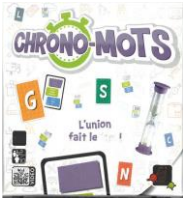
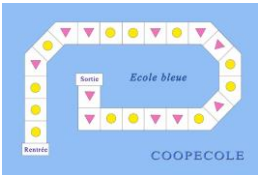
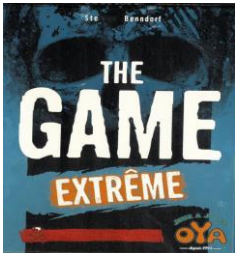


Malle jeux coopératifs

Cycle 3

Vitality 	Vitality pour une vitalité au top Le jeu coopératif qui donne des clés aux enfants pour une Santé et une Vitalité au top !
Tangramino 	« Un jeu qui familiarise l'enfant dès 4 ans avec la notion d'espace géométrique en l'aidant à développer ses capacités motrices, perspectives et intellectuelles ainsi que son jugement et sa confiance en lui »(Pirouette Édition)
Hanabi 	Hanabi : les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes
Visio'coop 	Visio'coop : Jeu de construction « aveugle », l'équipe est composée d'un « visionnaire » qui a les yeux bandés et de deux ou trois membres qui vont donner les consignes de construction. Le visionnaire doit reconstruire une structure imposée (tirage au sort d'une photo présentant une construction possible à l'aide des pièces géométriques en bois). La contrainte peut être un sablier ou une autre équipe qui réalise la même construction.

Architecto 	« Un jeu qui familiarise l'enfant dès 4 ans avec la notion d'espace géométrique en l'aidant à développer ses capacités motrices, perspectives et intellectuelles ainsi que son jugement et sa confiance en lui » (Pirouette Édition)
Chrono-mots 	Chrono-mot : il faut faire équipe pour faire deviner aux autres un mot. Utilisez intelligemment les cartes Lettre qui vous indiquent la première lettre des mots que vous pouvez utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de lettres plus vous améliorerez votre score.
Coop école 	Coop école : Réunir la somme nécessaire à l'organisation d'une sortie pour les 4 classes d'une école en calculant mentalement (multiplications, divisions) et en réalisant des échanges avec la monnaie.
Comment j'ai adopté un dragon 	Comment j'ai adopté un dragon est un jeu de dés pour raconter des aventures extraordinaires, drôles... et carrément magiques !
The Game Extrême 	The Game extrême : Le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Tous ensemble ! L'objectif est de vous débarrasser de toutes vos cartes portant des nombres sur 4 piles au centre de la table : en respectant des conditions.