

## JOUER NOUS REND VIVANTS

*Une collaboration entre  
L'Enfant et la Vie  
La Leche League  
Et Casse-Noisettes*

## JOUER NOUS REND VIVANTS

[www.casse-noisettes.be](http://www.casse-noisettes.be) tel 00 32 2 537 83 92 casse-  
noisettes@skynet.be

*Tisser de mille et une manières du bonheur dans nos familles. Par les repas, les rythmes, les vacances... Peut-être aussi par la qualité des jeux que nous choisissons (méfions-nous donc des pressions médiatiques) et par notre joie de « jouer avec ».*

*- Découvrir préalablement son propre plaisir de jouer en trouvant des complices (groupe de parents qui partagent leurs pratiques, confiance/amitié avec une ludothécaire ou un marchand qui nous écoute...). Il est certain que notre plaisir de jouer apporte un rayonnement puissant à ce que le jeu fait passer à travers nous.*

*- Ne pas culpabiliser. Jouer le temps qu'on peut, si petit soit-il, mais en situation d'abandon, de disponibilité complète, de ravissement. Jusqu'à toucher notre enfant intérieur (qui n'est pas le même que l'enfant qui nous fait face). A la fin d'un temps de jeu, sommes-nous heureux et émerveillés par ce temps partagé ? Sommes-nous le premier gagnant dans cette relation ? Nos victoires sont communicatives, apportent de la bonne humeur. Non, jouer avec ce n'est pas perdre son temps.*

**Avec les tous petits, quelques jouets extraordinaires :**

**Les blocs en bois** (11 mois à 8 ans – incroyable !) : choisissez-les avec soin : au moins 4 cm de section, pas en couleur entre 1 et 2 ½ ans mais naturel et non vernis, multiples parfaits les uns des autres (chez Haba, cela donne 4 cm, 8 cm, 12 cm), formes variées et complémentaires. La section large (4 cm x 4 cm, par exemple) permet un empilement plus facile ; la couleur a comme défaut de rendre les surfaces glissantes et de distraire de l'observation des formes et des poids. Un jouet inventé par Froebel (Allemagne, 1872 – 1852) qui n'est jamais en avance ni jamais en retard sur l'âge de l'enfant qui l'explore. Oh ! Tout ce qu'on peut faire avec : casser, faire rouler, rechercher, bâtir, faire correspondre, découvrir des lois physiques, rassembler, trier, aligner... Vous les adultes, en vous inspirant du carnet de Haba, introduisez dans chaque jeu une proposition de jeu qui correspond à l'âge de l'enfant (1 an, je fais rouler un cylindre sur une latte : il observe, la recherche peut-être, nous dit des yeux « encore »...). Régalez-vous de ce moment partagé. La fois d'après, recommencez, ajoutez un autre jeu, voyez comme il retient, attend, progresse... Choisir des blocs en hêtre FSC, construits en Europe, c'est aussi faire passer une part de nos valeurs. Bon à savoir : la mesure « 4 cm » est compatible avec les Kaplas. Les bons jouets se rejoignent. (Haba, boîtes à 35, 65, 88 euros)

*Nous avions tous des blocs en bois quand nous étions enfants. Que de merveilleux souvenirs ! C'est pourtant rarement notre premier choix quand nous cherchons un cadeau pour de jeunes enfants. Nous nous laissons tenter par des jeux plus sophistiqués. Serions-nous ridicules d'offrir du simple ? Il faudrait donc que je vous explique combien de bons blocs en bois s'ouvrent sur des jeux incomparables, respectueux de chaque âge et riches en créativité. – Pascal Deru*



**Les descentes de billes** (9 mois à 3 ans) : Plaisir de regarder une boule qui descend les rampes de ce jeu. Plaisir de recommencer, d'extrapoler le mouvement avec son regard. Tenir en main, lâcher, maîtriser l'événement. Un compagnon tranquille, « qui sert bien plus qu'on ne l'imagine ». Souvenir d'enfance assuré ! Nombreux modèles sur le marché. Pourquoi ne pas prendre un modèle fabriqué en Europe, en bois Fsc ? ex : l'immeuble à boules (Héros, Allemagne). (37 euros)



**L'escalier à fiches** (11 mois – 2 ½ ans).

Les 2 ans inscrits sur la boîte indiquent simplement qu'à cet âge l'enfant triera selon les couleurs et les grandeurs. En attendant, dès 11 mois, le voici qui prend, sort, jette, remet. Tours cassées, tours construites. Blocs frappés l'un contre l'autre : musique, sons. Cylindres qui roulent, sur le sol ou sur le pied. Jeux symboliques : chaque couleur devient un personnage, papa, maman, moi... un micro, une marche d'escalier. Demandez à Casse-Noisettes de vous envoyer par mail sa page d'idées... (49 euros)

*Asseyez le petit enfant devant ce jouet et le voici qui s'y intéresse, tente de sortir un cylindre, le met en bouche et le*

*jette : une opération qu'il peut répéter 25 fois de suite puisqu'il y a 25 cylindres. Ne vous arrêtez pas aux grandeurs et aux couleurs (acquisitions qui se fixeront après 2 ans) et choisissez-le dès ce jeune âge (8 mois-1 an) pour toutes les ouvertures ludiques qu'il permet, avec ou*



*sans l'adulte : glisser un rouleau de papier toilette sur un cylindre et faire des « coucou-caché », empiler et casser, transformer en glaces aux parfums divers, créer une table en dotant le plateau de 4 pieds égaux...*

*Construit en hêtre solide, ce jouet s'inscrit en droite ligne dans la tradition Froebel (pédagogue du début des années 1800) et se combine plus tard avec les blocs en bois. Un jouet simple qui ouvre la voie royale à ce dont l'enfant a besoin*

*pour grandir : un matériel simple à manipuler mais infiniment riche à investir et à interpréter. Haba nous en donne une version plus intéressante que les versions bon marché qu'on peut en trouver car la profondeur des trous sert l'apprentissage de la verticalité. Poids, stabilité et diamètre sont d'une grosseur idéale pour les mains d'un petit enfant.*

**Des animaux.** Offrez les **un à la fois** ou par groupes affectifs (maman + bébé). Le « beaucoup d'un coup » tue le jeu. Chaque animal est unique. Il sera reconnu, nommé, apprécié. Même si votre enfant en aura finalement 15, chacun sera précieux. Selon vos goûts, selon vos choix, les deux belles options à explorer : la collection Osteimer, en bois (fabrication allemande,



pigments et huiles naturels, entre 7 et 14 euros) ; la collection Schleich, en vinyl (fabrication chinoise, direction allemande, entre 3.5 et 8 euros). Reliez parfois un animal à un livre dans lequel est illustré cet animal.

**JEU DE PECHE** – dès 2 ans (et jusque 5 ans)

Quel est l'enfant qui n'aime pas pêcher ? Depuis 25 ans, nous construisons un jeu de pêche que plusieurs prix belges ont récompensé. Deux plaques qui s'assemblent comme 2 pièces de puzzle et dans chacune, en encastrement, 7 poissons en 7 couleurs. En bois, solide, bien vernis. Pêcher, remettre en place, employer le dé couleur et plein d'autres idées pour des animations. Grandeur : 40 x 30 cm. Les poissons se pêchent par attraction

magnétique et 2 cannes sont livrées avec le jeu. Des cannes de rechange sont disponibles. 35 euros



**Les jeux de société : un rendez-vous à ne pas manquer**

**De nombreux jeux de société font l'objet d'une critique objective et détaillée ; vous la trouverez sur internet en vous rendant sur l'adresse :**

[http://www.casse-noisettes.be/critiques\\_longues/liste\\_critiques.htm](http://www.casse-noisettes.be/critiques_longues/liste_critiques.htm)

**QUIPS (Ravensburger, 2 ½ - 4 ans) :** le classique des classiques. Que c'est gai de mettre des pions dans des trous ! Un jouet qui se transforme en jeu de société. *Avec une règle toute spéciale, écrite par Casse-Noisettes, pour aider les parents à réussir le rendez-vous du premier jeu de société.*

QUIPS, un des meilleurs jeux actuels pour l'initiation aux couleurs et aux nombres. Un premier jeu de société pour nos petits : qui, parmi eux, résiste à l'attrait de mettre des choses (ici des pions) dans des trous (ici des encastrement peu profonds) ? Un geste qu'ils adorent faire et qui sera l'occasion de grandir : en faisant correspondre la couleur du pion avec celle du motif, en puisant dans un sac à tour de rôle, en découvrant vers trois ans le dé couleur, puis à quatre ans le dé à points. Même seul, le petit enfant joue à QUIPS. Variantes supplémentaires en utilisant les

2 dés, en piochant à l'aveuglette un nombre prescrit, etc... Différentes marques proposent ce type de premier jeu mais avec ses grosses plaques en carton et ses nombreux pions en bois coloré, c'est la version du QUIPS que nous préférons. Durée : 10 à 15 minutes. (Pions de rechange disponibles). Boîte allemande, sans texte, avec règle française. (25 €)



**VERT, BLEU, ROUGE... Souris bougent ! (Ministeps, 2 ½ - 4 ans, 1 à 5 jrs)**

Souris en tissu craquantes ! Un jeu qui explore tout l'univers de la chambre de jeu ou du salon. Les souris s'associent aux objets de même couleur. 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 chez tant d'autres éditeurs, 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 du plateau dans la pièce de la ludothèque ou dans 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. Le jeu est coopératif, ce qui veut dire que les joueurs gagnent tous ensemble lorsque les souris sont toutes revenues autour des assiettes du 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 ! Que du bonheur... et des souris en tissu a-do-ra-bles ! - Durée : 10 minutes (26 euros)



**Qui habite où ? (Wer wohnt wo ?) (Zoch, 1 à 4 jrs, dès 3 ans)**

Un superbe coffret dans lequel vous trouverez des maisons en bois et des animaux qui s'y cachent par un système d'encastrement. A la fois un jeu libre qui se nourrit d'un très beau matériel et un jeu de société sur le thème de la recherche de l'autre. En début de jeu, chaque enfant dispose d'une compagnie d'animaux en mal de solitude. Chacun d'eux cherche son jumeau : on frappe dès lors aux portes des maisons en disant : *petit hérisson, es-tu là ? Lapin, lapin, où te caches-tu ?* A chaque parent de faire vibrer le



thème en le saupoudrant de magie. Le matériel en bois finement travaillé explique le prix coûteux. . **Durée : 10 à 20 minutes** (85 €)

**Jeux compétitifs**

*Le choix est immense, même si notre exigence est de sélectionner un jeu de grande qualité. Demandez conseil.*

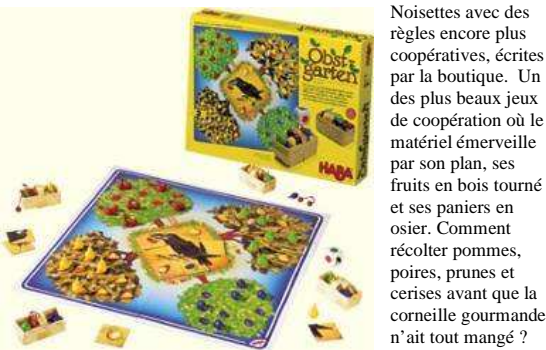
**Quelques exemples par âge :**

- 4 ans :** *Monte Rolla (Selecta) et Jouons avec les animaux (Haba) – 5 ans :* *Trésor en vue (Haba) – 6 ans :* *le labyrinthe magique (Drei Magier) – 7 ans :* *Sagaland (Ravensburger) – 8 ans :* *Au diable le vautour (Ravensburger) et Blokus (Sequia / Mattel) - 9 ans :* *Zooloretto (Abacus) et Quoridor (Gigamic) – 10 ans :* *les colons de Catane (Filosofia) et le jeu des Loups-garous (Lui-même) – 11 ans :* *Carcassonne (Filosofia)*

**Jeux coopératifs et jeux de confiance**

*Nous proposons ci-après une sélection de jeux coopératifs (apparemment plus difficiles à trouver). Les jeux coopératifs nous apprennent particulièrement à « jouer pour partager un temps de plaisir et non pas pour écraser l'autre ». Ils ne résolvent pas les problèmes aigus d'enfants qui pleurent quand ils perdent. Mais ils mettent l'accent sur des chemins essentiels pour mieux vivre en paix et en confiance : mieux écouter, se faire confiance, mettre en commun ses dons et son imagination.*

**Le verger (Haba, 3 à 5 ans, 2 à 4 jrs),** indémodable. Ne vous trompez pas car le verger est décliné sous 5 boîtes différentes. La bonne référence est la référence Haba 3170. Livré chez Casse-

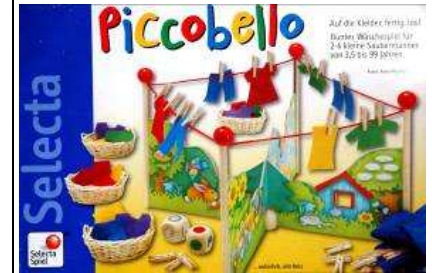


Noisettes avec des règles encore plus coopératives, écrites par la boutique. Un des plus beaux jeux de coopération où le matériel émerveille par son plan, ses fruits en bois tourné et ses paniers en osier. Comment récolter pommes, poires, prunes et cerises avant que la corneille gourmande n'ait tout mangé ? Un mécanisme de

puzzle enclenche l'appétit de la corneille qui représente l'ennemi commun. 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 – offerte avec chaque boîte - 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. (36 €)

A partir de 4 ans, « **le petit verger** » - différent du Verger – est aussi un excellent jeu coopératif basé sur la mémoire (18 €)

**Piccobello coopératif (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'entraînant 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 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 tout ensemble. Heureusement qu'il y a encore 2 autres règles d'entraide : offrir sa couleur ou

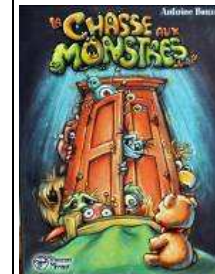


décider tout ensemble de retarder la pluie. **Durée : 15 minutes** (32 €, avec matériel coopératif)

**Hop hop hop (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 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 très concrète et très adaptée à l'âge de très jeunes joueurs. Très apprécié dans les familles. **Durée : 15 minutes** (28 €)



**LA CHASSE AUX MONSTRES (2 à 4 joueurs, 4 - 6 ans)**  
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'entraînant que les joueurs réussiront à rendre la pièce paisible. Jeu de mémoire avec une imagerie parfaite pour naviguer entre peur et audace. (Durée : 15 minutes) – 15 €



### LE CHATEAU DES DRAGONS (Beleduc, 5-7 ans, 2 à 4 jrs)

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'entraînant. 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 vrais tours) et une mécanique ludique (un système de contrepoids) qui plairont aux jeunes enfants. **Durée : 15 minutes. 31 € Jeu épuisé. Attention : derniers exemplaires !**



### AU BAL MASQUE DES COCCINELLES (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 32,5 €**

### DERRIERE LA PORTE SECRETE (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 memory 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 (16 €)**

### COMMUNICATE (Beleduc, 7 ans - adultes, 2 joueurs)

Séparé par une planche verticale, les joueurs tentent de réaliser une construction semblable. Celui qui guide,



construit préalablement une structure qu'il devra décrire à son partenaire. Sitôt celle-ci terminée, il cherche des mots justes et expressifs pour que son partenaire de jeu construise la réplique exacte de ce qu'il vient d'imaginer. « Prends les 2 grands blocs et pose-les verticalement à 10 cm de distance... ». Très vite, les joueurs découvrent que communiquer avec précision n'est pas si facile et fait prendre conscience que transmettre un message exige de la patience et de la précision. Le jeu COMMUNICATE est présenté dans une belle boîte en bois avec un plan de rangement sérigraphié dans le fond pour que le rangement soit facile. (manches de quelques minutes) - 42 €

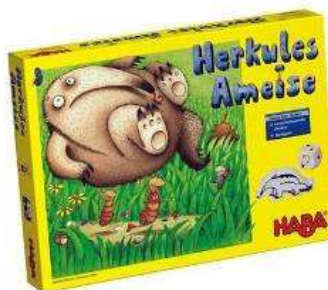
### Dans la forêt des contes (Adlung, 6-familial, 2 à 10 jrs)

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'emporter dans leur pays. Qui donc l'emportera ? Enfonçons-nous donc dans la forêt, un univers de très belles cartes avec des arbres nouveaux, des corneilles voleuses et des sorcières espieuses. 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**), 8,5 €

### LA CITE DES FOURMIS (Haba 4243 - 1 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

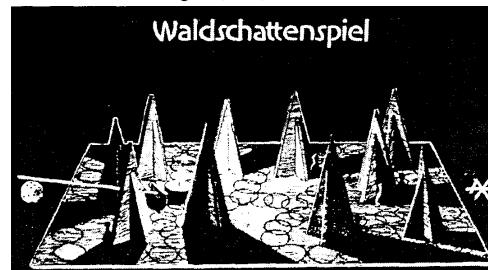


Un jeu coopératif - qui nous transforme en petites fourmis actives. Sur le temps de la partie, nous essayons de construire une fourmilière composée de 6 étages. Y arriverons-nous avant qu'Oscar le fourmilier ait parcouru les 11 cases qui séparent

sa tanière de la case des fourmis ? Le thème des fourmis est bien exploité puisque les joueurs ne peuvent les faire progresser qu'en file. Si la tête de file atteint une réserve de brindilles, celles-ci sont gagnées et, de suite, intégrées dans la construction de la fourmilière. En lançant le dé, les joueurs ont généralement le choix entre 2 actions : soit faire apparaître une partie du territoire où apparaissent des réserves de brindilles, soit faire progresser la file des fourmis sur ce territoire. Le jeu est relativement facile à gagner (tranche 6 - 8 ans), sauf si la malchance s'en mêle (face du fourmilier revenant trop souvent). Ne le jouez pas avec des moins de 6 ans car un certain nombre de consignes doivent être bien comprises (choisir de retourner une carte ou choisir d'avancer en respectant certaines règles). Très beau graphisme et matériel soigné. **Durée : 20 minutes. JEU épuisé : ATTENTION : derniers exemplaires (32 €)**

### JEU DE LA LUMIERE (Kraul, 7 - 11 ans, 3 à 6 jrs)

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. Boîte au choix : en version carton souple (19.5) ou en version carton rigide (27 €)**



### AVALANCHES (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 hautes 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 à des adultes 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 35 €**

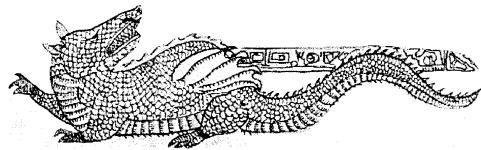


### \* MAREE NOIRE (Intered, 10 - adultes, 1 à 6 jrs)

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 bleu. Or si l'une d'elles atteint la plage, le jeu est perdu par tous les joueurs. Les 3 dés clairs, 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 est produit par une ONG du pays basque espagnol. **Durée : 30 à 40 minutes. 39 €**



**T'CHANG** (Casse-Noisettes, 3 à 4 joueurs, 7 – 11 ans)  
Apprécié depuis 15 ans pour sa qualité, T'CHANG est court (à peine 25 minutes), mystérieux, ludique et accule les joueurs à coopérer s'ils veulent sortir de cette tombe où un empereur chinois fut enterré avec 7.000 statues de pierre. Ici, le dé est remplacé par la lumière de lucioles qui permet de progresser avec souplesse et intelligence. Que les enfants se méfient pourtant des mygales et des



scolopendres qui dorment sous les pierres ! S'ils sont piqués, ils devront appeler à l'aide. Sur la piste des dragons pour trouver la sortie, découvrant progressivement les pièces d'un puzzle millénaire, quelle aventure pour se jouer de la division et des dangers qui guettent ! Dessiné par une des meilleures aquarellistes pour enfants, Kitty Krowter (Ecole des Loisirs, coll. Pastel, Grand Prix 2010 Astrid Lindgren), T'Chang propose, avec le même matériel, 2 autres jeux (compétitifs) à découvrir en lisant la règle. **Durée 20 minutes** (hors recherche Tangram). Nous employons régulièrement T'Chang lors des formations d'adultes : sa



courte durée permet d'expérimenter en quelques minutes l'efficacité ou l'inefficacité coopératrice d'un groupe. 42 € (derniers exemplaires)



**Black Stories** (Moser, 3 à 50 joueurs, à partir de 10 ans – familial)

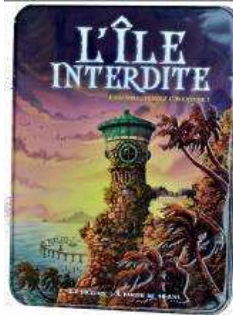
Très différent des autres jeux, cette recherche coopérative pour solutionner une énigme fait beaucoup rire et travailler l'imagination de tous les joueurs. Une situation étrange (quelqu'un meurt dans des circonstances bizarres) sert de point de départ. En posant des questions, parfois très farfelues, le groupe cadre mieux les circonstances du décès et tente de reconstituer le fil des événements. L'animateur, qui seul connaît l'entièreté de l'histoire, répond par « oui » ou par « non ». Les énigmes sont toutes très

drôles : une femme achète des chaussures et en meurt le soir ; on trouve un homme mort et plus loin un chien mort, etc. Ce jeu coopératif laisse une grande liberté aux joueurs : autant à ceux qui préfèrent écouter qu'à ceux qui alimentent avec créativité le questionnement collectif. Une petite boîte facile à emporter. Une perle ! Le jeu convient autant pour des petits groupes que pour de larges assemblées ! (Durée : 5 à 10 minutes par énigme). 50 énigmes. 12 €

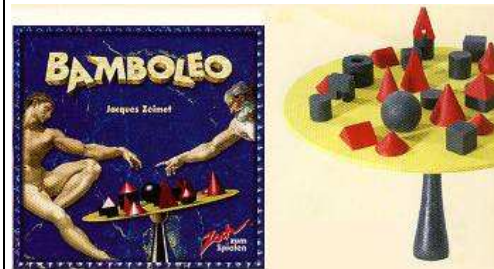
**L'Île interdite** (Cocktail Games, 9 ans – familial, 2 à 4 jrs)

Quatre explorateurs s'entraident pour trouver 4 trésors fabuleux sur un archipel lointain. Mais la magie du lieu se défend et engloût progressivement chaque île de l'archipel. Les joueurs doivent dès lors établir leurs priorités, se partager les clés trouvées, établir des plans de déplacement, mettre en commun leurs hélicoptères. Un jeu passionnant, aux

illustrations poétiques et superbes qui nous jette dans une aventure où tout se base sur une coopération active, concrète et visuelle. Un jeu idéal pour des familles qui ne désirent pas s'embarquer dans des défis trop compliqués (type Pandémie, du même auteur). Durée : 45 minutes (27 €)



**BAMBOLEO** (Zoch, 6 ans – familial, 2 à 15 joueurs)

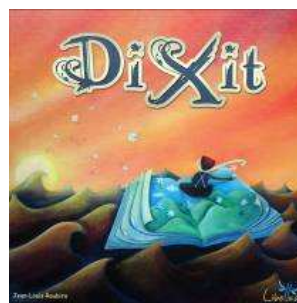


Bamboleo, un merveilleux jeu d'équilibre qui décline plus de 6 règles différentes dont l'une, excellente, est coopérative. Dans cette version captivante, les joueurs enlèvent une à une les pièces posées sur le plateau en se gardant de le renverser. Chacun gère pour le mieux la répartition des poids et le groupe élabore ensemble une stratégie pour prendre au bon moment les blocs les plus gros / les plus lourds. Le mode d'emploi parle d'un jeu pour 1 à 6 joueurs : en réalité, Bamboleo convient aussi pour des grands groupes (7 à 15 joueurs). C'est un jeu plein d'entrain, à conseiller pour casser la glace quand des joueurs ne se connaissent pas. Un régal ! **Durée : 2 à 45 minutes** (44 €)

**Jeux de confiance & langage symbolique**

**DIXIT** (Libellud, 3 à 7 jrs, adolescents, adultes)

Un superbe jeu dont le langage des images et des symboles fait l'unanimité. Parmi les 6 cartes que vous tenez en main (il y en a 80, toutes uniques), choisissez celle qui vous inspire 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 piétons 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) 30 €

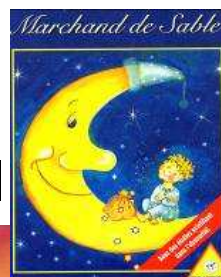
Extension de 80 autres cartes : 19 €

**Enfants du monde** (Beleduc- 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 ! 40 €



**MARCHAND DE SABLE** (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**. 16,5 €

**LA PERLIPAPOTTE** (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 a pas de « bonne » réponse.* ». 35 cartes. 13,5 €

Et pour aller plus loin :

**Le jeu vous va si bien de Pascal Deru**

(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



**Vous désirez découvrir davantage de jeux :**

- consultez [www.casse-noisettes.be/catalogue.htm](http://www.casse-noisettes.be/catalogue.htm)

**Vous désirez acheter en ligne :**

[www.casse-noisettes.be/shop](http://www.casse-noisettes.be/shop)

**Vous désirez organiser une conférence ou une démonstration de jeux avec vente**, contactez Casse-Noisettes, par téléphone (00 32 2 537 83 92) ou par mail ([casse-noisettes@skynet.be](mailto:casse-noisettes@skynet.be))

**Et vous êtes, chacun, chacune, bienvenu(e) dans la boutique à Bruxelles (20 minutes à pied de la gare du midi où arrivent les trains de Lille) , de 10 à 18 heures du lundi au samedi.**

**CASSE-NOISETTES**  
**Chaussée d'Alseberg 76**  
**1060 Bruxelles**

Tel 00 32 2 537 83 92 - fax 00 32 2 537 51 75

**La version couleur de ce document peut vous être envoyée par mail, si vous en faites la demande ou transmise à aux amis que vous nous renseignerez.**

