le plus de balles sur une cible (piscine gonflée, objectif dessiné sur le sol). Nous-mêmes, nous avons pris du plaisir à rattraper les balles en plein vol. Le jeu n'est pas du tout dangereux si on éjecte des corps mous. Les catapultes coopératives sont vendues par set de 2, chacune avec une balle molle emplies de grain. Ce set permet donc à 6 joueurs de jouer en même temps. Avec deux ou trois sets, on fera jouer davantage de joueurs 2 sets = 12 joueurs ; 3 sets = 18 joueurs.

LOUPO code 16273 (Beleduc, 2 à 4 joueurs, 5 à 8 ans)

Ce labyrinthe en bois mesure 43 cm de diamètre. Chaque côté propose un parcours différent sur lequel des billes peuvent rouler et suivre un itinéraire en boucle. Selon leur matière, les billes roulent plus ou moins vite. La particularité de ce labyrinthe est d'être tenu et actionné de manière coopérative. Quatre trous accueillent des cordelettes et, attachées à ces ficelles, 4 grosses perles servent de poignées. Deux ou quatre joueurs les saisissent à pleine main et, en jouant sur l'inclinaison du labyrinthe, tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, entraînent la bille. Celle-ci roule, accélère son tempo, ralentit, suit les méandres, repart en ligne droite. C'est très simple mais très amusant pour de jeunes enfants. Où est ma droite ? Où est ma gauche ? Est-ce toi ou moi qui doit davantage pencher ? (Durée : 10 minutes)



QUI L'A VU ? (Wer war's ?) code 15399 (Ravensburger, 7 – familial, 1 à 6 joueurs)

Un trésor a été dérobé. 11 suspects sont possibles mais qui donc est le coupable ? Les joueurs s'entraident pour trouver son identité. Ils vont d'un animal à l'autre car ceux-ci, mine de rien, savent les noms des innocents. Chaque animal ne livre cependant son secret que s'il reçoit sa nourriture préférée. A tour de rôle, chaque joueur, en s'arrêtant près d'un animal, tente de deviner son aliment favori : *Mouton, aimes-tu les raisins ?* la réponse – un jeton posé face cachée sur l'animal – est aussitôt vérifiée. Si ce sont bien des raisins, le mouton nous donne le nom d'un personnage que nous pouvons innocenter. Si ce ne sont pas des raisins, nous avons intérêt à retenir l'aliment que nous voyons - du fromage, par exemple – mais nous recevons une pénalité : la grande horloge est avancée de 5 minutes. Or, lorsque ses aiguilles auront parcouru une heure complète, nous devrons nommer un suspect en espérant avoir raison.

Il va sans dire que lorsque le mouton sera à nouveau sur notre chemin, nous devrions nous souvenir qu'il aime les raisins. Et si notre mémoire est prise en défaut, les autres devraient être là pour nous secourir.

Ce petit jeu coopératif en format poche tourne très bien, même beaucoup mieux que son grand frère électronique. Différents éléments interfèrent : un aliment qui voyage, une fée et une bonne étoile qui nous aident. Durée : 15 minutes

KLETTERRITTER (Le chevalier grimpeur) code 16806 Kosmos, 2 à 5 jrs, à partir de 5 ans

Dans ce jeu coopératif, les joueurs essaient de délivrer une princesse prisonnière. Son geôlier la séquestre sur la terrasse supérieure d'une tour. Les enfants aident un chevalier communautaire à grimper jusqu'à la princesse tandis qu'un magicien tente de les en empêcher. A chaque tour de jeu,



une carte illustrant une clé de forme particulière est dévoilée et les joueurs tentent de trouver sa réplique parmi 24 modèles éparpillés sur la table. Comme tous se ressemblent, il faut avoir un bon œil pour trouver la clé indiquée. Mais pourvu qu'un seul joueur la trouve, le groupe est bénéficiaire de cette victoire et le chevalier, en s'agrippant à une corde, monte d'un cran le long du mur de la tour. Si personne ne l'a trouvée, c'est le magicien – l'ennemi communautaire - qui progresse en s'accrochant à une corde sur un autre mur.



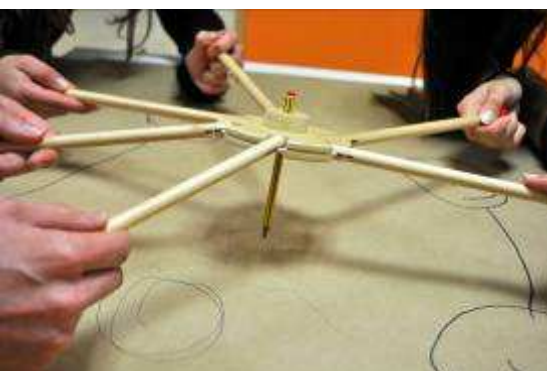
LE PORTE CRAYON COOPERATIF code 6464 (ISCHEIN, 2 à 6 jrs, à partir de 7 ans)

Possible pour un public plus jeune que celui qui emploie le

crayon coopératif, ce jeu est constitué d'une plaque en bois d'un diamètre de 15 cm au milieu de laquelle est percé un trou qui accueille un crayon ou un marqueur fin. Un système ingénieux de joints le maintient bien en place. Cette plaque est prolongée par de courts bâtons terminés par des boules qui servent de poignées. Les joueurs les tiennent (de 2 à 6 joueurs) pour guider ensemble le crayon ou le marqueur sur une feuille de dessin. Le jeu se joue assis de manière à garder dans le champ de vision la feuille de dessin. Les possibilités d'exploitation ressemblent à celles du crayon coopératif : dessiner ensemble, sortir d'un labyrinthe, jouer à Pictionary. Notre exploration nous a fait découvrir d'autres exploitations liées à la rigidité



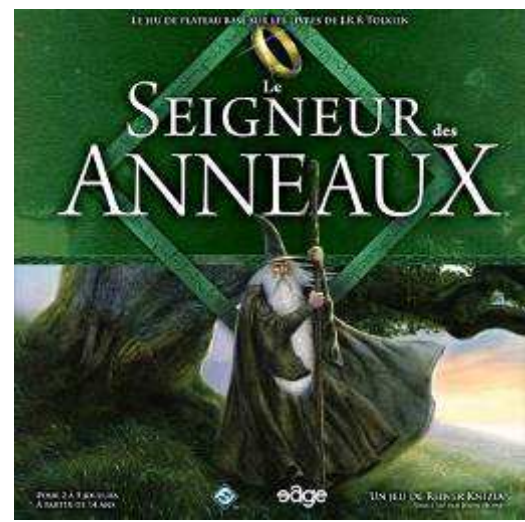
de l'objet. Introduisez, par exemple, une spatule en bois à la place d'un crayon. Tenus par deux joueurs, le porte-crayon peut alors être basculé de manière à positionner la spatule de manière horizontale. Si une petite balle est posée sur la spatule, c'est en coopération que les deux joueurs devront la transporter. La spatule permet également de guider des objets qui roulent si les joueurs l'utilisent comme une batte.



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX code 28 (Fantasy Flight Games, 2 à 5 jrs, à partir de 10 ans)

Voici la réédition de l'excellent jeu coopératif qui nous met dans les pas des hobbits. Chaque joueur entre dans la peau d'un personnage et éprouve la

solidarité d'un groupe déterminé à traverser les 4 plateaux successifs du jeu. En chemin, des épreuves les attendent et la coopération est incontournable pour rassembler les talismans et les artefacts qui les en préserveront. Un cinquième plateau apporte une grande tension dans les parties en montrant en permanence le danger (Sauron) qui ne cesse de se rapprocher des hobbits. Il n'est pas rare, d'ailleurs, que certains doivent sacrifier leur vie pour sauver le porteur de l'anneau et découvrir qu'en permettant à un seul de gagner, tous gagnent ! Un jeu à réserver aux familles et groupes de jeunes prêts à intégrer une règle d'une certaine difficulté sans qu'elle soit du plus haut niveau. (Durée : de 45 minutes à 2 heures).



POMELA XXL code 16727 (Beleduc, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)



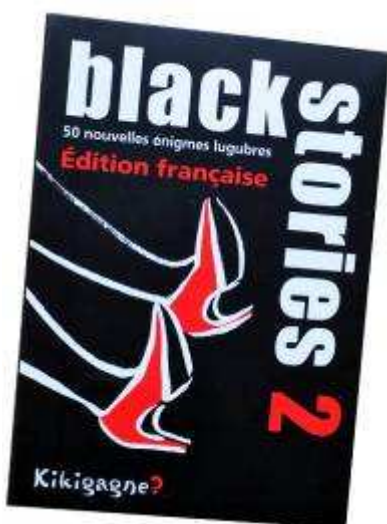
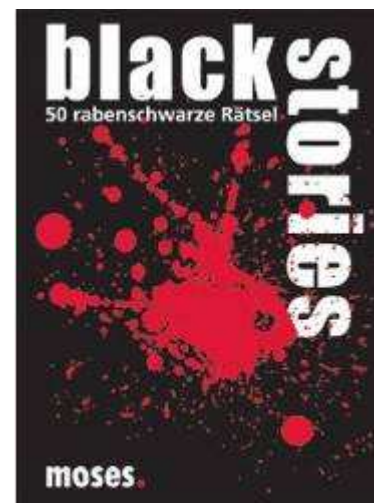
Pomela est un drôle de jeu. Sur le principe, c'est simple : deux enfants s'entraident pour cueillir des pommes et les transporter vers un panier. Le jeu est drôle parce que les enfants ne peuvent saisir une pomme et la porter qu'en s'entraidant. Chacun dispose d'une cuillère incomplète (voyez la photo) qui n'est efficace que si son extrémité est maintenue contre l'extrémité d'une autre cuillère incomplète. Les enfants doivent donc coordonner le maintien de leur cuillère pour saisir la pomme, la soulever et la transporter. Si l'un des deux relâche la coopération, soit en s'éloignant, soit en changeant de niveau, la pomme tombe sur le sol

et tout est à recommencer. Un grand arbre en bois accueille les pommes en début de partie. Les pommes sont de grosses boules en bois. Déposées dans un vrai panier, elles se transforment au fil du jeu en pots de confiture ! Pomela se prête bien pour des fêtes du jeu, des animations d'anniversaire et des défis dans le cadre de jeux de camp. Durée : 15 minutes

BLACK STORIES code 15408 (MOSES, 3 à 80 joueurs, à partir de 13 ans)

Un formidable jeu coopératif sur une structure inhabituelle et orale... puisqu'il nous fait cheminer au cœur d'une énigme. L'animateur – qui, seul, en connaît le secret – propose une énigme simple que les joueurs doivent élucider en posant des questions. Lui ne répond que par oui ou non. Exemple : *une femme achète des chaussures et elle en meurt le soir*. Autre exemple : *une femme ouvre un livre, découvre un billet de 500 euros et se suicide*. Chacun pose la question qu'il veut et si la réponse va dans un sens, certains auront sans doute l'intelligence d'en explorer la direction. Ici, ni bonne ni mauvaise question mais une énergie créatrice qui se développe soudain dans tous les groupes et tous les sens. On rit, on s'amuse, on en redemande.

Certains se taisent mais écoutent : quand ils poseront une question, ce sera sans doute celle qui produira une information essentielle ! Les thèmes sont tous teintés d'humour noir... mais quelle bonne occasion de rire de ce qui ne fait pas rire. Dans ce sens, on réservera le jeu aux ados et aux adultes. La boîte contient 50 énigmes. Un bonheur à jouer autant en petite tablée qu'avec des grands groupes (je l'ai expérimenté plusieurs fois avec des groupes de 80 personnes !). Durée : 10 minutes par énigme



BLACK STORIES n°2 code 14276 (KIKAVU, 3 à 80 joueurs, à partir de 13 ans)

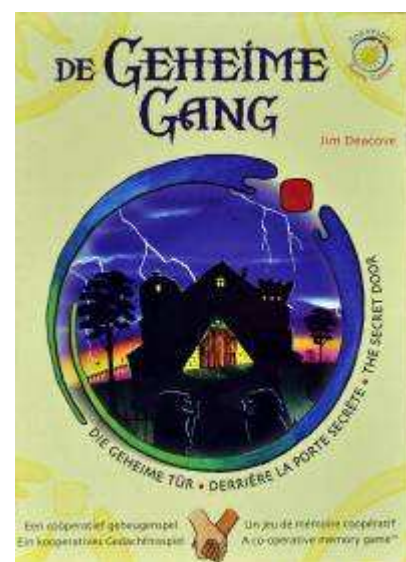
Ces nouvelles 50 énigmes prolongent un jeu merveilleux qui ne cesse de faire ses preuves dans la bonne humeur.. Vous y découvrirez l'histoire de la femme qui mourut de trouver un billet de 500 euros dans un livre, celle d'un homme mort avec sur son ventre une coccinelle et un livret d'entretien et bien d'autres...



DERRIERE LA PORTE SECRETE code 14784 (Family Pastimes, Canada, 5 – 8 ans, 1 à 8 jrs)

Depuis plus de 30 ans, les éditions canadiennes Family Pastimes proposent des jeux coopératifs. Même si certaines boîtes ont été redessinées par une firme hollandaise, le matériel reste très rudimentaire en comparaison de celui des jeux allemands (plateau étroit, pions en carton, absence de pièces en bois). Cette remarque de base étant claire, certains jeux sortent du lot par une combinaison d'éléments intéressants. C'est tout particulièrement le cas pour ce jeu *Derrière la porte Secrète*. Des bandits ont dérobé 3 objets dans une maison et les ont cachés derrière la porte d'un couloir secret. A minuit, si nous n'avons pas découvert le nom de ces 3 objets – qui changent à chaque partie -, ils reviendront chercher leur butin. Dans la maison, 33 lieux répartis dans diverses pièces peuvent être visités et 21 d'entre eux cachent des objets : statue, couronne, cadre, parchemin... A chaque

tour de jeu, 2 lieux sont visités. Si le joueur y trouve 2 objets semblables (2 couteaux, 2 chandeliers, etc.), ceux-ci peuvent être ramassés (comme dans un mémoire classique) et posés sur une étagère collective. Dans leur recherche, les joueurs peuvent s'entraider et s'indiquer mutuellement la place du second objet parce qu'il aurait déjà été vu lors d'une recherche précédente. Cette quête se double d'un travail de déduction : c'est, en effet, en découvrant les objets encore présents dans la maison qu'on peut déduire ceux qui manquent. Mais ce qui manque surtout, c'est le temps : parfois, en pensant découvrir un objet, le lieu révèle une pendule, ce qui signifie qu'une nouvelle heure s'est écoulée et que minuit se rapproche. Si les 12 horloges ont été dévoilées, minuit sonne... et le groupe des joueurs doit, à partir de ce qu'il a découvert, nommer explicitement les trois objets qui se trouvent derrière la porte secrète. Après vérification, il saura s'il gagne ou perd le jeu, ce qui, dans ce cas, représente une victoire ou une défaite collective. Le jeu n'est pas très compliqué et le graphisme sert très bien l'ambiance. A découvrir à un prix très abordable. Durée : 20 minutes



LES PETITES GOUTTES DE PLUIE (IQ SPIELE, 5 ans et +, 1 à 4 joueurs)

Ce jeu est aussi un jeu d'adresse. Ensemble les enfants tentent d'assécher les lieux où ils jouent en renvoyant les gouttes de pluie vers les nuages. Pour y arriver, ils doivent suivre des directives inhabituelles. Lorsque c'est son tour, le joueur tire une carte et lance le dé. La carte lui indique avec quel doigt il doit jouer et quel autre doigt de la même main doit être en contact avec un des points rouges du plateau. Procédant de cette manière, il doit repousser une goutte de pluie vers le nuage de la couleur indiquée par le dé. Si, durant cet exercice, il dérange d'autres gouttes, le nuage violet se remplit et devient de plus en plus lourd. Or s'il occasionne une nouvelle averse, tous les joueurs perdent ensemble et tout est à recommencer !



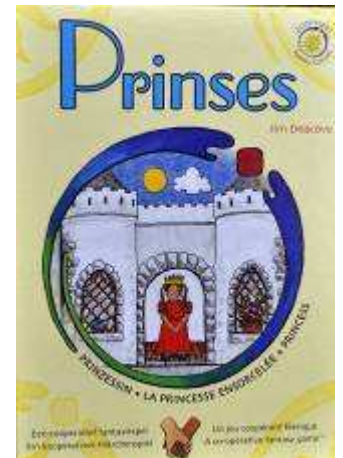
LE CERCLE DES FEES (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Le temps d'un jeu, nous sommes des fées qui dessinent dans le ciel avec leur baguette magique. Devinerez-vous ce que j'évoque ? Un cœur ? Une couronne ? Des cerises ? Si les autres enfants trouvent, le groupe est récompensé et la carte évoquée est posée autour d'une fée. Huit morceaux ainsi joints lui font une aura de lumière et d'étoiles. Et si c'est le cas, ils gagnent tous ensemble la partie. La partie de dessin se joue parfois dans le dos d'un joueur, toujours avec la baguette magique. Un rien plus difficile... mais drôle ! Dans tous les jeux coopératifs, il existe un défi : ici, c'est un lutin qui apparaît de temps à autre et qui construit sa propre aura de lumière et d'étoiles. Si la sienne est complète avant celle de la fée, les enfants perdent tous ensemble la partie. Durée : 15 minutes



LA PRINCESSE ENCORCELEE code 15294 (Family Pastimes, à partir de 4 ans, 2 à 4 jts)

Depuis plus de 30 ans, les éditions canadiennes Family Pastimes proposent des jeux coopératifs. Même si certaines boîtes ont été redessinées par une firme hollandaise, le matériel reste très rudimentaire en comparaison de celui des jeux allemands (plateau étroit, pions en carton, absence de pièces en bois). Cette remarque de base étant claire, certains jeux sortent du lot par une combinaison d'éléments intéressants. C'est le cas de *La Princesse Ensorcelée* où, sur fond de conte de la Belle au Bois Dormant, les joueurs partent délivrer une princesse enfermée dans un château. En chemin, ils rencontrent cinq obstacles (fossé, chien, gardien, porte, tunnel) qui ne peuvent être dépassés qu'en utilisant un « pouvoir créatif » (*un concept fabuleux !*). En réalité, c'est très simple : les joueurs ramassent en chemin des objets et, lorsqu'un obstacle se présente, ils doivent dire ce qu'ils pourraient en faire pour vaincre l'obstacle. Si une corde se prête bien à la traversée d'un fossé, l'imagination est autrement sollicitée lorsque l'objet se révèle être une fleur ou une flûte ! 24 objets sont disponibles qui seront doublés et assortis de 13 personnages dans la variante proposée. Et, en bonus, des jetons vierges qui permettront aux enfants d'inclure dans le jeu des objets neufs et inattendus ! durée : 15 minutes



HANABI & IKEBANA code 15662 (COCKTAIL GAMES, 3 à 5 joueurs, à partir de 9 ans)

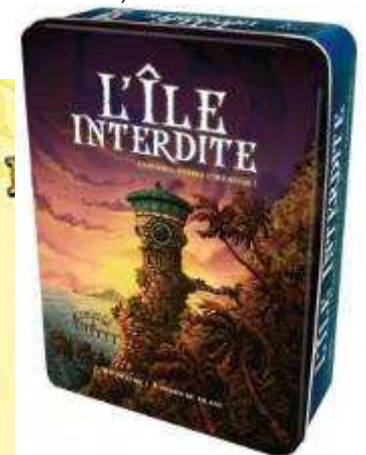
Il fallait y penser ! Tenir ses cartes à l'envers pour que ce soit les autres qui voient ce qu'on possède dans son jeu ! C'est sur cette excellente idée que se joue un jeu coopératif durant lequel les joueurs tentent de réaliser cinq feux d'artifices communs. Un feu d'artifice valable, ce sont cinq cartes d'une même couleur alignées dans un ordre de valeurs croissantes (1,2,3...). En cours de jeu, les joueurs se donnent mutuellement des indices sur ce qu'ils voient dans le jeu des autres. C'est donc en écoutant ce que ses partenaires lui révèlent sur son propre jeu qu'un joueur peut sortir au bon moment une carte qui commence ou continue un feu d'artifice. C'est simple et bien imaginé. A noter qu'il est également possible de jouer avec les mêmes cartes une variante compétitive appelée IKEBANA (Durée : 20 à 30 minutes)



L'ILE INTERDITE code 15665 (Cocktail Games, 3 à 4 joueurs, 8 ans – familial)

Qu'il est bienvenu ce jeu qui comble un créneau d'âges pour lequel il y a trop peu de jeux coopératifs ! Entre T'Chang (jusqu'à 11 ans) et Pandémie (plutôt pour grands ados et adultes), L'ILE

INTERDITE est parfait pour des familles avec des 9 – 14 ans. Aux illustrations superbes, au thème plein d'aventures, un jeu intéressant qui ne se laisse gagner que dans l'entraide, l'écoute et la mise en commun des bonnes idées. Les joueurs tentent de découvrir et d'emporter quatre trésors cachés dans quatre sanctuaires. Ceux-ci se trouvent au bout du monde, dans un archipel bourré de magie. En effet, dès qu'ils y atterrissent avec un hélicoptère, l'archipel se protège de l'intrusion et, une à une, les îles s'enfoncent dans la mer. Les joueurs tentent de résister en asséchant les terres immergées et en se déplaçant avec efficacité pour découvrir l'assortiment de clés qui



leur permet d'ouvrir les sanctuaires. Au début de la partie, chaque joueur reçoit un rôle spécial (navigateur, messenger...) qui lui permet d'utiliser un pouvoir spécial, lequel sera souvent utile pour gagner du temps sur le danger dont la pression ne cesse de grandir. L'ILE INTERDITE reprend le mécanisme de Pandémie en le simplifiant, ce qui rend la victoire possible pour des groupes moins aguerris en coopération. Il est ensuite possible de compliquer le jeu. (Durée : 40 minutes)

LE CHATEAU DE SABLE code 14665 (Family Pastimes, à partir de 4 ans, 2 à 4 jrs)

Depuis plus de 30 ans, les éditions canadiennes Family Pastimes proposent des jeux coopératifs. Même si certaines boîtes ont été redessinées par une firme hollandaise, le matériel reste très rudimentaire en comparaison de celui des jeux allemands (plateau étroit, pions en carton, absence de pièces en bois). Cette remarque de base étant claire, certains jeux sortent du lot par une combinaison d'éléments intéressants. Dans *le Château de sable*, la marée grignote progressivement la plage : elle représente le danger extérieur qu'on trouve dans tout jeu coopératif. Or, sur cette plage, il y a trois châteaux construits par les enfants : arriveront-ils à les défendre contre l'eau qui monte ? Seule solution : se trouver au bon endroit lorsque l'eau attaque une case et s'entraider le plus possible avec les pelles et les seaux disponibles... Durée 15 minutes

*** AVALANCHES code 1588 (2 à 4 jrs, Intered, 6 à 10 ans + formation ados/adultes)**

Quatre appels de détresse arrivent en même temps dans un village. Dans quatre hautes vallées, des avions et des hélicoptères se sont crashés, pris dans la tourmente d'une tempête inattendue. Aussitôt, quatre équipes de secours se mettent en route, chacune vers une vallée différente. Le défi ? Secourir les survivants avant que les accès aux hauts plateaux ne soient définitivement coupés par les chutes de neige.

Chaque joueur mène sa propre équipe de secours. Il sera pourtant bien impuissant s'il n'allie pas ses forces à celles des autres équipes. Dans ce jeu coopératif qui s'inspire en partie d'un jeu paru dans les années 1980 (*L'île aventureuse* - Herder), trois manières différentes de s'entraider sont proposées : donner ses points aux autres joueurs (classique !), prendre les ennuis des autres à son compte (courageux !), se servir du dé avec intelligence pour rejoindre une autre équipe et découvrir en cela que coopérer produit un résultat deux fois plus efficace (novateur !). Un jeu rapide (20 minutes) qui convient autant aux groupes qui essaient de se former sur la coopération qu'aux enfants entre 6 et 10 ans. Un plateau clair sur lequel on lit avec facilité la progression du danger mais aussi celle des équipes et des solidarités. Durée : 20-25 minutes



LA RONDE DES OIES code 13964 (Haba, 3 à 6 jrs, 4 – 7 ans)

Si le renard montre 8 fois le bout de son nez, les enfants perdent tous ensemble la partie. En attendant, chaque fois qu'ils découvrent une oie parmi les cartes étalées sur la table, les joueurs se réjouissent et imitent le mouvement proposé : battre des ailes, se dandiner, etc. Certains mouvements renforcent le caractère communautaire du jeu : marcher à la queue leu leu, se presser les pieds mutuellement, faire une ronde. Comme dans *Mon Premier Jeu Coopératif*, l'important n'est pas de bien faire mais d'être en jeu avec enthousiasme. Les jeunes enfants le sont d'ailleurs, aimant bouger et partager leur goût d'explorer. Les cartes sont très belles, la figurine en bois du renard montre bien la progression du danger et le tout, très comique, dure à peine 10 minutes !

*** MON PREMIER JEU COOPERATIF code 3452**

(Ravensburger, 2 ans et 8 mois à 5 ans, 2 à 4 jrs)

La souris désire partir en vacances. Allons-nous l'aider ? Tour à tour, les enfants lancent le gros dé et la déplace en fonction de la couleur obtenue. Parfois elle dort sur une case, parfois



elle nous invite à nous mettre en mouvement : faire une ronde, se serrer très fort, faire des grimaces, imiter un animal, se toucher le nez avec son pied... Un jeu plein de psychomotricité et tout en bonheur à vivre avec des petits enfants. Chaque fois qu'une action est accomplie, le groupe reçoit un morceau de la tente qu'on construit pour la souris. C'est une vraie tente, d'une hauteur de 15 cm, en tissu coloré. Elle possède même une entrée par laquelle on peut glisser la souris en fin de partie. Que c'est mignon ! Durée : 15 minutes

* JEU DU GRUYERE EN BOIS code 2626 (Estia, 1 à 2 jrs, 7 ans-adultes)

Un jeu d'adresse et de société où les joueurs font l'expérience, quand ils y jouent en coopération, de devoir se concerter par la parole pour gagner ensemble. En tirant chacun sur une corde, ils tentent de faire monter une bille à travers une zone de trous. Un des rares jeux où il faut apprendre à relâcher pour réussir ! Si le jeu du gruyère en bois est facile dans sa version compétitive (dès 5 ans), il requiert beaucoup plus d'adresse et de coordination quand on l'emploie dans ses variantes coopératives. Il convient donc bien à des enfants au-delà de 8 ans, à des adolescents et des adultes. Essayez donc de faire monter la bille les yeux fermés et guidé par un partenaire. Précision des mots, confiance, émerveillement. Autant de sentiments qu'on lit sur les visages. Le **jeu du gruyère** en bois est réellement intéressant en usage collectif et cadre bien dans des festivités publiques. Une partie dure quelques minutes. Très solide et d'une hauteur de 70 cm, il se replie et se transporte sans aucun encombrement.



LES « A » ACROBATIQUES code 13830 (Holz Hoers, 5 à 10 joueurs, 9 ans – adultes)

Ce jeu coopératif est un jeu d'adresse dont la réussite ne vient pas vraiment de l'adresse d'un joueur mais bien de la coordination dans une équipe. Il propose deux A en bois d'une hauteur de 1,80 m. C'est si solide qu'un joueur peut monter sur la barre horizontale du A, s'y tenir debout et s'accrocher les mains aux deux barres verticales qui se rejoignent en pointe par au-dessus. Le A acrobatique ne se maintient verticalement que si quatre autres joueurs en assurent l'équilibre grâce à des cordes solides qui se croisent sur la pointe du A et dont ils tiennent les extrémités. Jusque là, rien de trop difficile. Le jeu coopératif vient de l'objectif recherché : faire progresser la personne installée sur le A vers un point défini sans qu'elle ne tombe. La progression n'est possible que si les 5 joueurs coordonnent le déplacement des jambes du A : qui tire sur les cordes ? Qui les relâche ? Quelle est la position idéale du

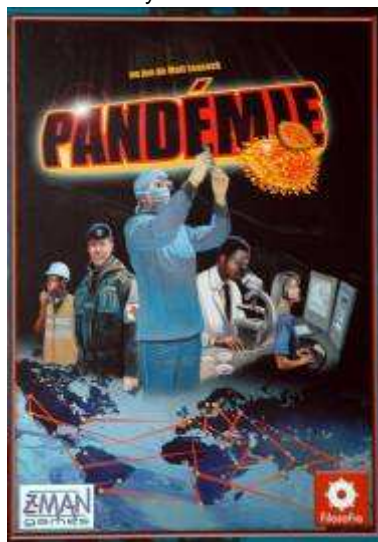
joueur perché sur le A ? Quels sont les mouvements qu'il permet malgré son poids ? Comment joue-t-il de son centre de gravité ? Toute la coopération de l'équipe est sollicitée et c'est dans une coordination dialoguée que le déplacement devient possible. Les A acrobatiques sont vendus par paire, ce qui permet de créer des jeux de rencontre ou de course. Durée : 30 à 40 minutes



PANDEMIE * code 13531 (Filosofia, 3 à 4 joueurs, à partir de 10 ans)

Ni trop facile, ni trop difficile, ce jeu coopératif convient bien aux familles avec des enfants de plus de 10 ans et pour des expérimentations de collaboration réfléchie entre adolescents et adultes. En début de partie, les joueurs découvrent une situation chaque fois nouvelle et provocatrice : des foyers de maladies contaminent certaines villes de la planète. Chacun (jusqu'à 4 joueurs) endosse un rôle particulier (médecin, chercheur, gestionnaire...)

et se lance avec les autres dans la recherche de remèdes pour vaincre les 4 virus qui surgissent ou vont surgir. A tour de rôle mais en concertation avec les autres, les joueurs déplacent leur pion en utilisant le mieux possible les 4 points d'action dont ils disposent : ceux-ci leur permettent d'atterrir dans une ville contaminée, de soigner, de construire un centre de recherche qui sera incontournable pour vaincre les virus, de rencontrer d'autres joueurs pour procéder à des échanges, etc. Le défi extérieur – qu'on trouve dans tout jeu coopératif – est activé par des cartes de contamination et des épidémies soudaines (de 4 à 6 selon le degré de difficulté souhaité) qui répandent le virus sur la planète. Un mécanisme bien fait – mais terrible pour les joueurs – est celui des éclosions : si une ville compte trop de malades, les villes immédiatement reliées par des routes sont également contaminées. Cela donne un stress parfait qui active les idées de



solutions et de coopération entre joueurs. C'est un jeu qu'on ne gagne pas par hasard et chacun doit bien comprendre les avantages particuliers de son rôle et les mettre en valeur chaque fois qu'ils rendent le groupe gagnant. Comptez une bonne heure de partie (hors explication) et rejouez plusieurs fois pour améliorer la stratégie commune.

LA FORET ENCHANTEE code 11487 (Bioviva, 2 à 6 jrs, 4 – 7 ans)

Le très beau matériel de ce jeu coopératif de l'éditeur Bioviva plante le décor. Les enfants commencent par se réunir dans le noir et observent ensemble les illustrations phosphorescentes d'un livret de recettes magiques. Leur premier objectif est de retenir ensemble les ingrédients qu'ils vont devoir récolter sur le plateau pour les mettre dans le chaudron. Selon l'âge des joueurs, différents niveaux sont proposés. La partie peut ensuite commencer : les ingrédients recherchés sont positionnés sur des cases et les joueurs sous forme de lapins, grenouilles ou hiboux parcourent le plateau pour les récolter. Ils doivent cependant compter avec la magie ambiante car le dé fait apparaître de temps en temps un magicien ou un lutin farceur. Le premier déclenche un instant magique (un jeton qu'on lance en l'air et qui peut porter chance) tandis que le second perturbe les emplacements des ingrédients recherchés en les transportant vers d'autres cachettes. Hormis la mémoire de départ et le lancer de dé qui est toujours communautaire, il n'y a pas vraiment de mécanisme d'entraide comme dans d'autres jeux du même niveau. Ce n'est pourtant pas essentiel pour créer le suspens qui vient du soleil qui tourne autour d'une moitié du plateau et qui symbolise le temps qui reste disponible pour gagner : les ingrédients doivent, en effet, être rassemblés avant le coucher du soleil et ils doivent correspondre à la page du livre que tous ont observée en début de partie. Le temps qui s'écoule, par le défi extérieur qu'il représente, ainsi que la victoire ou la défaite qui sera commune positionnent bien **The Fantastic Forest** dans la gamme des jeux de coopération. Nous l'accueillons donc avec plaisir d'autant plus que son matériel est très beau, en partie en bois et conçu dans des cartons solides et recyclés.



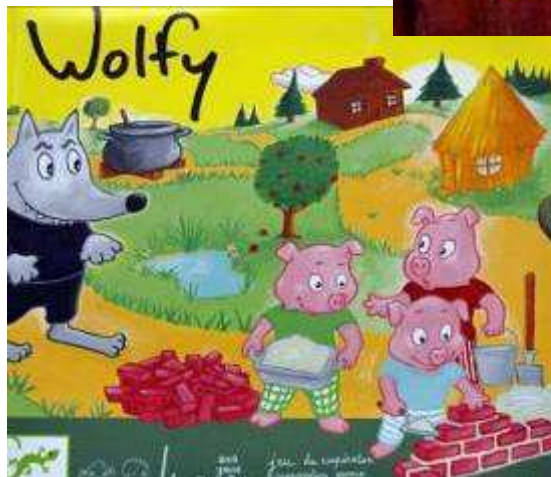
MIC MAC code 372 (Ampli junior, 3 à 8 jrs, 10 ans – adultes)

La jolie boîte en bois s'ouvre sur un jeu pour pré ados, ados et adultes dont le premier défi est de composer un plateau avec les 33 cartes qui se connectent les unes ou autres. Les cartes composent un chemin qui mène vers un tipi où veulent parvenir les membres d'une tribu indienne. Les indiens sont représentés par des pions qui, selon leur recto ou leur verso, sont des hommes ou des femmes. Les résultats pairs ou impairs, obtenus sur les dés, permettent soit aux uns soit aux autres de progresser. Durant la partie, les joueurs cherchent aussi à conserver un climat d'équilibre entre les forces de paix et les forces de guerre. En piochant des cartes et en réalisant des actions souvent communes et

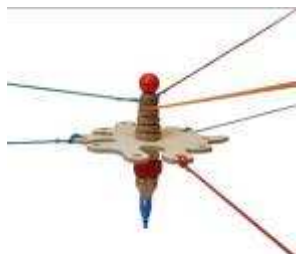
drôles (créations collectives sous forme de récits, de mimes, d'expression corporelle), ils gagnent des outils qui leur permettent de sortir des impasses qu'ils rencontrent sur le chemin vers le tipi ou des menaces de guerres qui assombrissent l'horizon. En tout, un jeu inhabituel, attentif à l'égalité homme/femme, source d'ambiance, que nous conseillons particulièrement aux animateurs de groupes de jeunes. **Durée : 45 minutes**

***WOLFY code 13790 (Djeco, 2 à 4 jrs, 5 ans – familial)**

Le matériel très débonnaire (une casserole dans laquelle cuisent de temps en temps les 3 petits cochons) ne manquera pas de vous séduire. Les joueurs aident les cochons à se construire une maison en pierre où ils seront enfin à l'abri. Le loup ne cesse de courir derrière eux et, s'il en attrape un, oblige les autres à prendre des risques pour le délivrer. Un jeu drôle, plein de suspens, pas si facile à gagner. Selon nous, à partir de 5 ans. **Durée : 20 minutes.**



**** Le crayon coopératif code 5931 (2 à 10 jrs, 8 ans – adultes, Caritas)**



Crayon, pastel, marqueur, craie... tout objet qui écrit peut trouver sa place dans la structure du crayon



coopératif. On le fixe avec un velcro et les joueurs prennent en main une ou deux des cordes du crayon coopératif. (On enlève en un clin d'œil les cordes qui ne servent pas). Les cordes, quand elles sont tendues, placent le crayon en position horizontale et, dès lors, le groupe (jusque 10 personnes !) peut écrire ou dessiner selon le défi qui lui est proposé. En synchronisant leurs mouvements, ils parviennent plus ou moins aisément à suivre le dédale d'un labyrinthe ou le circuit d'une course automobile, à relier des points pour faire apparaître une énigme, à dessiner un motif ou le faire deviner à un groupe d'observateurs. La diversité des défis est très grande et un carnet offre une première panoplie d'idées. Selon notre propre expérience, l'activité donne beaucoup de plaisir. Nous-mêmes, nous employons plusieurs crayons coopératifs en même temps, ce qui nous permet d'animer, par exemple, avec 4 crayons un groupe de 40 personnes ! L'activité est totalement coopérative car elle requiert beaucoup d'écoute et qui donne à chacun une place indispensable. Durée : de quelques minutes à une demi-heure.

**** AU BAL MASQUE DES COCCINELLES Code 184 (Selecta, 5 à 7 ans, 2 à 6 jrs)**

Les coccinelles veulent aller au bal masqué mais pour s'y rendre, elles doivent se déguiser. Elles cherchent dès lors à s'échanger leurs points colorés. Toutes ne sont cependant pas d'accord et vous découvrirez avec quelle grâce infinie certaines acceptent et concluent l'accord par un baiser tandis que d'autres font un pas de danse pour signifier leur refus. Le temps presse cependant car une colonne de fourmis est en route pour dévorer le buffet et faire table rase. Heureusement que les joueurs mettent en commun leur mémoire pour gagner de vitesse le danger qui menace. Un jeu coopératif et un petit chef d'œuvre, nommé jeu de l'année en 2002. Durée : 20 minutes



Au bal masqué des coccinelles



PLANCHE A EQUILIBRE code 7423 (Erzi, 2 joueurs, 6 ans-adultes)

Les planches d'équilibre d'ERZI sont solides et même parfois si solides qu'on peut monter à deux dessus. En balançant leur corps, les joueurs conduisent les billes en bois dans le labyrinthe

jusqu'à leur partenaire et se les renvoient de l'un à l'autre. Le modèle coopératif (1,20 m de long) se joue à deux, un joueur montant sur chaque extrémité. Seul un mouvement bien coordonné permet d'y arriver. Durée : quelques minutes.

Remarque : le jeu peut sembler « court ». Il n'est sans doute pas intéressant à acheter comme « jeu »... mais complète plutôt l'assortiment de matériel communautaire qu'on met à la disposition des enfants. S'il est présent, les enfants iront dessus comme ils vont sur une balançoire ou un autre engin.

*** DANS LA FORET DES CONTES code 6202 (Adlung, 6-familial, 2 à 10 joueurs)**

Un jeu de cartes **coopératif** dans lequel nous cherchons tous ensemble 7 objets qui permettront de sauver une princesse. Mais les nains, nos concurrents, cherchent aussi à sauver la belle pour l'emmener dans leur pays. Qui donc l'emportera ? Enfonçons-nous donc dans la forêt, un univers de très belles cartes avec des arbres noueux, des corneilles voleuses et des sorcières espiègles. Au départ, nous savons quel est le premier objet à trouver : *par exemple, les bottes du chat botté*. Sitôt que nous l'avons trouvé, nous entrons dans un mécanisme super bien pensé par les auteurs : derrière l'objet, sur la même carte, se trouve dessiné un miroir magique dans lequel nous apercevons le prochain objet à trouver. Le jeu fonctionne dans tous les sens et ceux qui mettent en œuvre une mémoire collective bien organisée, augmentent nettement leurs chances de gagner la partie. Sacrement bien imaginé ! (durée : 20 minutes).



SAUVONS LE GRAND LIVRE DES CONTES DE FEE code 11743 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 7 ans)

Les enfants ne se laissent pas faire quand leur roi soustrait tous les livres de contes, déchire leurs pages et les éparpille dans son jardin. A l'insu de ce dernier, ils pénètrent dans le fameux jardin et, en s'entraïdant, tentent de reconstituer certaines pages. Un jeu au matériel étonnant avec un plateau dont les cases glissent et révèlent leurs secrets. Un jeu coopératif centré sur 2 techniques (la mémoire et la coordination) en vue de réaliser 2 objectifs : reconstituer un livre dont le nombre de pages représente un premier score et le souci impératif d'avoir traversé de bout en bout



le jardin interdit avant que le roi ne soit rentré de sa promenade. Durée : 25 minutes. Liste des 5 meilleurs jeux d'enfants en Allemagne en 2007

*** TEAM WORK code 1437 (Adlung, 3 à 20 jrs, A partir de 11 ans) -**

Team Work n'est pas sans rappeler Taboo puisqu'il s'agit, ici aussi, de faire deviner un mot à un groupe de joueurs.

La technique de communication est cependant différente puisqu'on travaille « en couple » et « en coopérant ». Les deux joueurs qui s'allient, connaissent le mot à faire deviner mais ne peuvent pas se concerter pour en donner une définition cohérente. A tour de rôle, ils ajoutent un mot à la phrase commune qu'ils composent, ce mot se réduisant dans un certain nombre de cas à un article ou à une proposition.

(*exemple* : TAS DE PIERRE : c'est/un/amas/de/minéraux/qu'on/trouve/sur/le/bord/du/chemin).

Les deux joueurs ont droit à 10 mots. Ce qui est extraordinaire dans ce jeu... c'est qu'il faut découvrir et s'adapter à la logique de son partenaire. On reste souvent étonné de sa manière de s'y prendre, du féminin ou du masculin qu'il engage... et qui ne fait pas l'affaire de notre propre logique ! Imaginez le mot « fond » : l'un partira dans la direction de la neige qui fond tandis que les images de l'autre tourneront peut-être autour du « fond » d'une salle. 300 mots de bonheur ! Durée : de 10 à 30 minutes

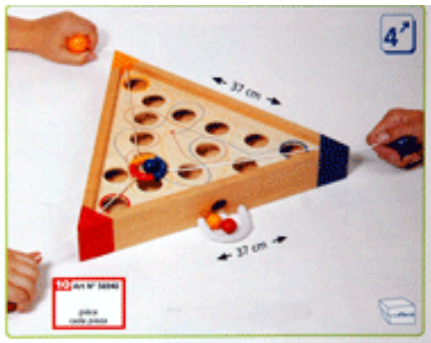


ODYSSEUS code 5614 (Bartl, 1 à 2 jrs, à partir de 8 ans)

Ce jeu en grand format (70 cm de hauteur)... est une variante du Cheeze Wiz. Le joueur y guide une bille sur un plan vertical et tente de la faire passer entre les boomerangs creux que vous voyez sur l'illustration. Si le parcours a été particulièrement bien réfléchi, c'est surtout la technique de transport de la bille qui rend ce jeu beaucoup plus difficile que son cousin. La bille est, en effet, emportée par une barre sur laquelle elle roule chaque fois que le joueur tire à droite ou à gauche pour la guider. Ce jeu n'a qu'une face... mais c'est une

très belle construction avec un retour automatique de la bille quand elle tombe à l'intérieur de la double paroi.

Odysseus convient particulièrement bien pour les fêtes grand public. Chacun s'y essaiera avec plaisir et devra montrer beaucoup de maîtrise pour parvenir au but. (Bartl, 1 à 2 joueurs, 8 ans/adultes)



TRICOURS (LE GRUYERE TRIANGULAIRE) (coopératif) code 5751

Un jeu d'adresse qui se joue à 2 ou 3 joueurs. Semblable au jeu du gruyère, le plateau est cette fois mis à plat et la coordination la + intéressante se joue entre 3 joueurs. Ceux-ci guident communautairement une bille en suivant une ligne sur le circuit. Tendre, relâcher, écouter, s'observer : autant d'attitudes coopératives pour que la bille ne tombe pas dans un des 14 trous.

*** PICCOBELLO COOPERATIF code 10246 (Selecta, 3 à 4 jrs, 3 ½ - 5 ans)**

Avec le matériel que nous y ajoutons, nous proposons une version coopérative de ce très beau jeu de Selecta. En début de partie, les enfants pendent la lessive afin de la faire sécher. Mais la pluie menace et chacun vient avec son panier pour dépendre les habits. Ce n'est pourtant qu'en s'entraïdant que les joueurs gagneront de vitesse l'averse. En lançant le dé spécial que nous avons fabriqué, les enfants sont toujours renseignés sur la météo : *face gouttes de pluie ou face soleil*. La première dépose dans le jardin de jolies gouttes en verre qu'il faut parfois prendre chez soi si nous voulons gagner tous ensemble. Heureusement qu'il y a encore 2 autres règles d'entraide : offrir sa couleur ou décider tous ensemble de retarder la pluie. Durée : 15 minutes

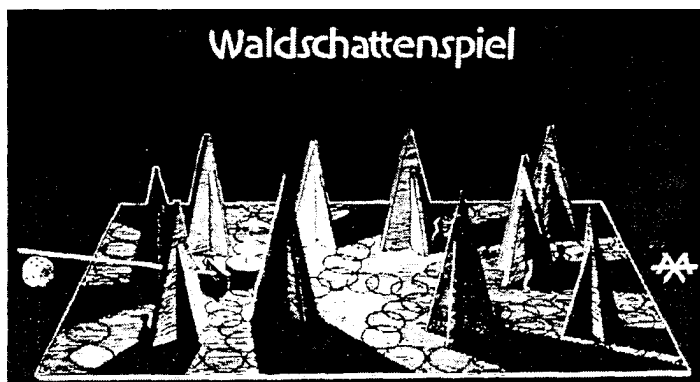


*** VERT BLEU ROUGE... SOURIS BOUGENT ! code 14907 (dès 2 ½ ans, 2 à 5 jrs)**

Un jeu coopératif pour les tout petits où le savoir faire de la firme Ravensburger prouve sa maturité. Loin de toute notion cognitive comme on en trouve dans les nouveautés pour les petits chez Djeco, un appel au jeu qui exploite l'univers disponible. Si le plateau représente un jardin où se déroule un pique-nique, la porte qu'on y trouve permet un passage vers l'univers réel où se déroule la partie. Puisque le pique-nique n'est pas prêt, les souris jouent à cache-cache et entrent par la porte dans la pièce de la ludothèque ou le salon de la famille. Un univers naturellement riche en cachettes parmi lesquelles la souris cherche un objet dont la couleur peut être associée à sa robe. Ainsi l'univers familier de chaque maison devient un domaine d'exploration pour le petit enfant dans lequel il peut découvrir une inépuisable réserve de couleurs. On retrouvait déjà cette intuition dans Razzo Raketo de Selecta. Le jeu est coopératif, ce qui veut dire que les joueurs gagneront tous ensemble lors que les souris seront revenues vers le pique-nique. Le dé se prête bien à l'âge des tout petits. A peine deux symboles : *assiette* ou *souris...* et hop, c'est vite compris et la partie peut commencer. Une idée géniale. Des souris en tissu. A-do-ra-ble ! (26 euros)



Waldschattenspiel



★ ★ JEU DE LA LUMIÈRE code 5412 (Kraul, 7 - 11 ans, 3 à 6 joueurs)

Un jeu hors du commun pour ceux qui aiment savourer des symboliques rarement présentes dans les jeux de société : l'obscurité, le feu, l'attente, etc... sur un fond de conte, de nains et de sorcier. Comment les pions des joueurs échapperont-ils aux rayons de lumière lancés par la petite bougie ? Heureusement que les arbres en bois, posés sur le plan, font de superbes cachettes dans lesquelles on aime se retrouver à plusieurs ! Un second jeu, sur le verso du plan en carton, inverse la situation : là, ce sont les ténèbres qui sont dangereuses et la lumière qui est bonne. Cette variante est coopérative et chacun appréciera la manière très imaginative qu'on utilise pour libérer un compagnon :

la réflexion de la lumière dans des petits miroirs ! Extraordinaire ! Durée : de 15 à 45 minutes.

- Edition simple : code 1018 (plan de jeu en carton souple et boîte fragile)
- Belle édition en boîte solide : code 5412 (plan de jeu rigide)

Hop! Hop! Hop!



★ HOP HOP HOP code 3588 (Djeco, 4-6 ans, 2 à 4 joueurs)

Les enfants parviendront-ils à rentrer tous les moutons dans la bergerie avant que le pont ne s'écroule ? Le danger dans **Hop hop hop !** c'est le vent qui souffle chaque fois que sa face apparaît sur le dé. Si c'est le cas, le joueur doit enlever un des piliers qui soutiennent le pont, seul moyen d'enjamber la rivière. Ainsi, au fil du jeu, le pont devient de plus en plus fragile... Aux joueurs d'encourager les moutons et de faire avancer la bergère et le chien s'ils veulent que tous soient bien à l'abri !

Un matériel finement dessiné avec de nombreux pions en bois... et une idée d'écroulement qui nous rappelle Villa Paletti adapté à l'âge de très jeunes joueurs. Très apprécié dans les familles. Durée : 15 minutes

GENIAL code 10046 (1 à 8 jrs, 9 ans et +, KOSMOS)

Nous avons trouvé que le matériel de GENIAL (voir descriptif du jeu compétitif dans la liste II) se prêtait bien à la mise en place d'un jeu coopératif simple et coloré, de niveau familial (9 ans et +). Le Royaume de l'ombre tente d'envahir l'univers et nous unissons nos forces pour contrer sa progression. L'ombre est représentée par des dominos qu'on pose à l'envers, côté *noir*. Ajoutés les uns aux autres, à la fin de chaque tour de jeu, ils forment une tache sombre qui ne cesse de s'agrandir. Si celle-ci gagne le bord du plateau ou en sort, le jeu est perdu par tous les joueurs. Ceux-ci essaient donc de contenir son avance en l'enfermant dans une boucle de couleurs. Mais faut-il la faire serrée ou large ? De quel côté vaut-il mieux poser les



nouvelles tuiles d'ombre ? Et comment prévoir les aléas du hasard car les dominos colorés doivent respecter des règles de construction simples mais contraignantes ? **Génial, version coopérative**, se joue de 2 à 6 joueurs mais également en solo. Dans ce jeu, même si, au bout d'une dizaine de parties, le groupe arrive plus facilement à ses fins, il fait réellement l'expérience de l'écoute commune et de la créativité collective, qui sont bien les outils essentiels d'un jeu coopératif. Durée : 15 minutes

LE VOLEUR DE CAROTTES code 9913 (4-7 ans, 2 à 4 jrs - HABA)

Un petit jeu coopératif. Les joueurs essaient de récolter 4 carottes... mais, pour y parvenir, il faut suivre quelques étapes et se méfier du lapin. Ainsi le dé nous permet de planter, d'arroser ou de récolter. La récolte n'est cependant possible que si les carottes ont poussé grâce aux arrosages successifs. Cela prend du temps... et le lapin, dès que sa tête coquine paraît sur le dé, en profite pour délester les parterres. Lui aussi fait ses comptes et, s'il est le premier à avoir dérobé 4 carottes, gagne le jeu ; les joueurs perdent alors tous ensemble. L'originalité du jeu vient de l'existence de deux espaces entre lesquels il faut transférer les carottes pour qu'elles mûrissent, des espaces à gérer en fonction de la position du lapin sur le plateau. (Bon à savoir et petite précision non indiquée dans la règle : le lapin se déplace dans la direction de la zone vert clair). Durée : 10 minutes



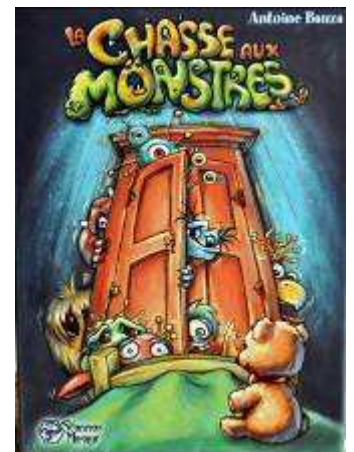
**** LE CHATEAU DES DRAGONS code 12007 (Beleduc, 5-7 ans, 2 à 4 joueurs)**

Les dragons attaquent le château. Les joueurs ne se laissent pas faire et font courir leurs chevaliers, de tour en tour, jusqu'au toboggan à boulets : une invention géniale pour lutter contre les dragons mais dont on ne peut se servir qu'en s'entraidant. Il faut, en effet, être nombreux - unir et additionner les forces - pour pousser le boulet au-dessus de la rampe et le laisser filer vers les dragons. Un jeu avec un matériel original (de vraies tours) et une mécanique ludique (un système de contrepoids) qui plairont aux jeunes enfants. Durée : 15 minutes. **Attention : derniers exemplaires**



*** LA CHASSE AUX MONSTRES code 14706 (2 à 4 joueurs, 4 – 6 ans) – actuellement en boîte allemande avec règle française**

Autour du lit, les monstres ne se privent pas d'apparaître. Une solution : trouver le jouet qui leur fait peur et les envoyer dans le placard. Comme dans tout jeu coopératif, c'est en s'entraidant que les joueurs réussiront à rendre la pièce paisible. Jeu de mémoire avec une imagerie parfaite pour naviguer entre peur et audace. La boîte que nous proposons depuis 2011 est celle – beaucoup plus riche – de la version allemande. Outre la carte de l'aurore qui fait fuir les derniers monstres, le jeu propose un matériel supplémentaire pour jouer des variantes plus difficiles : des cartes de duo de monstres et deux jetons spéciaux : le jeton « chaussette » et le jeton « sous la couette » qui permettent également de monter le niveau du jeu. Le jeu est comme on peut le deviner, un jeu coopératif. Durée : 15 minutes



*** LES PARACHUTES**

Ce merveilleux outil est de plus en plus connu. Sa structure circulaire favorise l'intégration et les jeux qu'il permet sont variés et donnent



beaucoup de plaisir. On y joue à tourner, à soulever, à gonfler, à se cacher, à s'attraper ... Certains joueurs sont au-dessus tandis que d'autres sont en dessous. On change de place en courant. On construit un igloo. On y fait rouler une balle ... **Lequel acheter ?** : Dans la plupart des cas, c'est le 5 m qui est intéressant. On l'emploiera pour des groupes de 10 à 25 personnes (ne tenez pas compte des poignées mais tenez-le par l'ourlet). Le 3,5 m est très petit et ne convient qu'à des adultes habitués de jouer avec 3 ou 4 enfants. Son peu d'ampleur ne permet pas de gonfler généreusement la toile. On le réservera donc à des très petits groupes. Le 7 m possède 16 poignées. Il convient aux personnes qui travaillent systématiquement avec des groupes de plus de 25 personnes. Si les parachutes sont solides, on entend par là qu'ils supportent facilement le poids de 2 ou 3 petits enfants qui se baladent dessus. On peut y balancer un adulte mais il faut agir sans violence et sans grand mouvement : dans ce cas, soyez doux et prudents. Le parachute est vendu sans mode d'emploi. Son utilisation relève d'une

tradition qu'on découvre en suivant des formations ou en faisant fonctionner son imagination. Des idées sont disponibles dans un excellent livre de l'Université de la paix (JEUX COOPÉRATIFS) qu'on pourra obtenir à l'adresse suivante : Université de la Paix - 4, bd du Nord - 5000 NAMUR - Belgique (fax : 00.32.81.23.18.82).

Le + chez Casse-Noisettes : un feuillet avec des idées issues de nos formations, des suggestions de jeu, des conseils pour l'entretien.

Quatre tailles et deux qualités :

Qualité chinoise (Gongge – Danemark) : 3,5 m : code 3109

6 m : code 9772 7 m * : code 4789

Alternative : Qualité très solide (européenne) : (Amaya – fabrication espagnole) 6 m : code 7270

KAPLA COOPÉRATIF code 828

Durant les formations sur les jeux coopératifs, le kapla permet d'explorer deux directions : 1) développer son écoute active et sa capacité de bien communiquer – 2) explorer une construction communautaire dont vous voyez une photo ci-dessous.

*** LE PETIT VERGER code 10195 (Haba, 3 à 6 ans, 1 à 4 jrs)**



Ce jeu de poche n'est en rien un petit format du célèbre verger. Bien sûr, le corbeau est au rendez-vous et les cerises sont mûres. Mais cette fois, c'est en se servant de leur mémoire que les joueurs parviendront à battre de vitesse l'oiseau gourmand. En s'entraînant, les enfants se partageront quelques secrets pour trouver les fleurs indiquées par le dé et éviter de tomber sur une des cachettes du corbeau. Le matériel de cette seconde édition est irréprochable : l'arbre est très stable et l'oiseau et les cerises sont en bois. Durée : 15 minutes

En cliquant sur le bouton « coopératifs » (tout en haut de la page d'accueil de www.casse-noisettes), vous aurez accès à un article de plusieurs pages sur les jeux coopératifs.



*** LE JEU DES INUITS code 13951 (Casse-Noisettes, 2 joueurs, 8 ans adultes)**

Ce jeu physique semble venir des traditions Inuit. Je l'ai découvert lors du congrès 2007 des ludomobiles à Luxembourg. Deux joueurs sont reliés par un bâton au milieu duquel pend une cordelette à laquelle est accrochée une perle. Par un système simple de cordes, le bâton est accroché au tour de taille de chacun des deux joueurs, de telle manière qu'ils n'aient pas besoin de leurs mains pour le maintenir. Au signal, en trouvant les mouvements et les déhanchements qui leur conviennent, ils essaient d'enrouler la corde autour du bâton... puis ensuite de le dérouler. C'est un jeu surprenant et très drôle, autant pour ceux qui le jouent que pour ceux qui le regardent.

★ GHOST STORIES code 13062 - Repos Production, 1 à 4 joueurs, 11 ans – adultes)

Un remarquable jeu coopératif dont il faudra apprivoiser le niveau. Mais si vous en faites l'effort, vous disposerez d'un jeu qui sollicite les talents et l'ingéniosité de tous les joueurs. Ceux-ci défendent un village chinois envahi par des fantômes. Pour éviter que ces derniers hantent 3 maisons du village, il faut les combattre avec intelligence : c-a-d en utilisant les pouvoirs de ses 9 habitants (une sorcière, un veilleur, un moine, une femme qui tient une maison de thé...) mais aussi en se concertant entre joueurs pour établir les priorités et les meilleurs mouvements des pions. Des événements ne cessent de bousculer le déroulement du jeu : l'utilisation ou la perte de points de vie, le pouvoir spécial du Ying et du Yang, des effets de magie, des fantômes qui arrivent en cascade, des joueurs qui doivent accepter de mourir en espérant que ce ne soit que momentané, des taos bien utiles, des pouvoirs spéciaux... Une solide expérience à traverser ensemble, variable à souhait par des défis supérieurs et un plateau dont les 9 cases centrales sont interchangeables. Durée : 90 minutes



HORREUR A ARKHAM code 12044 (Ubik, 1 à 8 jrs – jeu coopératif adultes)

Le célèbre roman de Lovecraft est aujourd'hui disponible en jeu et en français. « 5/5 » disent tous ceux qui l'ont essayé.

Alors que la guerre 14-18 est derrière et que les gens se saoulent d'eau de vie comme pour se rattraper, un autre danger se profile. Des portails se sont ouverts autour de la ville et des créatures extra-terrestres envahissent déjà les rues. Pire, lorsque ces portails seront complètement ouverts, une créature d'un pouvoir sans mesure les suivra. Les joueurs relèvent donc le défi : ils vont tenter de refermer les portails en plongeant dans le jeu, dans les secrets d'un grand mythe, en mettant en commun leurs compétences et en usant du mieux qu'ils peuvent les armes et les sortilèges qui sont à leur disposition. Un jeu plein de suspens car la créature - le Grand Ancien - se rapproche inexorablement. Durée : de 3 à 5 heures



LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE code 500 jeu coopératif adultes

Les chevaliers ont intérêt à s'entraider car il leur faudra se battre contre un ennemi commun : le jeu lui-même ! Un jeu coopératif dont Le chemin vers la victoire risque d'être long et tortueux... car les Quêtes qui s'offrent aux joueurs sont aussi nombreuses que dangereuses: vaut-il mieux chercher Excalibur ou le Saint Graal ? Est-il plus prudent d'affronter le Chevalier Noir ou de combattre les assauts des troupes Pictes ? Faut-il traverser ce pont de bois et aller défier le Dragon dans son antre ? Prudence... car tout n'est pas tel qu'il paraît chez ces nobles Chevaliers. En effet, il est possible qu'il y ait un traître parmi eux qui donnera un certain piquant aux parties de jeu.

**** LE VERGER code 1749 – 3 ½ à 6 ans – 2 à 4 jrs)**

Un des plus beaux jeux de coopération où le matériel émerveille par son plan, ses fruits en bois tourné et ses paniers en osier. Comment récolter pommes, poires, prunes et cerises avant que la corneille gourmande n'ait tout mangé ? Un mécanisme de puzzle enclenche l'appétit de la corneille qui représente l'ennemie commune. Dans ce jeu, on crie tous ensemble et on balbutie ses premiers mots de partage. D'autant plus **que la règle propre à Casse-Noisettes** - glissée dans chacune des boîtes - **force la coopération tout en laissant aux enfants la liberté d'en décider**. Sans compter deux autres variantes inscrites sur le même mode d'emploi. Une merveille. Durée : 15 minutes.



Nous proposons des paniers plus solides que ceux d'origine

lorsque les vôtres sont cassés. Prix par pièce : 3 euros



*** VERSION SURDIMENSIONNEE du VERGER : code 5941**

Le verger (décrit ci-dessus) existe en version de sol (70 x 70 cm). Sa règle est naturellement la même... mais les enfants jouent avec des grands paniers et cueillent

des fruits tirés de la collection fruits et légumes de Haba. Ces fruits ont été légèrement biseautés pour qu'ils ne roulent pas sur le plan de jeu. Nous joignons une règle encore plus coopérative au jeu lorsque nous vous l'envoyons. **CONSEIL** : n'achetez pas le mini verger en boîte métallique – Les pièces sont trop petites pour des mains de petits enfants.

* MAREE NOIRE code 7629 (Intered, 10 - adultes, 1 à 6 jrs)

Un navire fait naufrage au large des côtes et le pétrole s'échappe inexorablement de l'épave. Une nappe se forme et glisse lentement vers le rivage. Les biotopes sont menacés et les galettes de goudron vont polluer la plage. Dans ce jeu de coopération pour ados et adultes, les joueurs s'entraident pour ramasser les galettes qui flottent et les



empêcher d'atteindre le sable blanc. Ils utilisent 4 dés. Le dé noir fait progresser le danger en saturant le plateau de petites galettes en verre brun. Or si l'une d'elles atteint la plage, le jeu est perdu par tous les joueurs. Les 3 dés verts, au contraire, permettent à ces derniers de se déplacer pour atteindre avec exactitude les galettes et les enlever. Un jeu où toutes les bonnes idées de coordination sont les bienvenues, avec une caractéristique rare : dans ses actions, un joueur doit aussi veiller à maîtriser son entrain pour ne pas piéger les pions de ses propres partenaires. Ce jeu, produit par une ONG du pays basque espagnol, reprend le mécanisme de *L'Arbre en Danger* (épuisé) en l'adaptant à un drame tout aussi contemporain. Durée : 30 à 40 minutes

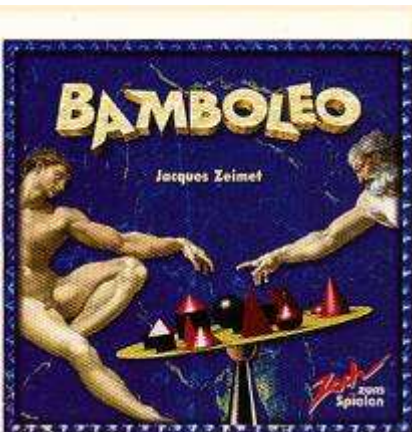
NOVEMBRE ROUGE code 6380 (Millenium, 3 à 8 jrs, 12 ans – adultes)

Un choc violent réveille les gnomes qui naviguent dans le sous-marin *Novembre Rouge*. En lançant le dé, chacun découvre le poste où il s'est endormi pour avoir bu trop de vodka. Les figurines prennent ainsi place sur le plateau et découvrent les problèmes les uns après les autres : fuites d'eau, incendies, manque d'oxygène, ratés dans le moteur et pression qui monte, allumage détraqué des missiles. Les voyants sont au rouge, les sirènes hurlent. En attendant les secours qui arriveront 60 minutes plus tard, les joueurs s'organisent de manière coopérative pour ouvrir les portes bloquées par la rouille et réparer les dégâts en coordonnant leurs actions. Dans *Novembre Rouge*, oubliez votre sérieux et laissez-vous aller : ambiance drôle, loufoque, délirante, même si vous devriez vous sacrifier pour que quelques uns – un seul peut-être – restent vivants et fassent gagner tous les joueurs. Un jeu d'ambiance à prendre au second degré (sérieux s'abstenir) qui convient bien à ceux qui savent entrer dans la dérision d'un rôle et dont le matériel abondant mais inconfortable tient dans une petite boîte du genre de *Citadelles*. Parfait avec des adolescents Durée : 1 h 30



* BAMBOLEO code 218 (Zoch, 6 ans - familial, 2 à 15 joueurs)

Bamboleo, ce merveilleux jeu d'équilibre que nous présentons avec plus de détails dans la liste des jeux compétitifs, est aussi un jeu coopératif. Dans cette version toute aussi amusante, les joueurs vident ensemble le plateau en se gardant de le renverser. Chacun gère pour le mieux la répartition des poids et le groupe élabore ensemble une stratégie pour prendre au bon moment les blocs les plus gros. Le mode d'emploi parle d'un jeu pour 1 à 6 joueurs : en réalité, Bamboleo convient autant pour des grands groupes (7 à 15 joueurs). C'est un jeu plein d'entrain, à conseiller pour casser la glace quand les membres d'un groupe ne se



connaissent pas. Un régal ! Durée : 2 à 45 minutes

LE JEU DU LOUP code 8386 (Nathan, 2 – 4 jrs, 3 ½ - 5 ans)

Directement inspiré du verger, voici une autre version d'un jeu de cueillette. Les enfants ramassent dans la forêt de quoi remplir leurs paniers... tandis que le loup s'habille pour sortir et les croquer. Un thème merveilleux... mais Nathan n'a pas l'envergure de Haba pour créer un matériel magique. Dommage... Ce jeu n'en reste pas moins une occasion supplémentaire pour nos petits



moussaillons d'expérimenter des stratégies coopératives car, plus ils en expérimenteront (même des semblables), plus ils s'en feront un modèle intérieur. Durée : 15 minutes



BROUHAHA code 5488 (Cocktail Games, 6 à 42 jrs, 5 ans – familial)

Cette petite boîte, facile à emporter, outre sa règle compétitive, est un matériel parfait pour faire jouer des jeux de confiance et d'écoute. Sélectionnez autant de paires d'animaux qu'il y a de joueurs. Divisez votre groupe en 2 et remettez à chaque moitié une série de cartes semblables. Ainsi, dans chaque groupe, il y aura un chien, un cochon, un singe, un coq, etc... Au signal, les yeux bandés, tous les joueurs émettent leur cri personnel en même temps et se promènent en tentant de repérer par une écoute attentive le lieu où se trouve l'autre moitié de leur paire. Ils gagnent ensemble quand ils se rejoignent. But du jeu : que toutes les paires se soient reformées. Avec des enfants, on jouera sans bandeau, les yeux ouverts mais en silence : chaque enfant mimera son animal.



PIPOFAX code 14956 (Beleduc, de 3 à 8 jrs, 4 – 7 ans)

Simple comme il faut pour un jeu qui s'adresse aux jeunes enfants. Coopératif et physique à la fois. Chaque enfant reçoit une des douze cartes qui lui indique où il doit poser la main droite (ou gauche) sur le joueur qui se trouve devant lui dans la file. *Sur son épaule droite ou sur l'arrière de sa tête...* Quand tous ont établi le lien, le premier joueur fait passer un totem sur lequel est posée en équilibre une boule dorée.



Sans quitter leurs positions, les enfants doivent se passer le totem et si celui-ci parvient en bout de file, sans que la boule ne soit tombée, tous gagnent ensemble le défi. PIPOFAX est un jeu de pause qu'on emploiera pour séparer deux activités. Il est naturellement possible d'inventer des variantes en exploitant les cartes pour des courses relais. Pipofax est livré avec un sac de rangement. Durée : quelques minutes

YGGDRASIL (Z Games, 1 à 6 jrs, à partir de 13 ans)



Yggdrasil est un frêne qui soutient 9 mondes. Dans ce jeu stratégique dont la mécanique rappelle Ghost Stories, les joueurs incarnent différents dieux de la mythologie d'Yggdrasil et cherchent à repousser ou vaincre 42 ennemis qui progressent, un à un, vers la demeure d'Odin. Le plateau représente un arbre sous lequel passe un chemin divisé en 7 cases. A chaque tour de jeu, le dieu actif pioche un ennemi, l'avance d'une case en direction de la demeure d'Odin et applique les effets de cet ennemi. Il joue ensuite trois des neufs actions possibles, soit pour vaincre des ennemis présents, soit pour les ralentir dans leur progression. Heureusement que les dieux ont des alliés : des âmes Viking qu'ils tirent de différents sacs (ceux-ci représentent des îles), des elfes qui compensent les dés quand ceux-ci sont mauvais ; des runes qui contrecarrent les géants ou font reculer les ennemis ; des Vanes qui leur permettent de capitaliser des forces dont ils auront soudain besoin plus tard ; et des walkyries qui vont d'île en île. Un jeu qu'on réservera à des joueurs habitués à se lancer dans de grandes stratégies. Durée : 90 à 120 minutes

RENCONTRE ET DIFFERENCES

Les jeux proposés ci-après ne sont pas des jeux coopératifs même si une part du fonctionnement l'est en partie. Nous vous les conseillons car, d'une manière ou d'une autre, ils construisent du dialogue, de l'intériorité, du rêve. Voilà bien d'autres ingrédients essentiels pour devenir des femmes et des hommes debouts !

STORY CUBES code 15320 (1 à 9 joueurs, dès 7 ans. The Creativity Hub)

9 dés, 54 faces, 54 images, 10 millions de combinaisons... *Story Cubes* vous invite dans le monde des histoires infiniment recommencées. Jetez les 9 dés et commencez en disant « il était une fois ». Faites ensuite un lien plausible même s'il est drôle entre les faces des dés. Commencez simplement avec l'image qui vous parle le plus. *Une tour ? Une ampoule électrique ? Une tortue ?* « Il était une fois une tortue qui habitait dans une tour. Se faisant vieille, percluse de rhumatisme, elle finissait par regretter de devoir monter



et redescendre chaque jour les longs escaliers en colimaçon... Un jour qu'elle faisait sa sieste sur la terrasse supérieure, une petite lampe s'alluma dans sa tête et elle eut une idée. ». Jouez seul ou jouez à beaucoup. Rappelez-vous surtout ceci : il n'y a jamais de réponse fausse car, tant que vous puisez dans votre imagination, elles disent quelque chose de la vérité et de l'imaginaire qui vous habitent. Casse-Noisettes propose des règles alternatives, notamment pour mieux se connaître. Les 9 dés sont présentés dans une petite boîte dont le design et la fermeture sont épatants. La magie commence avec l'emballage ! – Durée : 20 minutes. (env. 9,70 euros)

STORY CUBES ACTION code 16793 1 à 9 joueurs, dès 7 ans. The Creativity Hub



Toujours 9 dés... mais cette fois 54 actions qui permettent d'autres évocations. Remarquez au passage l'excellence des croquis qui, en quelques traits, évoquent clairement 54 positions différentes. Ces 9 nouveaux dés se combinent éventuellement avec ceux qui évoquent des objets.

SENTIMENTS code 12116

(Kosmos, 2 à 4 joueurs, 3 – 7 ans)

Ce matériel vient bien à point pour permettre à de jeunes enfants d'exprimer quelques sentiments de base comme la

joie, la tristesse, l'anxiété et la colère. A partir de 2 situations (extérieure et intérieure), l'illustration montre toute une série d'enfants exprimant de tels sentiments. Durant l'animation, les joueurs seront invités à les reconnaître et pourront exprimer des situations connexes de leur propre vie. Trois ingrédients sont disponibles pour faciliter la parole : des pictogrammes, un visage dont les éléments magnétiques permettent de figurer le sentiment exprimé et un triple disque sur lequel des situations de détresse trouvent leur résolution



DAMALS & HEUTE / HIER ET AUJOURD'HUI code 4721

(2 à 6 jrs, 3^{ème} âge – enfants) - Derniers exemplaires !!!

La collection *Nobile* de Selecta propose des jeux beaux et intelligents pour la génération des grands parents et encore plus âgés. Les pièces sont particulièrement soignées, belles à regarder, agréables à prendre en main. Ce memory travaille sur deux niveaux de mémoire : le premier propre aux mémorys (se souvenir de l'endroit des images) et le second sur la mémoire vécue. En effet, chaque paire présente un objet dans sa version ancienne et sa version contemporaine : le vieux téléphone et le portable, la voiture old timer et le bolide d'aujourd'hui... En jouant ce jeu entre grands parents et petits enfants, des questions sont naturellement posées et les plus âgés peuvent raconter une part de leur enfance.



*** LA SERRE A PAPILLON code 4513**

Dans une société où le regard consomme tant d'images qui passent, cet élevage de papillons *Vanesse* est une merveilleuse occasion de patience et d'émerveillement. Dans la boîte que vous recevrez, il y a essentiellement une serre sous forme maison en filet (réutilisable), des instructions et un bon que vous envoyez en Angleterre sans devoir l'affranchir. Par retour de courrier, dans les 10 jours, vous recevrez un petit bocal contenant 5 larves et leur nourriture. Vos enfants pourront observer dès ce moment la fabuleuse histoire de la vie. Larves,

chenilles, chrysalides, papillons. Chaque jour, la croissance est au rendez-vous. La firme garantit la réussite de 3 larves. En général, les familles ont 4 papillons. Le dernier geste est aussi symbolique. Un jour, il est temps de relâcher les papillons. On se rend donc au parc ou dans le jardin et on ouvre la porte de la liberté en disant : *allez les papillons, profitez du soleil et de la vie!* Les vanesses sont des papillons migrants qui ne menacent pas l'équilibre des autres insectes. Retourneront-ils donc en Afrique du Nord si la saison s'est déjà avancée jusqu'en septembre ? Une expérience à faire entre fin mars et fin septembre. Superbe. Durée : 3 semaines **Possibilité de racheter 5 larves sans repayer la serre : code 6023**



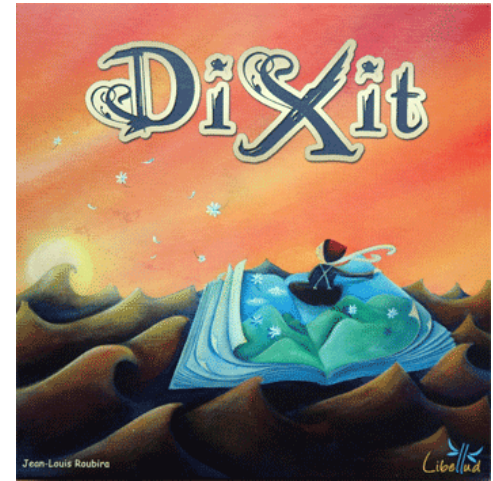
MAIN DANS LA MAIN, code 434 (Selecta, 3 - 7 ans, 1 à 5 jrs)

Un remarquable matériel en bois nous propose divers jeux sur l'amitié et l'entente entre races. Salué en Allemagne pour son esprit d'ouverture dans un temps où

l'extrême droite se fait remarquer, **Main dans la Main** permet aux enfants de jouer avec la différence et, en cela, de la reconnaître. Jeu de dominos, jeu de mémoire, jeu de la chaîne la plus longue, version coopérative ou compétitive..., divers niveaux sont proposés, avec ou sans dé. Bien avant d'utiliser l'une ou l'autre règle, on apprivoisera le jeu en observant avec les joueurs ce qui rend proches ou différents les enfants illustrés. Sont-ils tous les mêmes (discrimination garçon-fille, races, habits) ? Un jeu édité dans le cadre des programmes de l'UNICEF. Durée : 15 minutes

★★ DIXIT code 13819 (Libellud, 3 à 7 jrs, adolescents, adultes)

Un superbe jeu dont le langage des images et des symboles fait l'unanimité. Parmi 6 cartes uniques (les 84 cartes du jeu sont toutes différentes), choisissez celle qui vous touche et accrochez-lui un mot, un sentiment, un titre de livre ou de film, une chanson ou tout autre lien qui vous passe par la tête. Cette carte, sans être montrée, est ensuite posée sur la table. A présent, chaque autre joueur choisit parmi ses six propres cartes celle qui évoque le mieux le thème annoncé et la pose aussi, face cachée, sur la table. Les cartes posées sont ensuite mélangées puis révélées. En les comparant, chacun cherche à reconnaître la carte d'origine. Dans ce jeu où rien n'est évident, nous cheminons sur la monture de la beauté et du symbolisme. Nous piègeons les autres par nos bonnes idées. Nous déposons des paroles pleines de sens pour expliquer nos choix. Et nous nous donnons ainsi des clés pour dire notre vision du monde. Par la magie des illustrations souvent à double ou triple sens, l'accès à cette parole est relativement facile et chacun en ressort émerveillé d'avoir pu s'envoler si haut en jouant si simplement ! (Durée : 30 minutes) Prix du Meilleur jeu en France (2009) et en Allemagne (2010, en Autriche, en Belgique....)



EXTENSION DIXIT : 80 nouvelles cartes pour renouveler ce jeu extraordinaire qu'est Dixit. Code EXT DIXIT

DIXIT ODYSSEUS code 16950 (Libellud, 3 à 12 jrs, à partir de 12 ans)

Cet autre jeu de base peut se jouer jusqu'à 12 joueurs et, éventuellement, en équipes. Il reçoit un plateau et des bulletins de vote plus agréables à manipuler. 88 nouvelles images pour jouer le jeu connu... mais aussi des variantes neuves. Les images ne sont pas tout à fait dans la ligne du jeu de base car un autre illustrateur mêle ses crayons à ceux de Marie Cardouat. Est-ce un bien ? Est-ce moins bien ? Chacun sera son propre juge...



*** ENFANTS DU MONDE code 8946 (Ravensburger- 5 à 7 ans, 2-6 jrs)**

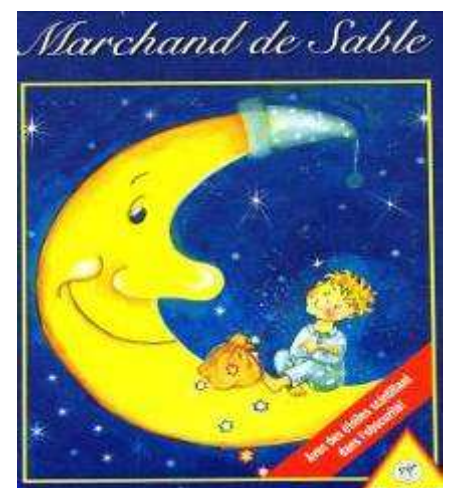
Le circuit de ce très beau plateau en bois fait le tour de la terre et passe donc devant

la maison d'enfants de pays différents. Grâce aux joueurs, ceux-ci sortent de leur village et cherchent à remettre aux autres enfants des cartes postales. Ces cartes décrivent leur pays : plats cuisinés, monuments, animaux.... Un jeu basé sur la rencontre et la diversité, dans lequel je découvre *qu'au plus je donne, au plus je suis gagnant*. Avec des personnages en bois tourné et habillés de tissu ; avec des petites cartes postales bien pensées (dont on pourrait créer d'autres exemplaires pour stimuler la créativité des joueurs) ; avec un système de dé et de flèches qui permettent d'aller dans les deux sens selon le but qu'on recherche. Simple et bien ! Durée : 20 minutes



**** MARCHAND DE SABLE code 1041 (Piatnik, 4-6 ans, 2-4 jrs)**

La nuit s'installe doucement sur la maison et quelques étoiles piquent le ciel. Chacun les aime et les observe. Chacun se demande aussi si c'est



la sienne qui restera le plus longtemps dans le ciel quand l'aube éteindra progressivement l'obscurité. Sur ce superbe thème, voici un jeu qui se joue réellement dans le noir. Chaque enfant possède des pions en bois dans une couleur différente. Sur chacun d'eux, une étoile phosphorescente a été collée. Dans une première phase du jeu, les enfants posent leurs pions sur différents endroits du petit plateau. Dans la seconde phase, on éteint la lumière et chacun, à tour de rôle, doit saisir une étoile et la retirer du plateau. L'obscurité empêche de voir la couleur des pions. Il s'agit donc de supprimer les étoiles des adversaires afin que ce soit une des siennes qui soit - si possible - la dernière à briller sur le plateau. On ouvre alors la lumière et la couleur du pion qui reste, désigne le vainqueur. Merveilleux ! Magique ! Le meilleur jeu actuel parmi ceux qui mettent en scène des étoiles phosphorescentes. Pour toutes les familles qui aiment savourer du merveilleux et ouvrir des chemins de contemplation. Durée : 15 minutes.

DES OUTILS POUR MIEUX SE CONNAÎTRE....

Ce ne sont pas à proprement parler des jeux mais on les trouve dans « le rayon des jeux ». Ils servent à briser la glace dans un groupe dont les membres se découvrent. Ils requièrent une animation fine de la part de ceux qui s'en servent pour ne pas tomber dans le résultat inverse ce qu'ils recherchent : l'exclusion à la place de l'intégration (lire le commentaire sur Brin de Jasette)

LA PERLIPAPOTTE code 15124 (le Souffle d'or, à partir de 8 ans, 2 à 10 joueurs)

Un jeu prétexte à se raconter « la vie » et les choses de notre cœur. Dans l'esprit de Brin de Jasette Junior, chaque carte est une occasion de partage autour d'un thème. Sur nos peurs, nos doutes, nos rêves. Ainsi se succèdent des questions comme « *Qu'est-ce que tu ne sais pas bien faire ? – Que veux-tu semer sur terre ? – Que veux-tu jeter à la poubelle ?....* ». Le matériel est né de conversation entre une grand-mère et sa petite fille. Les cartes joliment illustrées et les animateurs en recherche de sens utiliseront avec plaisir ce matériel symbolique pour permettre aux enfants et aux jeunes de prendre du recul et de l'intériorité. « *Laissez la parole prendre de l'ampleur, écrit Frédérique Epelly, l'auteur. L'essentiel réside dans l'échange. Il n'y pas de « bonne » réponse.* ». 35 cartes.



TOI & MOI code 15122 (Souffle d'or, 2 à 6 joueurs, à partir de 12 ans)

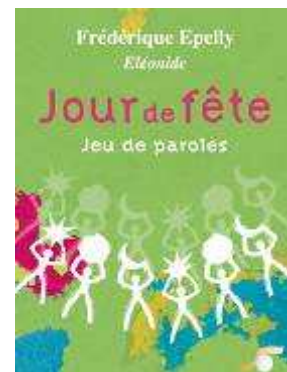
Dans le même esprit que la Perlipapotte, un jeu qui s'adresse plus à ceux qui cheminent ensemble dans une relation d'amitié ou d'amour. Des thèmes qui touchent leur relation et qui font naître un dialogue sur des sujets qu'on n'aborde lorsqu'une occasion, comme ces cartes, nous donnent un petit coup de pouce !

Jeu de développement personnel, à jouer à deux, facile d'accès, convivial, poétique et profond, pour adultes et adolescents. 36 cartes-questions dédiées à la conscience relationnelle, la communication, la dynamique relationnelle, et 2 cartes mode d'emploi.

Le premier joueur tire une carte au hasard. Il lit à son compagnon de jeu la question et celui-ci répond. Quand il a terminé, la carte est retirée du jeu et les rôles s'inversent. Exemples de questions :

- Raconte notre première rencontre
- Donne trois mots pour qualifier notre relation
- Pose moi une question indiscreète
- Dans le cadre de notre relation, de quoi as-tu envie ?

Au fil des questions s'ouvre un espace dans lequel tous les sujets peuvent être librement abordés. Les joueurs s'engagent dans un dialogue centré sur l'instant, où l'écoute et la parole alternent. Les cartes font émerger des qualités et des aspects bien souvent encore non révélés ou non exprimés de la relation.



JOURS DE FÊTE code 15123 (Souffle d'Or, 2 à 6 jrs, à partir de 7 ans)

Dans le même esprit que la Perlipapotte, un jeu qui s'adresse aux familles et aux groupes et qui permet de faire mémoire de moments festifs qui nous ont unis et nous unissent encore. Profitez de la ronde des jours de fête : fêtes de famille, Noël, anniversaires, célébrations, soirées. 36 cartes pour se découvrir les uns les autres sous un nouvel angle, briser la glace, cultiver le plaisir d'être ensemble. Le jeu, basé sur des questions ou des situations, est conçu pour se découvrir ou se re-découvrir et intensifier les liens entre les joueurs. Il développe la parole et l'écoute, permet d'exercer au sein du groupe sa créativité et son imagination. Il favorise la cohésion du groupe.

Exemples de questions ou situations :

- Où habitiez-vous lorsque vous étiez petit ? Décrivez la maison, le lieu, l'ambiance, les habitants.
- Décrivez ce que vous aimez accrocher sur vos murs.

- Si notre groupe est un plat cuisiné, quels en sont les ingrédients ?
- Nous partons tous ensemble pour un long voyage en bateau. Qu'emportons-nous ?

Jeu pour formateur

Le jeu des terriers isolés (création de Pascal Deru, Casse-Noisettes)

A utiliser dans le cadre de formations sur le regard positif et la coopération

Après une phase durant laquelle ils expriment certaines de leurs compétences, les joueurs sont invités à remplir des missions qui consistent à relier dans une grande salle des points en utilisant un matériel sommaire et apparemment insuffisant. Les consignes de silence et d'observation mutuelle leur font découvrir que même avec peu, quand on le partage, ça devient abondant et possible. Un jeu actif, inattendu, promouvant l'imagination. Le jeu convient pour des groupes de 12 à 30 personnes (et même davantage).

Deux possibilités de l'acquérir :

- soit un explicatif sur papier (valeur 5 €) **Code : TERRIERS SIMPLE**
- soit avec un matériel de base + un CD pour pouvoir imprimer les modèles de documents utiles pour chaque partie (valeur 15 €) code : **TERRIERS CD**



BRIN DE JASSETTE code 5824 (pour groupes, à partir de 10 ans, Ed. canadienne)

Un très bon outil pour des animateurs qui veulent aider un groupe à mieux se connaître mais, à mes yeux, certainement pas un « jeu ». Entendez la nuance... Lorsque j'y ai joué avec des enfants (8-13 ans), j'ai été émerveillé de voir ce que les cartes leur permettaient d'exprimer. Je conteste, en revanche, le mécanisme qui vise à récompenser les réponses originales : dans mon groupe, 2 adolescentes dont toutes les réponses étaient vraies, se sont retrouvées en fin de partie « perdantes » car personne n'avait « récompensé » leurs réponses par le cadeau d'une pierre (voir mécanisme du jeu). Il ne doit jamais être très agréable de se donner à fond et de se retrouver, malgré cela, « perdant ». Si les jeux ne contribuent pas à l'intégration, quel est donc leur sens ?

Quatre catégories de questions sont proposées dans ce jeu-outil qui permet à un groupe de se découvrir et de briser la glace. Il n'y a jamais de mauvaises réponses – vu qu'elles sont subjectives – mais les réponses ne manquent pas de surprendre, soit parce qu'on se connaît, soit parce qu'on découvre dans un inconnu quelqu'un d'inattendu ! La catégorie « *Brise-glace* » réchauffe l'atmosphère ; la catégorie « *Ce cher égo* » met en lumière des qualités, des défauts, des traits et des manies ; la catégorie « *A cœur ouvert* » nous interroge sur nos valeurs et des événements traversés. La 4^{ème} catégorie – dont on écartera les cartes dans de nombreuses situations – est plus indiscrète, fait sourire voire rougir. Elles sont même parfois franchement osées : je conseillerais dès lors aux animateurs de trier les 264 questions disponibles et spécialement celles de la catégorie « droit au but ». Le matériel (cartes et cailloux) est joliment présenté dans une boîte ronde et métallique. Durée : 30 à 60 minutes, selon la taille du groupe. Possibilité d'en savoir plus sur www.brindejasette.com



Egalement disponible : **BRIN DE JASSETTE JUNIOR** (code 11398), adapté aux enfants à partir de 9 ans et **BRIN DE JASSETTE FILLES** (code 12025), adapté aux grandes adolescentes et aux femmes

PERSONA code 5885 (OH Cards, tous publics avec un animateur)

77 cartes-portraits représentant la diversité des femmes et des hommes de tous âges et de toutes cultures, tous ceux-là « *qu'on pourrait croiser au détour d'une rue, ici ou ailleurs, de tous âges et de toutes origines. Parmi ces visages, figurent aussi des portraits plus flous, sombres, voire inquiétants qui permettent d'exprimer nos peurs intérieures.* ». Les cartes PERSONA sont une invitation à regarder avec amusement à travers les yeux des autres, à les investir, à travers le filtre de notre imagination, de toutes sortes d'actions, de réponses, d'émotions et d'envies. Elles sont appréciées dans les stages et les ateliers où l'on utilise la fonction ludique des cartes pour « travailler » efficacement et agréablement dans tous les domaines consacrés au développement personnel. **Ce qui est particulièrement intéressant pour ceux qui aiment travailler sur la règle**, ce sont les 33 cartes d'interaction, schématisant les liens et les relations entre les être humains. Possibilité de construire et de commenter son arbre généalogique. Superbes cartes illustrées par Ely Raman.

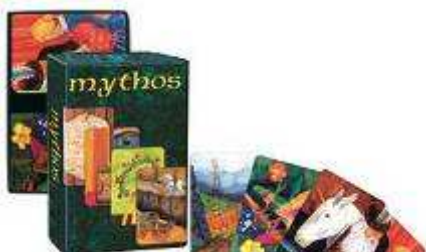


PERSONITA code 11702 (OH Cards, tous publics avec un animateur)

77 cartes-portraits représentant la diversité des enfants et des jeunes de tous pays et de toutes cultures du monde. Elles sont une invitation à introduire dans le jeu les associations qui émergent de notre mémoire et de notre imagination. **Qui sont ces personnages ? Que font-ils ? Que veulent-ils ?** Retrouvez le plaisir de la rencontre avec autrui, identifiez-vous, identifiez-les, découvrez vos préjugés, découvrez le regard des autres... Superbes cartes illustrées par Ely Raman.

SAGA code 14307 (OH CARDS, à partir de 7 ans)

En utilisant les cartes illustrant divers éléments présents dans les contes de fée, les joueurs construisent une histoire commune



MYTHOS code 9236 (OH CARDS, à partir de 9 ans)

En utilisant les cartes illustrant divers éléments présents dans les grands mythes, les joueurs construisent une histoire commune ou expriment, à travers un dialogue, leurs peurs.



1001 code 9231 (OH CARDS, à partir de 7 ans)

En utilisant les cartes illustrant divers éléments présents dans la vie des pays musulmans, les joueurs construisent une histoire commune.

Et si vous désirez donner du sens à tous ces jeux :

LE JEU VOUS VA SI BIEN de Pascal Deru – code 11010 (17 €)

(Ed. Le Souffle d'or, GAP)

- 300 pages pour se réconcilier avec le jeu
- 300 pages pour découvrir combien jouer dans votre couple, votre famille ou avec vos amis... est un cadeau qui tisse des relations profondes
- 300 pages pour dénier que le jeu est futile mais que, bien au contraire, il est porteur de nos projets intérieurs
- 50 pages de commentaires sur les meilleurs jeux d'aujourd'hui et sur ceux qui vous conviennent particulièrement



Table des matières

PREMIERE PARTIE : qui a dit que vous n'aimez pas jouer ?

Le verger
Dites-le donc : *je n'aime pas jouer !*
De mon plaisir à notre plaisir

Ce n'est pas posséder...
Ce matin, j'ai joué avec toi
Se priver de quel plaisir ?
Séduction
Le cadeau de notre temps
Ne confondez pas

DEUXIEME PARTIE : Des rendez-vous à saisir

La loi des jeux : une école pour la vie
Mes nouveaux habits
Le métier d'homme
Tu triches !
Comment sommes-nous ?
Des jeux avec du souffle
Un indien à New York
Un cadeau en étouffe un autre
L'entrée en jeu
Il fait une scène chaque fois qu'il perd
Max n'aime pas perdre
Un jeu peut être une fête
Se préparer aux jeux de ses enfants

Les marrons
Tu frappes à la porte du jeu

Le héron et la pépète
En Inde
Tri de tricheurs
Les jeux coopératifs
Lézard de la cordillère
Mon enfant a tout
Fragments de vie

TROISIEME PARTIE : Des chemins très divers

La bobine
Le sculpteur
Chemins visuels
Chemins d'intériorité
Architectes du plaisir
Chemins d'adresse
Jouer à deux
Citadelles : changeons de rôle
Les loups garous de Thiercelieux

Le voyage en bus
Chemins de magie
Chemins de mémoire
Quand la parole se fait jeu
Jeux de bienveillance
Chemins de logique
En route vers Catane !
Sous le soleil des îles, Puerto Rico

DU PLAISIR A LA VIE

Ma foi dans les jeux
Du plaisir au bonheur

DYNAMISEZ VOTRE GROUPE Livre (14 €)

Un livre de la fondation Findhorn qui propose toute une série de bons jeux de dégel et de confiance. Des outils pour développer des contacts humains authentiques, une communication vraie, de la coopération et de l'unité dans un groupe. Ce livre pratique vous propose 64 exercices et des jeux pour faire progresser la dynamique et la conscience de groupe. Cette approche très accessible et adaptable est constituée de jeux, principalement corporels, d'exercices de psycho-synthèse, de visualisation et autres activités créatives apparentées : jeux d'ouverture, de confiance, de noms, d'action, créatifs, de contact, de connaissance de soi, d'harmonisation aux autres, etc. animateurs et parents trouveront comment se centrer sur les membres d'un groupe et leurs besoins, en les respectant, dans une attitude de non-jugement. Ils sauront alors créer une ambiance d'aide, de soutien, de stimulation. Chacun y gagnera en assurance et en perspective par rapport à ses propres croyances et comportements.

