

Quelques jeux coopératifs

A PARTIR DE 2 ANS ET DEMI	
	<p>MON PREMIER JEU COOPERATIF</p> <p>Aider une souris qui désire partir en vacances. Jeu très mignon pour initier à la coopération.</p>
A PARTIR DE 3 ANS	
	<p>CHAMBARDEMENT</p> <p>Faire les valises ensemble pour partir en vacances alors qu'un impertinent blaireau chambarde tout. Blaireau bien facétieux !</p>
	<p>FELIX FLOTTE</p> <p>Aider Félix Flotte et les autres petits harengs à jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel</p>
	<p>HOU ! HOU !</p> <p>Aider les fantômes à regagner leurs châteaux respectifs avant le lever du soleil. Les enfants adorent imiter les fantômes !</p>
	<p>LA RONDE DU FERMIER - Haba</p> <p>Aider le fermier à nourrir tous les animaux de la ferme avant le coucher du soleil. Très beau matériel.</p>
	<p>LE ROI DU JARDIN</p> <p>Aider Léon le Bourdon, Camille la Chenille et leurs amis à élire le Roi du Jardin. Ce jeu permet une initiation à la nature et à la coopération.</p>
	<p>LE TEMPS DES RECOLTES (Harvest time)</p> <p>Faire la récolte de tous les jardins avant l'arrivée de l'hiver. Un jeu simple pour les débutants, avec une règle plus élaborée pour les plus grands.</p>
	<p>LE VERGER -</p> <p>Remplir tous les paniers de fruits avant que la corneille n'ait tout mangé. Permet d'initier les tous petits aux jeux de société et à la coopération.</p>

	<p>LE JEU DU LOUP Promenons-nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas... Les joueurs doivent avoir récolté dans la forêt escargots, fleurs, mûres... avant que le loup ne soit habillé.</p>
	<p>MAIN DANS LA MAIN (Hand in hand) Reconnaître et rapprocher les enfants illustrés. Culture de la différence et très beau matériel en bois.</p>
<p>A PARTIR DE 4 ANS</p>	
	<p>LE REVEIL DES PAPILLONS les joueurs doivent libérer tous les papillons avant que les rayons du soleil n'aient disparu. Les papillons s'envoleront-ils avant la pluie ?</p>
	<p>A LA CAMPAGNE - Faire en famille le gâteau d'anniversaire de Mamie Ginette. Particulièrement indiqué pour les enfants des agglomérations étrangers au cycle de la terre à l'assiette.</p>
	<p>DOCTEUR HERISSON - Haba Aider le hérisson à soigner ses amis mulots et rouge-gorge. Très beau matériel.</p>
	<p>HOP ! HOP ! HOP ! - Djeco Rentrer ensemble tous les moutons dans la bergerie avant que le pont ne soit emporté par l'orage. Jeu de coopération avec une petite touche de jeu d'adresse (pour enlever un pilier du pont) et de réflexion (quel pilier enlever ?).</p>
	<p>LA FORET ENCHANTEE : vite sauvons le magicien tous ensemble ! Unir toutes les forces disponibles pour sauver Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Jeu coopératif et de mémoire avec un très beau matériel.</p>
	<p>LA PRINCESSE ENSORCELEE (Princess) Délivrer la princesse prisonnière dans le château et retenue par un méchant garde. Un jeu passionnant, mettant en œuvre réflexion et imagination.</p>

	<p>LE VOLEUR DE CAROTTES (Karotten klaus) Récolter 4 carottes tout en se méfiant du lapin. Petit jeu alliant chance et tactique.</p>
	<p>L'OURSON EGARE (bärenspiel) Retrouver Ourson qui s'est perdu dans la forêt sans déranger les autres animaux. Un beau jeu avec de belles illustrations. Un jeu plein de plaisirs.</p>
	<p>KLAUS LE FERMIER ET LES SOURIES Klaus le fermier, s'est montré distrait et a mélangé ses céréales. Sur son champ poussent à la fois de l'orge, de l'avoine, du blé et du seigle si bien qu'il va avoir beaucoup de mal à trier sa récolte. Un malheur n'arrivant jamais seul, les souris se tiennent déjà prêtes à venir grignoter sa récolte. Manifestement, le fermier a besoin d'aide.</p>
	<p>AVANTI MARE ! La barque se rapproche toujours plus des poissons, qui veulent se sauver dans la mer. Si la barque atteint un poisson, il est attrapé. Si un poisson atteint la mer, il est libre. Qui va aider les poissons et qui préfère être pêcheur ?</p>
	<p>BHAVATI Bhavâti, signifie construire en sanskrit. Ces cubes bien particuliers invitent à construire des tours, des clôtures, des maisons et des motifs</p>
	<p>COMPTONS LES PETITS POISSONS ! Haba Les joueurs doivent pêcher tous les petits poissons avant que la mer ne soit complètement glacée.</p>
	<p>AU BAL MASQUE DES COCCINELLES Les coccinelles se sont toutes retrouvées pour se faire belles en vue du bal costumé donné sur le grand pré; elles ont décidé pour cette occasion de peindre leurs points en couleur. Pour que chaque coccinelle soit resplendissante de beauté, elles se mettent à échanger leurs points entre elles. Pour cela, il est important tout d'abord que la couleur de l'autre coccinelle lui plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention, il ne faut pas perdre trop de temps car les fourmis effrontées ont déjà entendu parler de la fête et de toutes les choses délicieuses. Un jeu coopératif amusant pour toute la famille où les aimants créeront quelques surprises.</p>

A PARTIR DE 5 ANS



CASTELLO DEL DRAGO

Aider les chevaliers à protéger le château face aux attaques des dragons. Un jeu plein de suspense et d'aventures avec un très beau matériel tout en bois.



LES RONDINS DES BOIS

Réaliser des figures en bois imposées par la carte piochée. Même s'il faut arriver le premier, l'entraide joue son rôle. Un jeu dynamique et drôle, avec une variante pour les tout-petits.



RASSEMBLEMENT (round up)

Rassembler tous ensemble les chevaux sauvages et les amener au ranch. Grâce à une part de hasard, chaque partie sera une nouvelle aventure.



SI ON FAISAIT LA PAIX...

Signer la Paix au Centre Mondial de la Paix en s'entraidant. Les enfants/jeunes s'éveillent à la notion de résolution pacifique des conflits.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



UN SI BEL ENDROIT (beautiful place)

Sauver la terre avant que les nuages noirs et menaçants de la pollution ne la cernent complètement. Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple: faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres... Un jeu passionnant sur la nature.



MAX Family Pastime

les joueurs doivent faire rentrer chez eux, sains et saufs, la souris, le tamia et l'oiseau avant que MAX, le chat, ne les attrape.



LA MAISON DE GRAND'MERE

Pour aller chez Grand-mère, nous devons traverser de sombres forêts, une rivière, et faire attention à l'ours endormi. Qu'allons-nous emporter ? Peut-être le chien qui pourra nous aider ? Peut-être qu'un panier de nourriture nous sera utile ? ou pourquoi pas des bâtons et des pierres... Les joueurs vont devoir utiliser ces ressources pour surmonter les obstacles rencontrés. Un jeu d'aventure qui encourage réflexion et imagination.

	<p>LES AVENTURES DE HARLEY - DEACOVE Jim, Family Pastime</p> <p>Harley, le chien de la ferme, court si vite qu'on ne peut le suivre qu'en voiture. Il a aussi un grand sens de l'humour, et aime cacher puis rapporter nos objets favoris. Tandis qu'il bondit à travers les champs et les bois, il rencontre souvent d'autres animaux qui lui font vivre des moments d'émotion ! Dans ce jeu, nous allons aider Harley à trouver puis à rapporter autant d'objets favoris que possible. Mais nous allons devoir surveiller les rôdeurs tels que l'ours, le raton laveur, le scone, le porc-épic et éviter quelques méchants buissons de ronces. Peut-être même aurons-nous à appeler le vétérinaire !</p>
	<p>GROTTES ET GRIFFES - Family Pastime</p> <p>Dans la jungle, les explorateurs vont visiter les grottes et les temples antiques à la recherche de trésors oubliés. Mais ces lieux antiques abritent aussi de drôles de monstres qu'il faudra chasser. Saurez-vous sortir du labyrinthe et remplir votre coffre, valeureux aventuriers ? Un jeu fantastique, avec du suspense, du danger et de l'humour.</p>
	<p>L'OURS TEDDY ET LES TIGRES - Family Pastime</p> <p>Dans son rêve, le petit garçon évolue dans un monde fantastique, poursuivi par des tigres. Les joueurs devront l'aider à retrouver ses quatre ours en peluche et sa collection de jouets, et le ramener dans son lit avant qu'il ne se réveille. Son rêve ne doit pas devenir réalité</p>
	<p>BANDIT BRIGANDI - Haba</p> <p>Des bandits rôdent dans la forêt. Comment leur échapper et quitter la clairière où les joueurs ont campé ? Le groupe ne gagnera que s'il parvient au complet au village.</p> <p>Le jeu fonctionne avec 2 dés, l'un pour les joueurs, l'autre pour les bandits. Au groupe de discuter pour choisir les déplacements les plus sûrs afin d'éviter les brigands. Il faudra aussi mettre au point les meilleures stratégies pour aller délivrer ceux qui se sont fait attraper. Un jeu d'entraide</p>
	<p>LA CITE DES LUTINS</p> <p>Dans la vallée des lutins, tout le monde s'affaire à construire un nouveau village. On y place brique sur brique. Toutefois, le Lutin Bleu, le trouble-fête, ne pense pas du tout à aider les autres. Il se construit une tour spéciale pour lui tout seul, et parfois, il provoque même des dégâts sur les autres chantiers.</p> <p><i>Les Lutins vont donc se dépêcher de terminer leurs constructions avant que le Lutin Bleu ait achevé sa tour.</i></p>

	<p>MARE POLAR</p> <p>Les habitants de l'Arctique se déplacent d'un bloc de glace flottant à un autre pour pêcher des poissons frais. La recette est jalousement gardée, et chaque Inuit ne jure que par la sienne. Au début de la partie, les joueurs prennent connaissance de la recette et des ingrédients nécessaires. Si l'un des joueurs a oublié ses ingrédients, il doit vite se rendre à la montagne de l'oracle, où il pourra voir le reflet de la recette dans la glace</p>
<p>A PARTIR DE 7 ANS</p>	
	<p>AVALANCHE (avalanchas) - C</p> <p>Evacuer par équipe 5 rescapés de l'avalanche. Jeu rapide qui convient autant aux groupes qui essaient de se former à la coopération qu'aux enfants entre 6 et 10 ans.</p>
	<p>BAMBOLEO</p> <p>Retirer les pièces en bois posées en équilibre sur un plateau lui-même en équilibre sans tout faire tomber. C'est un jeu plein d'entrain, à conseiller pour casser la glace quand les membres d'un groupe ne se connaissent pas. Convient aussi pour des grands groupes (jusqu'à 15 joueurs).</p>
	<p>DANS LES FORETS DES MERVEILLES (im marchenwald)</p> <p>Chercher 7 objets qui permettront de sauver une princesse face aux nains qui veulent eux aussi la retrouver.</p>
	<p>DERRIERE LA PORTE SECRETE (the secret door)</p> <p>Retrouver avant minuit des objets de valeur qui ont été volés. Le jeu fonctionne comme un mémo mais avec une dynamique de déduction, ce qui le rend intéressant et original. Chaque partie est différente et délicate, c'est pourquoi les adultes se passionnent aussi pour ce jeu.</p>
	<p>LA CITE DES FOURMIS</p> <p>Terminer la construction de la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier. Très beau matériel. C'est un jeu tactique où la réflexion, la logique, l'esprit mathématique sont mis en avant.</p>
	<p>LE BANDIT BRIGANDI (Räuber rudi)</p> <p>Echapper aux bandits qui rodent dans la forêt et rentrer sains et saufs au village. Un jeu simple mais non dénué de tactique saupoudré de hasard.</p>



JEU DE L'OIE COOPERATIF : filles et garçons...en route vers l'égalité

Sensibiliser les enfants à la discrimination qui peut encore exister aujourd'hui si l'on est fille ou garçon. Invite les équipes à participer à des épreuves pour apprendre à mieux se connaître grâce à des débats, des échanges d'expériences. Ainsi, chacun pourra s'informer, élargir son horizon et débattre de l'égalité filles-garçons à l'échelle de la planète.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



LE JEU DE L'EAU : découvrir l'eau en s'amusant...

Sensibiliser au cycle de l'eau. Comporte trois variantes : un jeu de l'oie pour les enfants dès 6 ans. A partir de 9 ans, on peut soit utiliser le jeu de l'oie en y ajoutant un quizz, soit découvrir une version coopérative du jeu.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



LA JOURNEE DE LEA OCCE

Un jeu coopératif pour aborder les droits de l'enfant Léa se lève, se lave, déjeune, part à l'école...Chacune de ses activités quotidiennes correspond à un droit : à la santé, à l'éducation, aux loisirs...Une manière de sensibiliser les tout-petits aux droits fondamentaux et de mettre en évidence leur inégale application dans le monde. Le kit comprend plusieurs supports d'activités : des cartes illustrant les activités de Léa, un guide d'accompagnement et 10 histoires racontant la journée d'enfants de pays où les droits sont bafoués.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



IL ETAIT UNE FOIS ... NOTRE TERRE– Atomix mix

Après « Il était une fois la vie », voici « Il était une fois notre terre », jeu qui s'inspire des célèbres séries animées de la télé. Ce nouveau titre permet de découvrir ce qu'est le développement durable et ses enjeux. Il contient 2200 questions/réponses qui abordent les thèmes de l'eau, de l'énergie, du recyclage, du changement climatique, de la biodiversité... Les joueurs doivent agir ensemble contre les catastrophes écologiques et humaines qui risquent de détruire leur village. « Sauver la planète », c'est surtout changer ses comportements de tous les jours, s'organiser, se concerter pour recycler les déchets ou sauver les espèces menacées... La coopération est indispensable pour être plus efficace et relever le défi. Le jeu est doté de quatre niveaux de difficultés dans les questions et les réponses, ce qui permet de jouer en famille, avec petits et grands

	<p>DERRIERE LA PORTE SECRETE - Family Pastime</p> <p>Un jeu de mystère et de mémoire.</p> <p>Des bijoux ont été volés, et il faut les retrouver avant minuit, sinon les voleurs se seront enfuis avec leur butin ! Mais qu'ont-ils caché ? Des lingots, des diamants, des perles ? Tous ensemble, nous allons fouiller le château à la recherche d'indices.</p> <p>Les enfants vont adorer imaginer le trésor caché derrière la porte secrète. Ils vont pouvoir partager leurs idées et développer des stratégies ensemble. Un jeu qui stimulera aussi leurs facultés de mémoire et de logique. Chaque partie est différente et intéressante, ce qui donnera envie de jouer aux adultes aussi.</p>
	<p>SAUVEZ LE GRAND LIVRE DES CONTES</p> <p>Un jeu coopératif féérique. Qui connaît les grands contes classiques ? Qui veut aider à sauver le Grand Livre des Contes ? Le méchant roi a brûlé tous les livres de contes, sauf un. Mais il a déchiré cet épais volume en deux, avant d'en disperser les pages dans le jardin du château. Il va maintenant falloir faire preuve de courage et d'esprit d'équipe, car ce n'est qu'ensemble qu'il sera possible de sauver les contes et de recomposer le livre. Risquez-vous dans le jardin du château et réunissez les différentes parties du livre ! Mais comment les assembler ? Vous connaissez certainement chacun un conte ou l'autre, il ne fait pas de doute que vous serez en mesure d'y arriver à plusieurs ! Mais attention ! Il vous faudra avoir quitté le jardin avant que le méchant roi n'ai fini sa promenade</p>
<p>A PARTIR DE 8 ANS</p>	
	<p>LES CHEVALIERS DE LA TOUR : L'UNION FAIT LA FORCE</p> <p>Construire d'une manière très étonnante 3 tours avant que le prince n'arrive au château. Un jeu de dextérité coopérative ! Favorise l'esprit d'équipe et la motricité.</p>
	<p>ESCALADE (mountaineering)</p> <p>Monter jusqu'au sommet de la montagne et en redescendre. Jeu d'aventures avec le concept de coopération bien concret, car tous jouent avec le même pion représentant la cordée.</p>
	<p>JENGA</p> <p>Retirer les pièces une par une de la tour sans la renverser tout en la prolongeant. Jeu d'équilibre, simple au suspense garanti.</p>

	<p>LE JEU DE LA LUMIERE (waldshattenspiel) Se réunir tous derrière un même arbre et se méfier de la lumière. Un jeu plein de poésie et de beauté.</p>
	<p>SAGALAND Trouver les 3 objets de conte de fée réclamés par le roi. Un memory revisité. Donc jeu de mémoire, de parcours, de déduction et...de magie (histoire de trésors !).</p>
	<p>A TATONS LA NUTRITION... L'objectif du jeu est de sensibiliser à l'équilibre alimentaire, mais il apporte plutôt une connaissance sur les aliments. Indispensable de jouer en équipe car les questions sont parfois très difficiles. L'esprit de compétition étant exacerbé (le principe de carte "Burger farceur"), il est vraiment conseillé de jouer sous le mode coopération. Animateur indispensable. JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>DROITS DEVANT ! Approcher le texte de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, et permettre aux jeunes joueurs de prendre conscience des droits liés à leur condition spécifique d'enfant. Chaque carte (en tout 45) porte une question/réponse qui ouvre la réflexion sur le droit des enfants. JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>PRINCESSE - Family pastimes Une princesse endormie attend d'être sauvées : mais beaucoup de pièges sont à déjouer pour parvenir jusqu'à elle...</p>
<p>A PARTIR DE 9 ANS</p>	
	<p>LA COURSE AU COFFRE-FORT Trouver les 4 clés cachées pour ouvrir le coffre et arrêter la minuterie. Si le hasard est déterminant, les joueurs doivent s'employer à adopter une tactique commune pour déjouer les pièges. Un bon apprentissage pour les plus jeunes aux jeux de coopération sans pour autant ennuyer les adultes.</p>
	<p>MENACE SUR TER Sauver la planète « Ter » de la pollution. Jeu original qui développe intelligemment le côté coopération.</p>

	<p>T'CHANG</p> <p>Les joueurs doivent sortir ensemble du labyrinthe en ayant découvert 7 statues. Un des meilleurs jeux coopératifs, passionnant et qui se renouvelle extrêmement bien car différents paramètres changent lors de chaque partie.</p>
	<p>A LA RENCONTRE DES ENFANTS DU SUD</p> <p>Reconstituer l'histoire d'un enfant du Sud en récupérant cartes, textes photos qui composent son récit. On découvre ainsi la vie de garçons et filles de 9 à 13 ans dans plusieurs pays (Equateur, Brésil, Philippines, Inde, Côte d'Ivoire, Madagascar), le travail des enfants en milieu rural et la découverte de produits tels café, thé, banane, riz, cacao et canne à sucre.</p>
	<p>LA PLANETE EN JEU</p> <p>S'amuser tout en apprenant beaucoup de choses sur la terre, les menaces qui pèsent sur l'environnement et les moyens à mettre en œuvre pour remédier à sa dégradation. Un jeu hautement éducatif !</p>
	<p>LE JEU DU DEVELOPPEMENT DURABLE</p> <p>Découvrir et comprendre le développement durable. Jeu de cartes question/réponses simple et pratique pour aborder tous les aspects liés au développement durable : commerce équitable, changement climatique, inégalités Nord-Sud, biodiversité, déchets, énergie, écocitoyenneté...</p>
	<p>LE TRAVAIL DES ENFANTS</p> <p>Appréhender l'ampleur et la complexité du phénomène du travail des enfants qui touche en priorité les pays en développement mais qui n'épargne pas les pays industrialisés. Type jeu de l'oie.</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>MIC MAC : enterre la hache de guerre avec ta tribu !</p> <p>Outil pour prévenir la violence et éduquer à l'égalité garçons-filles. Jeu inhabituel, source d'ambiance. Jeu d'une grande valeur pédagogique.</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>PLONGEUR EN EAU PROFONDE -Family Pastime</p> <p>L'équipe de plongeurs part à la recherche de trésors cachés dans les profondeurs marines... Que vont-ils découvrir ? Une épave ancienne ou la boîte noire d'un avion abîmé en mer ? Il faudra prendre garde aux requins à dos argentés et aux</p>

	<p>barracudas menaçants. Les joueurs devront s'organiser en équipe pour préparer la plongée, faire face aux dangers et... partager les trésors remontés !</p>
	<p>OASIS Family Pastimes OASIS est un jeu coopératif dans lequel les joueurs sont des chameliers guidant leur caravane du village à travers le désert, rassemblant divers objets pour les vendre à leur arrivée. Tout au long du voyage ils devront affronter les tempêtes de sable ou les voleurs</p>
	<p>OPERATION ZIGOULOUS - Courants d'Agés rriverons-nous à convaincre les Zigoulous d'aménager avec nous une planète où tous les âges peuvent vivre en bonne entente ? Relevons ce défi! Savez-vous que les Zigoulous existent vraiment ? Ils sont partout mais vous ne les voyez pas. Ils ont l'apparence des êtres humains mais dans le fond, leur seul objectif est de nous convaincre que les aînés constituent davantage une charge pour la planète terre qu'une véritable ressource. Notre mission ! Des épreuves à réussir... des questions et des énigmes à résoudre... un puzzle à assembler... tout cela avant que la réserve de carburant des Zigoulous ne s'épuise ! Attention, il y a danger ! <i>Un jeu passionnant de coopération intergénérationnelle</i></p>
A PARTIR DE 10 ANS	
	<p>L'ARBRE EN DANGER Sauver ensemble un arbre ravagé par les gouttes d'une pluie acide. Un très bon jeu coopératif, qui, en plus d'être beau, est très efficace.</p>
	<p>DROITS DEVANT ! QUIZZZ Approcher le texte de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, et permettre aux jeunes joueurs de prendre conscience des droits liés à leur condition spécifique d'enfant. Basé sur le jeu des «7 familles». Présente 42 articles de la CIDE accompagnés de 245 questions/réponses sur le droit des enfants dans le monde. JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>



SAVE THE CITY

Lutter en équipe contre les discriminations qui compliquent voir même rendent impossible un dialogue serein et pourtant nécessaire. Jeu très intéressant surtout que peu de jeu aborde ce thème mais il faut compter sur un temps assez long d'appropriation et de compréhension.

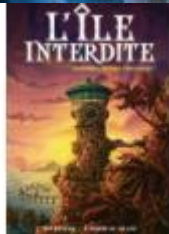
JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE

A PARTIR DE 11 ANS



GENIAL -

Contre la progression du Royaume de l'ombre qui tente d'envahir l'univers. Jeu de stratégie pure. Très simple dans ses principes, il offre néanmoins un plaisir de jeu toujours renouvelé.



L'ÎLE INTERDITE

Récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines d'un paradis en péril. Accessible, rapide, avec un vrai suspens. Difficulté modulable. Idéal pour initier les ados à la coopération.



MAREE NOIRE (el mar en juego)

S'entraider pour empêcher le goudron de progresser sur la plage. Des parties de jeu riches en échange, en réflexion et en anticipation.



SAMBESI - Haba

Les contrebandiers ont capturé de nombreux animaux et en font un trafic. Le jeu est coopératif mais l'évaluation finale peut être individuelle : gagne celui qui a sauvé le plus d'animaux. On peut donc jouer coopératif et compétitif à la fois ou choisir la formule coopérative jusqu'au bout. Un jeu intéressant pour comparer les stratégies



FRICSOL : JOUEZ-LA SOLIDAIRE !

Sensibiliser aux finances solidaires à travers un parcours ludique de création d'entreprise. Sorte d'anti-Monopoly dans lequel les joueurs se mettent dans la peau d'un créateur d'activité ayant trait à l'économie sociale et solidaire : vente de produits biologiques, création d'un atelier d'insertion pour personnes handicapées ou d'une association de covoiturage... Au cours de la partie, chaque joueur doit présenter son projet aux autres, trouver les financements et relever des défis.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE

	<p>VISIONARY</p> <p>Empiler des blocs de bois les yeux bandés tandis que les coéquipiers guident. Super jeu d'adresse avec beaucoup de tension et de rires. Jeu d'ambiance avec une qualité ludique exceptionnelle.</p>
	<p>L'ARCHIPEL DE PACHA MAMA : LES OLYMPIADES DES DROITS FONDAMENTAUX</p> <p>S'affronter entre 5 peuples de l'archipel dans des épreuves mettant en valeur force et intelligence. L'objectif est de découvrir l'accès aux droits fondamentaux et le socle indissociable qui doit permettre à chacun de « vivre dignement ».</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>LE NEGOCIO</p> <p>Créer son entreprise de café équitable, la gérer et la développer en prenant en compte le respect de l'environnement et en respectant les principes du commerce équitable. 2 niveaux de difficulté. Une manière simple et ludique de sensibiliser les enfants aux richesses de la Terre et au respect des hommes.</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>LES HANDISPENSABLES</p> <p>Sensibiliser, par des cartes questions-réponses, à tous les handicaps : physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants. Un jeu pratique et facile d'utilisation.</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>POUR UNE POIGNEE DE ZARS ! Découvrir l'autre facette de la finance par le jeu</p> <p>Découvrir les enjeux, mécanismes et impacts du microcrédit en Afrique du Sud. Chaque équipe endosse le rôle d'un porteur de projet solidaire à la recherche de financements. Embûches, actions, questions, événements émaillent ce parcours éducatif ludique. Possibilité de jouer à plus de 25.</p> <p>JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>
	<p>PLACE DE LA LOI - Giboulées - Gallimard jeunesse</p> <p>Un jeu citoyen qui s'adresse aux adolescents et aux adultes qui souhaitent renforcer leur connaissance de la loi française sous forme ludique et éducative.</p>



TERRA GALACTIX Ludi-Storia

Venu d'un lointain univers, vous comptez bien vous emparer de cette jolie petite planète bleue : « la Terre ». Menez une stratégie de groupe, pour fragiliser les défenses de la terre afin de l'envahir par escadrons.

A PARTIR DE 12 ANS



LA ROUTE DU COTON

Partir à la découverte de la filière du coton pour apprendre d'où viennent les vêtements que nous portons et le rôle de chaque acteur au sein de cette filière. Jeu de rôle alors autant jouer en équipe.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE

à partir de 13 ans



LE JEU DE LA BANANE

Eclairer et sensibiliser à la question du développement durable et à la recherche de modèles d'échanges économiques "équitable". Se joue jusqu'à 30 donc en formant des équipes.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



TIERS-MONDOPOLY

Sensibiliser à la problématique du tiers-monde. Chaque joueur s'identifie à un agriculteur du Pérou. Un jeu réellement passionnant, intelligent et instructif.

JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE



MAZE - Family pastimes

Un jeu de stratégie au goût de jeu d'échec. *Mais pour gagner la partie, vous devez amener les quatre « Alliés » jusqu'à la case opposée, à l'autre bout du damier. Les Alliés doivent être manœuvrés à travers le dédale des pièces. Celles-ci ont chacune leur propre façon de se déplacer et commencent le jeu sur une case au hasard. Vous obtenez ainsi un jeu différent à chaque fois. Au lieu d'être ennemis, vous êtes partenaires pour réaliser un objectif commun. Utilisez vos esprits comme des armes pour lutter les uns contre les autres et vous allez bientôt tous les deux perdre la partie !*

Les débutants peuvent jouer le jeu dans une version facile. Vous pouvez étudier des fins de partie et vous poser mutuellement des problèmes exactement comme aux échecs.

Tout le plaisir et les défis intellectuels du jeu d'échec,

	<p>mais sans effusion de sang. L'adulte peut jouer avec l'enfant et le joueur expérimenté avec le débutant. C'est le jeu qui compte et non l'élimination de l'adversaire. Un régal pour ceux qui aiment réfléchir !</p>
<p>A PARTIR DE 14 ANS</p>	
	<p>BLACK STORIES à partir de 13 ans Poser des questions et essayer de résoudre 50 énigmes lugubres et/ou macabres. Extrêmement accrocheur sur une structure inhabituelle et orale...puisqu'il faut cheminer jusqu'au cœur d'une énigme. Les joueurs discutent beaucoup et tentent de donner leur version des faits parfois logique, quelquefois loufoque. Le nombre de joueur est illimité.</p>
<p>A PARTIR DE 15 ANS</p>	
	<p>L'ENQUETE : COMLOT MONDIAL Elucider des crimes étranges et faire revenir le calme à Tamtown. Le but est de faire comprendre le rôle de chacun pour accéder aux droits fondamentaux. Grand jeu de rôle. JEUX A CARACTERE PEDAGOGIQUE</p>

<http://www.maisondesdroitsdelenfant.ouvaton.org/index.php>

<http://www.jeux-de-traverse.com/>

<http://www.trictrac.net/>

<http://www.dbao.be/EPexpljx.htm>