

Pack coopération

Réf 760015

Composition du jeu :

- 8 cordes 4m
- 1 demi-lune 24 cm
- 4 gouttières 56 cm
- 1 anneau géant 34 cm
- 2 balles en plastique (20 & 6 cm)
- 4 cylindres + 2 avec creux (H10 x9,5 cm)
- 1 boîte de rangement en bois

Nombre de joueurs: 2 à 16

Age : à partir de 5 ans (interdit – 3 ans)

 Fabrication Europe

On se coordonne, on se parle et on s'amuse ! Matériel pour + de 20 jeux coopératifs en bois, de 2 à 16 joueurs adultes ou enfants :

- déplacer une balle grâce à la demi-lune
- empiler des cylindres grâce à la demi-lune
- faire rouler l'anneau géant sur le sol en le dirigeant grâce aux cordes
- déposer l'anneau autour d'une tour
- poser la balle sur une tour grâce à la demi-lune
- former et défaire des nœuds de cordes en faisant passer les joueurs entre les cordes
- créer un parcours avec les différentes pièces à parcourir yeux fermés
- faire rouler la balle sur un chemin de gouttière le plus long possible
- ...

Amusez-vous bien...



Règles du jeu :

Placez les joueurs en cercle avec au milieu un cylindre avec le creux. Chaque joueur tient une ou 2 corde(s). Pour jouer à 16 participants, on accroche les cordes en leur milieu.

Placez la balle sur la demi-lune au sol, puis soulever l'ensemble pour le déposer sur le cylindre, sans le faire tomber.

Variantes :

- avant de poser la balle, on doit poser les 2 cylindres l'un sur l'autre pour faire une tour
- les joueurs utilisent uniquement leur main la moins habile
- les joueurs n'ont pas le droit de parler
- les joueurs doivent être assis
- tous les joueurs ferment les yeux à l'exception d'un chef de jeu qui donne des instructions
- au lieu de poser la balle sur le cylindre, tout le groupe se déplace sur un parcours d'obstacles, ou doit passer une porte...
- au lieu de poser la balle sur le cylindre, on fait rouler la balle vers un objectif ou sur un parcours tracé, sans qu'elle ne sorte de la demi-lune

Matériel:

- 2 cylindres creusés d'un côté (pour poser la balle)
- la grosse balle de 20 cm
- la demi-lune
- les cordes

Nombre de joueurs :
2 – 16

But du jeu :

déposer la balle sur le cylindre grâce à la demi-lune dirigée par les codes



Règle du jeu :

Faites une ligne au sol avec les cylindres espacés d'environ 1,5 m. Les joueurs se placent de chaque côté de cette ligne en tenant chacun le bout d'une corde. L'anneau est emprisonné dans toutes les cordes. Les joueurs doivent faire rouler l'anneau en faisant un slalom entre les cylindres, sans les toucher. Attention, l'anneau doit toujours être en contact avec le sol. S'il tombe à plat, l'équipe recommence au point de départ.

Variantes :

-Un des 2 joueurs qui tient la corde a les yeux bandés et joue selon les instructions de son coéquipier.

-Les joueurs se mettent en rond, tendent les cordes et posent au centre du cercle sur les cordes, l'anneau géant. On vise un joueur et l'anneau doit être déplacé vers lui en le laissant à l'horizontale, sans le toucher avec les mains et sans le faire tomber.

Matériel:

- Les cordes
- L'anneau géant
- 4 cylindres

Nombre de joueurs

4 – 16

But du jeu :
faire rouler l'anneau géant ou le déplacer

**Nombre de joueurs:**

2 – 16

But du jeu :
faire rouler la balle sur la plus longue gouttière possible

**Matériel:**

- 1 petite balle de 6 cm
- 4 gouttières

**Règle du jeu :**

Placez les joueurs face à face de manière à ce qu'ils tiennent ensemble les gouttières l'une derrière l'autre.

On peut commencer par utiliser 2 gouttières. Un joueur de l'extrémité pose la balle et ensemble on la laisse rouler au bout de l'autre gouttière, puis revenir. Il ne faut pas que la balle tombe ! Les joueurs utilisent leurs 2 mains.

Une fois cet exercice maîtrisé, on utilise les 3, puis les 4 gouttières.

Variantes :

- les joueurs utilisent uniquement leur main la moins habile
- les joueurs n'ont pas le droit de parler
- les joueurs doivent être assis
- les joueurs ne touchent pas les gouttières, mais utilisent les cordes glissées dans les fentes dessous. On ajuste la difficulté en jouant sur la longueur des cordes.
- les 1er joueurs vont à la fin du parcours pour positionner leur gouttière à la suite et prolongent le chemin (on peut décider de faire un rond)

Règle du jeu :

Une équipe est chargée de maintenir l'anneau vertical, suspendu par les cordes tendues. L'autre manipule la demi-lune, grâce aux cordes, avec la balle dessus.

Le but est que la demi-lune, ainsi que les cordes, passent toutes dans l'anneau sans le toucher.

Variante :

On pose l'anneau sur une table au lieu de le tenir en suspension. S'il tombe, c'est perdu.

Matériel :

- les cordes
- l'anneau géant
- la grosse balle (20 cm)

Nombre de

joueurs :

6 – 16



Nombre de

joueur :

2 – 16

Matériel:

- 2 cordes
- L'anneau géant
- 4 gouttières
- 4 cylindres



Règle du jeu :

Placez au sol les 2 cordes de manière à matérialiser une rivière à traverser. On pose les différents éléments par terre pour marcher dessus et traverser la rivière, sans mettre les pieds dans l'eau. Plus la rivière est étroite, plus c'est facile. L'île, c'est-à-dire l'anneau géant permet de se reposer. Si quelqu'un pose le pied dans l'eau, l'équipe a perdu !

Variantes :

-Si un joueur pose le pied dans l'eau, il est éliminé, mais l'équipe continue, le but étant d'être le plus nombreux à arriver de l'autre côté.

-Un membre de l'équipe doit franchir la rivière les yeux bandés
-Les membres de l'équipe peuvent s'entraider, se tenir ou pas

-La rivière devient fleuve et est plus large : on pose au fur et à mesure les pièces par terre et l'équipe s'engage sur le chemin. Le dernier joueur donne les dernières pièces au premier, qui les pose au sol pour continuer le franchissement du fleuve.

Règle du jeu :

Placer les cylindres les uns sur les autres de manière à former une tour.

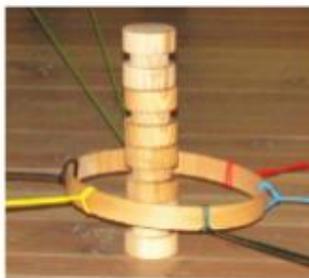
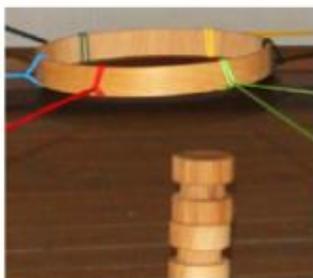
Le but du jeu est de poser l'anneau autour de la tour, sans la toucher et sans la faire tomber.

Variante :

Tous les joueurs ont les yeux bandés à l'exception d'un, qui dirige ses coéquipiers.

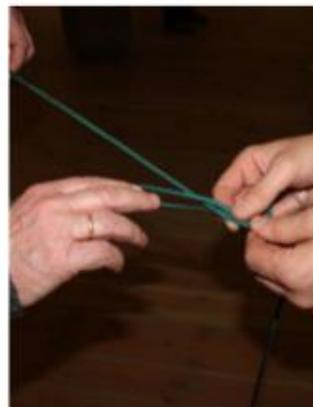
Materiel:
- 6 cylindres
- l'anneau géant
- les cordes

Nombre de joueurs :
2 – 16



Nombre de joueurs :
4 – 28

Materiel:
- les cordes

**Règle du jeu :**

On fixe un modèle à réaliser en le posant au sol, comme par exemple un nœud en huit. Puis on fait une grande corde en accrochant ensemble le nombre nécessaire de cordes en fonction du nombre de joueurs avec au maximum 4 joueurs par corde. Par exemple s'il y a 6 à 8 joueurs, on lie bout à bout 2 cordes. Les joueurs se positionnent le long de la longue créée en pinçant celle-ci, avec un joueur à chaque extrémité. On ne doit pas changer de prise pour tenir la corde pendant le jeu. Les participants se déplacent alors pour reproduire le modèle par terre.

Variante :

A raison de 2 joueurs par corde, une partie des participants forment un cercle. Certaines cordes passent au-dessus ou au-dessous des autres. Les autres joueurs doivent faire un tour à l'intérieur du cercle en passant sur ou sous les cordes, mais sans les toucher. Ceux qui tiennent les cordes ne doivent pas bouger.

Règle du jeu :

Attachez les cordes à l'anneau géant, puis les joueurs forment un cercle autour en tendant les cordes. L'anneau doit être à environ 60cm du sol. Un des participants entre dans l'anneau par-dessous et en ressort par-dessus sans toucher l'anneau ou les cordes, puis reprend une place dans le cercle (il ne lâche pas sa corde). Un autre joueur fait de même jusqu'à ce que tout le monde ait joué. On compte le nombre de participants ayant réussi.

Variante :

L'ensemble du groupe se déplace pour entourer un joueur de l'anneau et le baisse pour lui permettre d'en sortir sans le toucher.

Matériel:
- les cordes
- l'anneau géant

Nombre de joueurs :
4 – 16



Matériel :
- Les cordes

Nombre de joueurs :
4 à 16



Règle du jeu :

Une équipe se place en rond et tend les cordes en formant une sorte de toile d'araignée et l'autre fait le tour du centre en passant au-dessus et en dessous des cordes. Seule l'équipe 2 se déplace et dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la corde devant le joueur est au-dessus des autres, on passe au-dessus, sinon c'est en dessous. Il ne faut pas toucher les cordes sous peine d'être éliminé avant la fin du tour !

Variante :

- Les joueurs qui tiennent les cordes peuvent monter ou descendre leur corde, à condition qu'elle reste franchissable et de ne plus bouger au moment du franchissement.
- Lorsque tous les participants de l'équipe 2 ont fait leur tour, l'équipe 1 peut défaire la toile d'araignée joueur après joueur, en passant entre les cordes.