

Qu'est-ce qu'une VEO ?

«La notion de violence éducative regroupe un ensemble d'actes, de paroles, de comportements du parent ou de l'adulte en situation éducative, susceptible d'impacter le développement de l'enfant. Il existe des violences éducatives physiques et d'autres moins visibles, exceptionnelles ou ordinaires, démonstratives ou discrètes. Le plus souvent, elles expriment un état d'impuissance dans la relation éducative, une sidération occasionnelle, une montée émotionnelle des adultes, mais elles peuvent aussi correspondre à des choix éducatifs conscients ou inconscients ».

Définition proposée par le Collectif

Dans le cadre de la semaine VEO,
le Collectif Parentalité de Millau et ses partenaires vous proposent

Une bibliographie pour petits et grands et une sélection de jeux coopératifs

Une bibliographie

Vous trouverez ici des **albums pour les plus petits (2 – 6 ans)** autour des émotions, des **documentaires pour les petits lecteurs, à partir de 7/8 ans** autour de la violence et enfin des **ouvrages clefs pour les parents soucieux de trouver des ressources concrètes autour de la thématique des VEO**. Certains de ces ouvrages sont disponibles à la MESA (Médiathèque du Sud-Aveyron) de Millau, d'autres sont vendus dans les librairies millavoises.

Une sélection de jeux coopératifs

Les jeux coopératifs permettent de vivre des moments communs de plaisir et d'entraide. Ils n'abordent pas spécifiquement le thème des VEO, mais comme la famille joue en partenariat et non en confrontation, elle peut s'amuser, s'écouter, réfléchir, se soutenir, décider... et gagner ensemble ! C'est une occasion de tester dans la joie l'expression de notre créativité, notre manière de voir le monde, nos accords et nos désaccords... **Et si jouer était justement une clef de la coopération au quotidien ?** [Tous ces jeux sont disponibles auprès de EnVies EnJeux, 16 rue St Martin à Millau. Certains sont aussi disponibles à l'espace loisirs ludo CREA].

DES ALBUMS POUR LES 2-6 ANS

LES EMOTIONS



Aujourd'hui je suis...

Hout, Mies van

Minedition

Différents poissons confient leurs humeurs du moment, allant de la joie à la tristesse en passant par la peur ou la colère. Un album pour apprendre à distinguer les

émotions.



La couleur des émotions : l'album

Llenas, Anna

Quatre Fleuves

Un monstre change de couleur en fonction de ses émotions, mais aujourd'hui il est tout barbouillé. Son amie l'aide à remettre de l'ordre pour qu'il comprenne ce qu'il

ressent.



Le livre de mes émotions

Couturier, Stéphanie et Poignonec, Maurèen

Gründ

Une histoire sur les émotions ressenties par Simone, à l'école et à la maison, tout au long de la semaine.



Parfois je me sens...

Browne, Anthony

Kaléidoscope

Un album permettant à l'enfant d'apprendre à mettre un nom sur les émotions qu'il ressent.



À l'intérieur de moi

Gaud, Aurélia

Actes Sud junior

Un petit personnage réagit au monde qui l'entoure de manière poétique et colorée et avec ses émotions. Joie, rage, chagrin sont autant d'occasions de jouer avec les formes et les images.



Je suis tout

Letuffe, Anne

Atelier du poisson soluble

Un livre avec des découpes qui invite l'enfant à partir à la découverte de ses sensations et de ses émotions en construisant ses propres histoires.

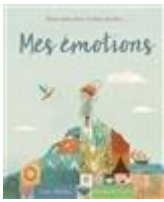


Un gâteau comment ?

Raïsson, Gwendoline et Charbon, Ella

Ecole des loisirs

Léonie s'occupe de son petit frère, Léon, pendant que leurs parents travaillent dans la pièce voisine. Léon a faim mais Léonie lui donne une petite leçon de politesse pour le faire patienter avant de manger le gâteau qui les attend.

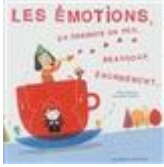


Mes émotions : dans mon coeur et dans ma tête...

Walden, Libby et Jones, Richard

NordSud

Un album qui parle des émotions et explique de façon imagée les mouvements du coeur et de l'esprit : la joie, la colère, la tristesse, la peur, etc.



LES ÉMOTIONS, ça chahute un peu, beaucoup, énormément...

Dufresne, Rhéa et Chebret, Sébastien

Ed. du Ricochet

Douze émotions sont mises en scène dans une situation qui les a fait naître : émerveillement, fierté, tristesse, impatience, colère, excitation, gêne, surprise, peur ou encore jalousie.



Il y a des jours...

Hout, Mies van

Minedition

Avec ses personnages amusants, cet album entraîne le lecteur dans l'univers des expressions familières ou consacrées, mais toujours à double sens. Un moyen d'amener les enfants à réfléchir à la polysémie des mots.



Vite vite !

Magdalena et Maroger, Isabelle

Père Castor-Flammarion

Une mère constamment en retard ne cesse de presser son petit garçon qui préfère prendre son temps pour faire un câlin, ramasser une feuille ou changer de pull. Un album sur l'importance du moment présent.

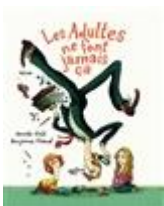


Monsieur cent têtes

Herbéra, Ghislaine

MeMo

Monsieur a rendez-vous. Il essaie toutes les têtes de son placard sans pouvoir choisir. L'arrivée de son amoureuse y met un terme. Un inventaire de cent masques du monde dont les origines ethniques et géographiques sont précisées ; certains, expressifs, permettent de se familiariser avec les émotions. Prix du premier album 2010 (Montreuil), prix Première oeuvre 2011 (BolognaRagazzi).



Les adultes ne font jamais ça

Cali, Davide et Chaud, Benjamin

Hélium

Un album humoristique qui démontre que les adultes ne font jamais de bêtises, ne sont pas en retard, ne disent pas de gros mots ou encore qu'ils ne sont pas jaloux, ou presque.



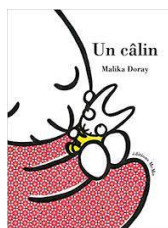
Un livre pour savoir à quoi ça ressemble d'être un adulte

Blackshaw, Henry

Seuil Jeunesse

Un album rappelant que derrière chaque adulte sérieux se cache un enfant gai, espiègle et curieux, qui ne demande qu'à s'amuser.

L'AMOUR



Un câlin

Doray, Malika

Memo

Un petit lapin trouve de page en page des occasions de faire des câlins.



Ça va mieux !

Ashbé, Jeanne

Ecole des loisirs

Les émotions d'un petit bébé. A raconter aux tout-petits.

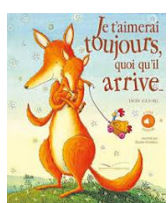


J'ai oublié de te dire que je t'aime

Moss, Myriam

Flammarion

Maman et Billy sont en retard, il faut courir jusqu'à la garderie. Et dans la précipitation, Maman oublie de dire à Billy quelque chose de très important.



Je t'aimerai toujours, quoi qu'il arrive

Glori, Debi

Gautier-Languereau

Petit renard est inquiet car il craint de ne plus être aimé de sa maman s'il fait trop de bêtises...mais sa maman lui explique que leur amour durera toujours...quoi qu'il arrive.



Mon amour

Desbordes, Astrid

Albin Michel

Le tendre inventaire des moments de vie partagés entre une mère et son enfant où tout devient prétexte à s'aimer.



Tu es comme tu es ou le secret de la communication bienveillante

Clerc, Olivier

Père Castor

Je suis grand ou je suis petit ? demanda Pompon le lapin

Tu es comme tu es ! répondit sa maman.

Et si, en écoutant les autres avec bienveillance, on apprenait à mieux se connaître.

LE CHAGRIN



Mon chagrin

Doray, Malika

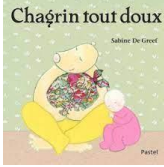
MeMo

Un album qui aborde de manière poétique et légère le rapport des enfants aux émotions et aux chagrins de leurs parents.



Le petit souci
Herbauts, Anne
Casterman

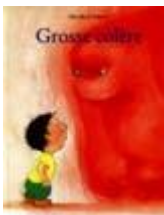
Ce jour-là, lorsque Archibald se réveille, le soleil ne brille pas. A sa place, il y a un petit nuage, juste au-dessus de sa tête qui le poursuit partout. Un album sur le chagrin.



Chagrin tout doux
Degreef, Sabine
Pastel

Le bébé a un gros chagrin et un gros chagrin, on doit s'en occuper. Ses amis sont là.

LA COLERE



Grosse colère
Allancé, Mireille d'
Ecole des loisirs

Robert a passé une très mauvaise journée. Il n'est pas de bonne humeur et en plus, son papa l'a envoyé dans sa chambre. Alors Robert sent tout à coup monter une chose terrible.



Bimbim est très en colère !
Cali, Davide et Kotimi
Rue du Monde

Garçonnet adorable au fort caractère, Bimbim est, ce jour-là, en colère contre tout. Cailloux, feuilles, oiseaux, écureuils ou grenouilles font les frais de sa mauvaise humeur jusqu'à ce qu'il se retrouve face à plus forte partie, un chien qui le fait se réfugier au sommet d'un arbre. Heureusement pour lui, Bimbim a un biscuit.

LA PEUR



Mon petit papa fait des cauchemars
Delecroix, Hanieh et Baas, Thomas
Actes Sud junior

Un petit garçon doit rassurer et câliner son papa qui n'arrive pas à dormir à cause d'affreux cauchemars où des monstres tentent de lui arracher sa chemise, de lui voler ses dossiers au travail ou de lui enlever sa voiture. Un album qui inverse les rôles pour dédramatiser les peurs nocturnes des petits.



Petit Doux n'a pas peur
Wabbes, Marie
De La Martinière Jeunesse

Petit Doux aime jouer avec Gros Loup, mais celui-ci devient parfois méchant et violent avec lui. Petit Doux a peur mais décide malgré tout de dénoncer Gros Loup. Un album pour apprendre aux plus petits à ne pas taire les violences physiques ou verbales dont ils pourraient faire l'objet. Prix Unicef de littérature jeunesse 2016 (0-6

ans).



Le grand méchant loup dans ma maison
Valérie Fontaine ; illustrations, Nathalie Dion
Fontaine, Valérie

LES ÉDITIONS LES 400 COUPS

Une fillette vivait seule avec sa mère. Mais voilà que cette dernière tombe amoureuse... et qu'elle fait entrer, sans le savoir, le grand méchant loup dans leur maison. Dès lors, les sourires tombent. Et les hurlements commencent. La fillette porte maintenant des manches longues et bâtit un rempart de briques autour de son coeur. Sa mère et elle pourront-elles s'en sortir alors que le loup devient de plus en plus féroce ?

DES DOCUMENTAIRES A PARTIR DE 7 / 8 ANS

LA VIOLENCE



Le harcèlement
Laboucarie, Sandra

Milan jeunesse

Des réponses aux interrogations des enfants sur le harcèlement scolaire pour leur apprendre à le déceler, à aider ceux qui en sont victimes et à savoir comment agir.



Le harcèlement expliqué aux enfants et aux grands aussi parfois !
Mon quotidien (périodique)

Play Bac

Un recueil d'articles parus dans le périodique Mon Quotidien qui proposent des moyens de réagir à la violence, des vexations verbales au racket, qu'elle soit subie à l'école ou sur Internet.



Je me défends du harcèlement
Piquet, Emmanuelle

Albin Michel-Jeunesse

L'ouvrage présente quinze situations d'enfants victimes de harcèlement trouvant des solutions pour réagir et s'en sortir. Partant du constat que le harcèlement a plusieurs formes, prend plusieurs visages et que les profils des harceleurs et des harcelés sont multiples, l'auteure met au point une stratégie de parade dite effet boomerang ou flèche de résistance, adaptable à toutes les situations.



Je me défends du sexisme
Piquet, Emmanuelle

Albin Michel-Jeunesse

Pour aider à combattre les comportements sexistes, l'auteure expose des exemples concrets et propose des outils pour réagir selon les différentes situations : les remarques et les injonctions dégradantes, la répartition inégale de l'espace, mais aussi le harcèlement et le viol.



Lili se fait piéger sur Internet
Saint-Mars, Dominique de et Bloch, Serge
Calligram

Il y a un nouvel ordinateur chez Max et Lili et leurs parents n'ont pas encore installé le contrôle parental. De quoi leur donner le temps de tomber dans quelques pièges et de faire des cyber-bêtises, comme donner son identité ou accepter un rendez-vous.



Le petit livre pour apprendre à dire non !
Saint-Mars, Dominique de
Bayard Jeunesse

Indiscrétions des adultes, moqueries, injustice, coups, abus sexuels, etc. : ce petit guide est fait pour apprendre aux enfants à s'affirmer et à se protéger au quotidien des petites et des grandes maltraitances.



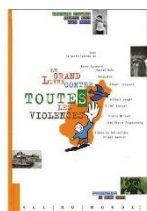
Le petit livre pour dire non ! aux abus sexuels
Saulière, Delphine et Després, Bernadette
Bayard Jeunesse

Ce guide permet aux enfants de rompre le silence et d'ouvrir le dialogue avec leurs parents. Six histoires sous forme de BD présentent des cas concrets et sont l'occasion de réfléchir, d'apprendre à s'affirmer, à se défendre et à dire non face aux abus sexuels.



Le petit livre pour dire stop aux violences sexuelles faites aux enfants
Saulière, Delphine, Boulet, Gwenaëlle et Spénale, Marie
Bayard Jeunesse

Ce guide permet aux enfants de rompre le silence et d'ouvrir le dialogue avec leurs parents. Six histoires sous forme de bandes dessinées présentent des cas concrets et sont l'occasion de réfléchir, d'apprendre à s'affirmer et à se défendre. Avec les numéros à contacter pour les enfants concernés par ces violences.



Le grand livre contre toutes les violences
Rue du monde

De la violence que l'on a en soi, pas toujours facile à maîtriser, aux grandes violences faites aux humains sur la planète, ce livre aborde tous les sujets.

POUR LES ADULTES



Petit décodeur illustré de l'enfant en crise : quand la crise nous fait grandir Kleindienst, Anne-Claire et Corazza, Lynda

Mango

Un mode d'emploi en images de la discipline positive de J. Nelsen permettant de mieux comprendre ce qui se joue dans la relation conflictuelle au quotidien. Psychologue clinicienne, A.-C. Kleindienst, aidée de l'illustratrice L. Corazza, propose des pistes pour aider les parents d'enfants hypersensibles à améliorer leurs relations avec leur progéniture.



Pour une enfance heureuse : repenser l'éducation à la lumière des dernières découvertes sur le cerveau

Gueguen, Catherine

Pocket

La pédiatre plaide pour une éducation bienveillante, empathique et non violente, en famille comme à l'école. A partir des récentes découvertes sur le développement du cerveau des enfants, elle propose des conseils pour désamorcer les situations conflictuelles et pour accompagner leur évolution affective et relationnelle.

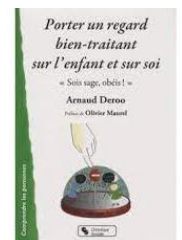


Vivre heureux avec son enfant. Un nouveau regard sur l'éducation au quotidien grâce aux neurosciences affectives

Gueguen, Catherine

Robert Laffont

Au travers de nombreux exemples tirés de ses consultations, l'auteur répond à toutes ces questions pratiques auxquelles les parents n'ont plus souvent pas les réponses adaptées, faute d'une compréhension globale des émotions de l'enfant.

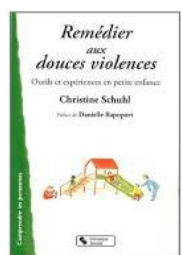


Porter un regard bien traitant sur l'enfant et sur soi. « Sois sage, obéis ! »

Deroo, Arnaud

Chronique sociale

Consultant en éducation, l'auteur aborde la question de l'obéissance, de l'autorité et le projet d'avoir des enfants sages. Il propose ici un autre regard visant à permettre l'épanouissement de l'individualité de l'enfant.

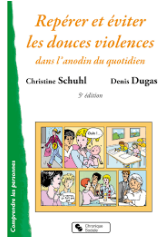


Remédier aux douces violences : outils et expériences en petite enfance

Schuhl, Christine

Chronique sociale

Un livre d'outils, glanés, recensés au fil d'expériences passionnantes et innovantes.



Repérer et éviter les douces violences dans l'anodin du quotidien

Schuhl, Christine

Chronique sociale

Les « douces violences » semblent envahir notre vie. Chaque bande dessinée a pour but d'interpeller notre bon sens. Que ce soit autour du bébé, de l'adolescent ou de la personne vieillissante, nos relations sont parasitées par certaines paroles, gestes ou attitudes blessantes.



Témoins de violence au quotidien : comment répondre présent

De Panafieu, Alette

Chronique sociale

Tous les jours, nous sommes témoins de violence. Ce livre propose de les identifier et de présenter des options alternatives aux tentations de fuite, de mutisme ou de passivité...



La fessée, questions sur la violence éducative

Maurel, Olivier

La plage éditeur

Eduquer sans frapper c'est possible ! Gifles et fessées ne sont pas indispensables, elles ne rendent pas les enfants plus obéissants et n'améliorent pas les apprentissages. Il est possible d'éduquer sans frapper, de poser des limites à ses enfants, avec respect et amour.



La violence éducative, un trou noir dans les sciences humaines

Maurel, Olivier

Instant présent

Et si la violence éducative, phénomène dont sont victimes, à divers degrés, la majorité des enfants, était en grande partie la source des autres violences ?



L'essentiel d'Alice Miller

Miller, Alice




Flammarion

Réunit quatre ouvrages sur la psychologie de l'enfant et les traumatismes de l'enfance. Avec une présentation de l'oeuvre de la psychanalyste par son fils Martin Miller.




Pour conclure cette bibliographie, quelques sites à visiter :

- Apprendre à éduquer.fr
- Enfances épanouies-Grandir sans VEO
- Je suis papa.com
- Les super parents.com

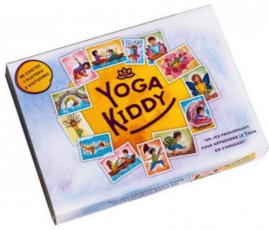
JEUX POUR LES TOUT-PETITE.S, A PARTIR DE 2 ANS

	<p>Little cooperation</p> <p>Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo en passant un pont de glace (soutenu par 6 piliers carrés) qui menace de s'effondrer. Le dé décidera de l'avancée des animaux, ou de l'affaiblissement du pont, selon 3 possibilités : on passe de l'île de départ au pont, du pont à l'île d'arrivée, ou on retire un des piliers du pont. Il faut que tous y arrivent... Mais l'union fait la force! Le matériel est très joli et bien adapté aux petits.</p>
	<p>Le jeu des bisous</p> <p>« Un peu de tendresse » dans ce monde souvent hostile. Chacun.e son tour, chaque joueur.euse retourne un cœur et tente de l'associer à une couleur identique. Dès lors qu'un cœur forme une seule et même couleur, l'enfant doit faire le bisou à l'endroit indiqué. Lorsque la ronde des cœurs est formée, la partie est terminée. Un jeu tendre et rigolo pour partager de bons moments ! 3 niveaux de jeu pour les enfants dont un mode coopératif.</p>
	<p>Premier Verger</p> <p>Premier Verger est une variante du célèbre « Le Verger », destinée aux plus jeunes enfants. Ici, les fruits en bois sont moins nombreux pour des parties plus courtes, et sont sur-dimensionnés pour faciliter la préhension. Une excellente entrée dans le monde du jeu coopératif.</p>

JEUX POUR LES TOUT-PETITE.S, A PARTIR DE 3 ANS

	<p>Octopus</p> <p>Jeu coopératif d'adresse</p> <p>Les petits poissons font trop de bruit, la pieuvre n'est pas contente, elle crache de l'encre et l'eau devient toute noire. Vite, aidez les poissons à fuir vers des eaux plus claires. Un jeu de pêche magnétique où il faudra faire preuve de coopération et de coordination pour faire passer les poissons d'un plateau à l'autre. Pour gagner, les enfants doivent allier leurs forces et coopérer.</p>
	<p>La chasse aux monstres</p> <p>Dans ce jeu aux jolies cartes, nous devons renvoyer les monstres qui veulent nous faire peur au placard ! Car si nous les craignons, eux-aussi ont des peurs, et nos jouets sont nos meilleures armes... Chaque jouet peut servir pour un type particulier de monstre. A nous de les trouver et d'éviter que ces monstres-peurs ne nous encerclent. Un bon moyen pour aborder avec les enfants cette question des peurs le soir et la nuit.</p>
	<p>La Ronde des Oies s'ébat dans le pré : c'est l'heure de la gymnastique. Mais le renard rôde ! Les cartes, face cachées nous révèlent peu à peu quels mouvement nous devons effectuer ou nous indiquent quand le renard approche... Attention à ce qu'il ne nous attrape pas ! Un petit jeu de psychomotricité, sportif, et animé.</p>

A PARTIR DE 4 ANS



Yoga Kiddy est un jeu de coopération proposant la découverte des principales postures de Yoga très joliment illustrées.

Pars en quête de toutes les pièces d'un parchemin égaré. Relève des défis posturaux pour le reconstituer.

L'aventure débute sur un cercle de 10 cases d'échauffement pour se poursuivre sur un parcours infini de cases colorées. Les joueurs-euses évoluent au rythme du dé, réalisant des postures de yoga individuelles ou collectives au gré des cartes piochées. Certaines cartes spéciales affichent l'illustration d'une pièce de puzzle permettant la collecte d'un morceau de parchemin. Le jeu prend fin lorsque le parchemin a été entièrement reconstitué.

A jouer en petit groupe ou en famille, ce jeu réalisé par Julie Van Brabant, professeur de yoga, vous emmènera vers la douceur corporelle et la sérénité de l'esprit !



Zemos

Voyage coopératif au pays des émotions !

Zemos est un jeu de communication et d'expression pour 2 à 6 joueurs de 4 à 104 ans.

Colorions ensemble un mandala au rythme du parcours tout en exprimant nos envies, nos besoins...

La reconnaissance de nos émotions et de nos sentiments est un atout utile à tout âge de la vie... entraînons-nous dès maintenant avec Zemos !



Le monstre des couleurs

Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent.

Pour cela, les enfants doivent eux aussi dire ce qui les attriste, les rend joyeux, les calme, les énerve ou leur fait peur. Ils pourront alors, avec un peu de chance, remettre toutes les émotions du monstre des couleurs dans les bonnes jarres.

Inspiré du best-seller La couleur des émotions d'Anna Llenas ce jeu permettra aux plus jeunes d'exprimer leurs émotions et de les structurer. Il s'agit autant d'un jeu coopératif que d'un outil, grâce auquel même des adultes peuvent apprendre sur leurs émotions. Le jeu peut être joué en coopération ou en compétition.



Concept kids animaux

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept, adapté aux enfants qui ne savent pas encore lire.

À leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal aux autres en jouant des pions sur les icônes illustrées sur le plateau de jeu. À travers cela, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à deviner. Tirez 12 cartes et essayez de trouver autant d'animaux que possible afin d'obtenir le plus de points possible ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner, répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour enfants leur permettra de découvrir le monde des animaux de manière ludique et innovante.



Karuba junior

Ensemble, les joueurs-euses partent à l'aventure et cherchent les trois trésors cachés dans la jungle sur l'île de Karuba ! Parviendront-ils à poser les tuiles « sentier » pour atteindre tous les trésors avant que les vilains pirates attaquent l'île ? Il leur faudra coopérer efficacement et faire attention aux tigres qui bloquent le passage. Avec un peu de chance et des esprits vifs, ils seront plus rapides que les pirates !



Mémo émotions

Un mémo sur le thème des émotions que l'on peut le rendre coopératif en jouant contre le temps. Mais surtout un support d'expression pour dire ce que l'on ressent à l'aide d'un support agréable.

Un jeu made in France et auto-produit.



Hop Hop Hop

A la fin de l'été, la transhumance se termine : la bergère et le chien invitent les moutons à quitter la montagne pour rejoindre leur bergerie. Ils devront pour cela quitter les cimes, rejoindre la plaine, passer le pont qui enjambe la rivière et entrer dans la bergerie.

Le dé nous indique les déplacements possibles, et nous signale les tempêtes. Car attention, quand le vent se lève, il emporte avec lui un des piliers du pont. Rendant le passage des moutons scabreux, puis impossible. Sauront-ils regagner la bergerie à temps ?

Un jeu simple qui gagne aisément en profondeur stratégique et coopérative au niveau des déplacements (si tous les moutons se trouvent dans un même endroit, les déplacements sont possibles sont plus rares). Les piliers du pont effondrés dans la tempête gagnent également à être enlevés avec habileté et réflexion : celui-ci est-il porteur ? Quel est le côté le plus solide ? Etc.

Le plateau de jeu en forme de puzzle à quatre pièces, la bergerie à monter, le pont sur pilotis de bois, et les figurines de bois, donnent un charme tout particulier à ce jeu. Hop ! Hop ! Hop ! est donc très agréable à utiliser grâce à son univers, sa conception et son matériel.

A PARTIR DE 5 ANS



Ombres en forêt

Un jeu original à jouer dans le noir, en famille. Un jeu unique parmi les jeux de société coopératifs.

Le noir et la lumière fascinent les enfants, les émerveillent. Les adultes se prennent aussi au jeu..qui n'est pas si facile qu'il n'y paraît!

Ce jeu comporte 2 jeux en 1 qui nous placent aux prises avec l'ombre... ou avec la lumière !

Nous jouons des nains cherchant à se grouper en évitant l'une ou l'autre, selon le côté du plateau de jeu choisi ! Dans tous les cas, ils devront tout faire pour ne pas être pétrifiés.



Le passage secret

Dans cette maison emplies d'objets précieux, un voleur s'est immiscé, a dérobé l'un d'eux et est reparti, fermant la porte derrière lui. Mais lequel a-t-il pris ?

Les joueurs-euses sont invité.e.s à mener l'enquête. Un jeu de mémoire et de logique, assorti d'une course contre le temps : aux douze coups de minuit, il faudra trancher pour gagner la partie. Alors, gagnons du temps en échangeant idées et stratégies !

Un jeu familial phare dans lequel adultes et enfants prennent plaisir à jouer.



Les Zélikibristes

En jeu artisanal d'empilement et d'équilibre.

Le but du jeu est simple : poser une figurine sur la table et faire tenir les 14 autres par dessus sans qu'aucun n'aie de pied au sol.

Les figurines sont munies d'encoches permettant la réalisation de figures élaborées. A chaque partie s'est une pyramide unique que l'on construit.

Les possibilités de réussir sont multiples et relève pourtant d'un vrai défi d'adresse et de réflexion.

A jouer seul ou à plusieurs. Un jeu dont l'esthétique nous a séduit, tout autant que son côté fait main.



Nom d'un renard !

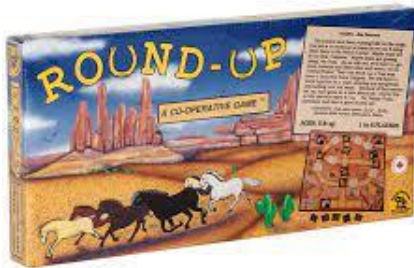
C'est la révolte dans le poulailler: un renard a volé l'oeuf doré. Les poules sont noires de colère.

C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices. Avec le scanneur de renard super sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace du voleur.

Mais le renard est futé et ne doit pas être sous-estimé, car avant que vous ayez fini de picorer, il avait déjà pris la poudre d'escampette.

Laisse filer le voleur ? Hors de question ! La poule est prête à mener l'enquête !

Un jeu coopératif idéal pour des parties en famille !

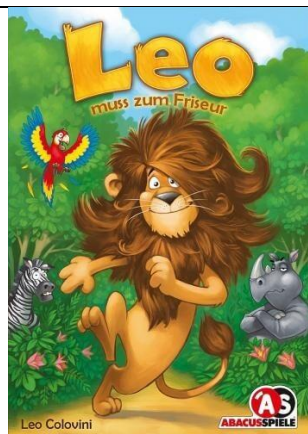


Rassemblement (round up)

Ces sacrés chevaux se sont encore enfuis ! Il faut vite les ramener au corral protecteur avant qu'ils ne se perdent vraiment. Mais les embûches compliquent leur retour, surtout les blocs de pierres qui chutent traîtreusement des falaises et obstruent les accès...

Il faudra donc trouver la bonne stratégie pour retrouver les chevaux et dégager les chemins menant à l'enclos. Une initiation à la stratégie collective.

A PARTIR DE 6 ANS



Léo

La crinière du lion Léo est trop longue et il risque de perdre le respect de ses camarades, qui continuent à l'arrêter pour papoter alors qu'il est en route vers le coiffeur. Pouvez-vous aider ce roi de la jungle à arriver au salon de coiffure à temps ?

Si les joueurs-euses parviennent à amener Léo au salon du coiffeur dans les cinq jours pour lui faire une coupe, ils et elles gagnent !



Bandida

Prêt à poursuivre une gangster ? Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville... Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : jouerez-vous aux policier.e.s pour empêcher Bandida de s'échapper, ou rejoindrez-vous le côté obscur pour planifier son évasion ?

Des règles simples à comprendre, des parties rapides et une victoire pas toujours facile à atteindre, avec trois modes de jeu différents pour jouer et coopérer tou.te.s ensemble, et passer encore plus de bons moments en famille ou entre ami.e.s !

Game des Story cubes



Story Cubes est un petit jeu de dés sans enjeu, juste pour favoriser l'imagination et l'expression.

Avec Story Cubes, lancez les 9 Cubes, commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Démarrez du cube qui attire le plus votre attention. Aurez-vous assez d'imagination pour créer une histoire à partir des 9 images révélées par les 9 cubes ?

Story Cubes est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Il stimule la créativité et est abordable à tout âge. C'est un jeu sans compétition, pour s'amuser seul.e ou animer un groupe en toute occasion.

Yum Yum island



Sur l'île de Yum Yum, cochon, lion, panda et autres animaux de tout poil vivaient en paix... Jusqu'au jour où Ferdinand le géant débarqua pour dévorer toute la nourriture de l'île ! Votre mission : sauver les animaux en leur parachutant de la nourriture... les yeux masqués !

Yum Yum Island est un jeu qui mélange savamment communication et adresse. Il est destiné autant aux enfants qu'aux adultes (nous avons des preuves vidéo), autour d'un thème et d'un matériel colorés.

Chacun son tour, les joueurs-euses choisissent quel animal alimenter, paient le coût de leur mission et, un bandeau sur les yeux, doivent larguer les pions de nourriture sur l'animal sélectionné, sans déborder ni toucher. Sinon, c'est le géant qui mange tout. Une fois les animaux sauvés, la partie est gagnée. De légères subtilités de règles permettent d'ajouter un soupçon de choix tactiques, pour épicer un jeu amusant comme tout !



P'tit rond, la boule émotions

Un mémo sur le thème des émotions que l'on peut rendre coopératif en jouant contre le temps.

Mais surtout un support d'expression et de développement du vocabulaire pour dire ce que l'on ressent à l'aide d'un support agréable. Ce jeu peut servir de support pour communiquer avec les enfants autour des sentiments, des émotions, savoir les reconnaître, les exprimer. Un jeu made in France et auto-produit.

A PARTIR DE 7 ANS

Les Éditions

Escape game dinosaures



Embarquez pour une fabuleuse aventure au milieu des dinosaures ! Le professeur Flynn, un célèbre géologue a disparu ! Pour le retrouver, vous descendez dans un monde souterrain étrange, peuplé d'une jungle épaisse et... de dinosaures ! Le temps presse, saurez-vous éviter les monstres carnivores ? Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 45 minutes pour trouver les indices dissimulés par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes.

SOS Dino



Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid !

Andor Junior



Depuis la grande tempête, vous apercevez régulièrement une louve sans ses petits rôder anxieusement autour du château. Les trois louveteaux ont été vus pour la dernière fois dans les montagnes, de l'autre côté de la rivière. Ils se sont certainement égarés dans la mine des Nains...

Vous décidez aussitôt de leur porter secours ! Mais avant de partir à leur recherche, vous devez accomplir les missions que vous confie Mart, le vieux Gardien du pont. Sinon, ce dernier ne vous laissera pas traverser la rivière !

Dans le jeu coopératif Andor Junior, vous incarnez une Magicienne, un Guerrier, une Archère et un Nain. Chaque partie vous réserve de nouveaux défis à affronter ensemble

A PARTIR DE 8 ANS

Aya



Bienvenue dans le monde d'Aya, la déesse de l'eau.

Dans la peau d'aventuriers photographes, remontons fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature. Émerveillons-nous de la diversité des paysages et de la faune qui, au fil de l'eau, s'ouvrent à vous. Coopérons habilement et nos photos témoigneront de cet incroyable voyage.

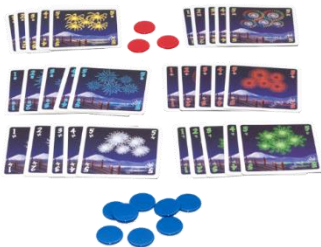
Créons des cascades de dominos pour relier les plus belles richesses du monde d'Aya.

Yokai



Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions des autres joueurs-euses et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes ! Yokai est un jeu dans lequel vous ne pourrez pas directement parler des cartes Yokai. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser ces esprits. Les joueurs-euses essaient, en un nombre limité de tours, de rassembler les Yokai par familles.

Hanabi



Nous sommes des artificiers et œuvrons ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais comme les poudres, les mèches et les fusées sont complètement mélangées, nous devons nous coordonner pour jouer les cartes que nous avons en main dans le bon ordre. Ce jeu présente une caractéristique unique : chacun.e d'entre nous tient ses cartes à l'envers, et ne voit donc pas ses cartes mais voit celles de tous les autres joueurs-euses ! Nous devons utiliser le peu d'indices à notre disposition pour donner la bonne information de la manière la plus efficace, et compter sur les pouvoirs de déduction de nos camarades pour qu'ils comprennent notre intention avec des informations partielles. Un jeu de déduction et de mémoire aux règles simples mais avec une grande profondeur stratégique, où le score d'un même groupe s'améliore avec la confiance et la complicité qui s'instaure au fur et à mesure des parties.



Affinity

Ensemble, coopérez et montrez que vous faites preuve d'affinité. A l'aide des cartes « début », « milieu » et « fin » de phrases, créez les phrases qui résonneront chez vos partenaires avec la même émotion que la votre, permettant de monter la complicité entre vous. Mais attention, si l'émotion n'est pas trouvée, c'est la discorde qui augmentera !

A PARTIR DE 10 ANS



Mysterium park

L'ancien directeur a disparu. Et depuis, d'étranges événements ont lieu. En tant que médiums, vous êtes convaincus qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminés à l'aider à dévoiler la vérité. Dans ce jeu asymétrique, le fantôme envoie des visions avec des cartes illustrées. Les médiums tentent de les interpréter pour d'abord innocenter des suspects et enquêter dans les différents lieux pour finalement identifier le meurtrier et le lieu du crime.



Feelings

Feelings nous invite à partager nos sensibilités au gré de situations drôles, sérieuses ou décalées, que l'on joue « en famille », « entre amis », « à l'école » ou « dans la société ». Exprimez votre ressenti, tentez de deviner l'émotion choisie par un.e autre et ensemble, rencontrez-vous sur la piste d'empathie.

Portrait robot



©Données Electre

Qui a fini le rouleau de PQ sans le changer ? Qui a coupé les spaghettis avant la cuisson ?
5 manches, 5 coupables... Vous êtes les seul.e.s témoins !
Vous apercevrez le coupable à chaque manche pendant 5 secondes précisément... avant de découvrir quelles parties de son visage vous devez décrire. Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier.e enquêteur-trice qui dessine le portrait robot du coupable selon la description des témoins ? Cheveux hirsutes ? Avec ou sans barbe ? Cette cicatrice était-elle à gauche ou à droite ? Reconnaissez le plus de fripons possibles sans faire d'erreurs pour espérer gagner la partie !



Just one

Vous jouez ensemble pour découvrir autant de mots mystères que possible. Trouvez le meilleur indice pour aider votre coéquipier.e. Soyez unique, car tous les indices identiques seront annulés !
Une partie complète se joue sur 13 cartes. L'objectif est d'obtenir un score aussi proche que possible de 13. En cas de bonne réponse, les joueurs-euses marquent 1 point. En cas de mauvaise réponse, ils perdent des cartes et diminuent leur score maximum possible.

Harry Potter



Les forces du mal menacent d'envahir le château de Poudlard ! C'est à quatre élèves d'assurer la sécurité de l'école en vainquant les méchant.e.s et en consolidant leurs défenses. Dans le jeu, les joueurs-euses jouent le rôle d'un.e étudiant.e de Poudlard : Harry, Ron, Hermione ou Neville, chacun.e avec son propre jeu de cartes qui est utilisé pour acquérir des ressources. Conçu sur le principe du « deck-building » coopératif.

Chrono-Mots



Faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Utilisez intelligemment les cartes Lettres qui vous donnent la première lettre du mot à utiliser comme indice. Moins vous utiliserez de carte Indice plus vous améliorerez votre score. Arriverez-vous à battre le record ? !

Imagine



Dans le jeu Imagine, vous allez tenter de faire deviner des mots à l'aide de 61 cartes transparentes que vous allez assembler, superposer, combiner, voire animer. Ce jeu d'ambiance original et très amusant vous propose des possibilités infinies. A chaque tour, le joueur qui doit faire deviner une énigme peut utiliser une ou plusieurs des 61 cartes représentant des symboles ou des objets. Imagine est un jeu qui fait appel à votre créativité.

Kréus



Enfermé.e.s dans l'immensité du Tartare par votre père Ouranos, vous Titans et Titanides, rêvez d'un monde idéal où la colère et la haine n'auraient plus prise... Grâce à votre mère Gaïa, vous avez réussi à vous libérer et à réunir suffisamment d'énergie pour tenter de créer cette planète idéale aux confins du cosmos. Disposant de peu de temps et très diminué.e.s, vous espérez prouver vos dons de création à votre père. Mais attention à sa colère et aux réactions de vos demi-frères Cyclope et Hécatonchires !

Andor



La terre d'Andor est en danger ! De nombreux monstres marchent vers le château. C'est à nous que le roi Brandur a demandé de protéger le château et de découvrir ce qui se trame. Nous devons donc parcourir le monde d'Andor, combattre les monstres qui menacent d'entrer au château, nous équiper chez les marchands, récupérer des objets et rencontrer des personnages qui pourront nous aider dans notre quête. Exploration, combat, décision de groupe et course contre la montre... surmonterez-vous tous les défis ?



Giraffomètre

Avez-vous déjà comparé la vitesse de chute d'une goutte de pluie avec le poids de la plus grosse citrouille au monde ou avec le nombre de pièces du Buckingham Palace ? Jamais ? Désormais c'est ce que vous pouvez faire pour défier le maître du Giraffomètre, un étrange instrument pour indiquer l'unité de mesure universelle. Chaque carte du jeu décrit une information étonnante et drôle correspondante à un chiffre. Essayez de trouver celle dont la réponse chiffrée est la plus haute ou la plus basse parmi les cartes piochées...

A PARTIR DE 12 ANS



Profiler

Jouons dans la même équipe pour essayer de retrouver ensemble le bon personnage parmi 6. Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Mettez-vous d'accord et prouvez que vous êtes la meilleure équipe de Profilers !

A PARTIR DE 14 ANS



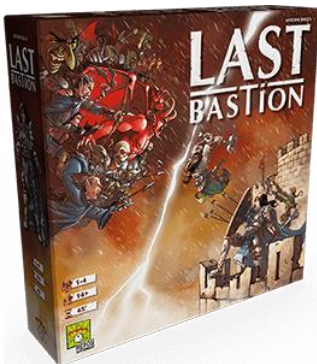
Expédition Perdue

Dans l'Expédition Perdue, vous menez une équipe de trois explorateurs-trices sur les pas de Percy Fawcett en route vers El Dorado. Pour gagner la partie, passez tous les pièges et découvrez la cité perdue !



Robinson Crusoe

Nous sommes survivant.e.s d'un naufrage, perdu.e.s sur une île pleine de dangers. Ce jeu d'aventure et de stratégie est destiné aux passionné.e.s : au programme, des missions à réaliser, basées sur des scénarii. A nous de gérer la météo, les menaces telles que les animaux sauvages et les populations hostiles, le manque de nourriture... et d'explorer l'île et ses secrets. Nos aventures ouvriront la voie à l'élaboration de nouvelles technologies, et à la construction du nécessaire à une vie plus... confortable !



Last Bastion

Une poignée de héros et d'héroïnes vient de dérober les puissantes reliques de la Reine Funeste. Sans celles-ci, l'immortelle est affaiblie ; les récupérer est désormais son seul but. Retranchés dans le Bastion des Rois Anciens, les Hauts Mages tentent de les détruire, pendant que nous défendons le lieu au péril de nos vies. Inlassablement, les hordes menées par des Seigneurs de Guerre prennent d'assaut les remparts. Si cette citadelle tombe, c'est toute une civilisation qui sera balayée, tout un monde qui plongera dans le chaos...