

# JEUX DE SOCIÉTÉ

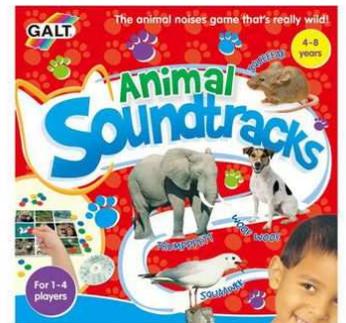
## ANIMAL SOUNDTRACK

**Âges :** de 4 à 8 ans

**Détails du jeu :** loto sons et images animaux

Les enfants adoreront écouter les cris des animaux et les associer aux photos sur les cartons de jeu. Démarrez le disque sur n'importe quelle piste pour que le jeu soit différent à chaque fois !

**Contenu :** 1 CD, 4 cartons, 40 jetons, règle du jeu



## BIG PIRATE

**Âges :** de 5 à 10 ans

**Détails du jeu :** jeu de coopération et de stratégie sur le thème des pirates

3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Ils se déplacent avec un dé 1, 2, 3 et disposent de cartes perroquet pour doubler les points et de cartes cocotier pour se cacher. Un joueur joue le Pirate, qui se déplace avec son propre dé. Il avance plus vite que les moussaillons mais il ne peut pas faire demi-tour. Chaque joueur choisit le meilleur chemin pour son personnage. De l'anticipation, du suspense et beaucoup de plaisir!

**Contenu :** 1 plateau de jeu (45 x 45 cm), 3 moussaillons, 1 big pirate et 3 coffres en caoutchouc, 7 cocotiers, 13 cartes, 2 dés, règle.

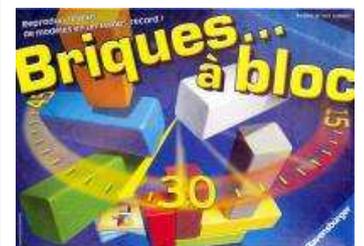


## BRIQUES... A BLOC

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** le joueur dont c'est le tour doit reconstituer les constructions présentées sur les cartes pendant que le chrono tourne. Le temps dont il dispose est déterminé au hasard, et les cartes sont plus ou moins difficiles. Le jeu est donc profondément injuste, ce qui ajoute encore un peu à son charme

**Contenu :** 1 chrono, 10 grandes pièces en bois, 80 cartes, 60 jetons, 1 dé



## CAMBIO

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** jeu de réflexes, de tactique et de psychologie qui recrée l'atmosphère de la bourse

Il s'agit de présenter une série de 9 cartes d'une même monnaie. Celui qui y parvient marque les points attribués à la monnaie gagnante. Vous prenez toujours autant de monnaies qu'il y a de joueurs

**Contenu :** 1 règle, 1 sonnette, 63 cartes de monnaie, 2 cartes cambio



## CANDY

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** Tobi et sa sœur Lisa ont reçu un grand sac de bonbons. Comme ils tirent tous les deux dessus, celui-ci se déchire brusquement. Quel désordre ! Maintenant, il faut vite ramasser tous les bonbons !

Développe le sens de l'observation et des combinaisons de couleurs

**Contenu :** 41 pièces en bois, 1 tapis, 1 règle du jeu, 3 dés



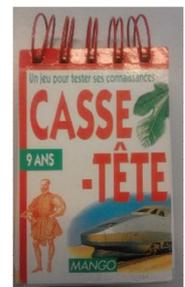
## CASSE TÊTE

**Âges :** dès 9 ans

**Détails du jeu :** Jeu de connaissances

Avec tes amis, tu peux tester les connaissances de chacun et lancer des défis. Le but du jeu est de marquer le plus de points possible

**Contenu :** 1 bloc de cartes (avec règles en page 2)



## CASSE TÊTE PERPLEXUS ORIGINAL

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** jeu de raisonnement

L'enfant devra faire progresser une bille dans un labyrinthe 3D coloré contenu dans une sphère. Mais gare à la spirale infernale et à la rampe du péril ! Seuls les plus adroits triompheront de Perplexus !

**Contenu :** 1 sphère contenant 1 bille et 1 labyrinthe



## CATA CASTORS

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** jeu de stratégie

La mission de Timber le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essayent sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage. Avec beaucoup de doigté et une portion de chance, ils réussissent à s'emparer d'un tronc ou d'un autre. Mais soudain, badaboum ! Le barrage s'écroule avec fracas. Timber s'aperçoit alors de cette audace et peste à n'en plus finir. Qui réussira à s'emparer du maximum de troncs sans se faire remarquer ?

**Contenu :** 1 paysage de rivière, 1 castor en bois, 35 troncs d'arbre, 1 bâton, jetons de grognement



## DEVINE CE QUE JE MIME

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** jeu éducatif qui met en œuvre une roulette qui détermine le choix de la catégorie à mimer : quel animal suis-je ?, qui suis-je ?

Le principe de ce jeu est simple : un des joueurs pioche une carte, l'observe puis la mime. Aux autres joueurs de deviner !

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau de jeu avec cadran, 1 distributeur de cartes, 25 cartes qui suis-je ?, 25 cartes que fais-je ?, 25 cartes quel animal suis-je ?, 25 cartes qu'est-ce que c'est ? 44 cartes blanches à personnaliser



## DIEGO DENT DE DRAGON

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu d'adresse enflammé !

Diego dent de dragon organise une compétition de lancers de billes de feu ! Qui enverra sa balle dans le cratère du volcan et sera futé pour deviner la bonne couleur ?

**Contenu :** 1 volcan, cartes de pari de 4 couleurs différentes, 4 billes de jeu, 1 règle



## DOMINO Winnie the pooh

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** jeu de domino

**Contenu :** 28 dominos



## DORA L'EXPLORATRICE - JEU DE PARCOURS

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** jeu de parcours

Pour gagner, sois le 1<sup>er</sup> à rejoindre le cirque en retrouvant les images identiques !

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau, 1 roulette, 4 pions en cartons et leurs supports en plastique, 12 carets sac à dos, 6 cartes puzzle



## DORA L'EXPLORATRICE - LES AVENTURES DE DORA

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** Dora et ses petits amis vont voir Grand-mère qui fête aujourd'hui son anniversaire. En traversant la forêt, ils se heurtent à toutes sortes d'obstacles : un pont démoli, un mur trop haut, une rivière sauvage. Sans compter Chipeur qui les guette pour leur jouer des tours pendables. Bien sûr, c'est le gagnant qui aura le droit d'embrasser Grand-mère en premier !

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 20 objets à collectionner, 4 figurines et 4 supports, 4 cartes de collection, une roulette et règle du jeu



## DRAPEAUX DU MONDE

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** le but du jeu est d'obtenir le plus de points en devinant de quels pays sont les drapeaux représentés sur les cartes et en répondant correctement aux questions concernant ces pays

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 30 pions, 200 cartes, 1 carnet réponses « joker », 1 règle

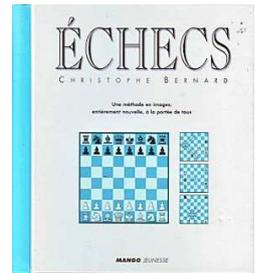


## ECHECS

**Âges :** ?

**Détails du jeu :** cet ouvrage vous explique le déplacement des pièces et les règles particulières, vous apprend à résoudre des "combinaisons" par thème, puis à rechercher des mats. Ensuite, des exercices sont proposés pour apprendre à démarrer correctement une partie d'échecs, à développer un "plan" en milieu de jeu, et à étudier les fins de partie

**Contenu :** méthode en image (livre), mini jeu d'échecs, 16 pions blancs, 16 pions noirs



## E-LEKTOR QUIZ

**Âges :** de 3 à 5 ans

**Détails du jeu :** 170 questions-réponses illustrées – 12 sujets éducatifs

L'enfant, après avoir une des fiches sur le pupitre en plastique, doit associer correctement les réponses aux questions en introduisant les broches dans les trous correspondants

**Contenu :** 6 fiches, 1 jeu électronique



## HOTEL

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** du même genre que le Monopoly mais centré sur la possession d'hôtels, ce jeu vous propose de plumer vos adversaires en les faisant séjourner dans vos luxueux hôtels : ambiance assurée. Le jeu Hotel fait la part belle au hasard mais vous allez devoir aussi bien gérer votre argent pour investir dans les plus beaux hôtels sans pour autant entamer votre budget. Au fil des coups de dés, le jeu Hotel vous rendra plus riche ou plus pauvre selon vos décisions ou celles de vos adversaires.. Petits et grands seront ravis de lancer les dés et de réclamer leur dû

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 33 toits, 30 bases, 2 réverbères (ensemble sur 4 supports), 30 entrées d'hôtel, 30 bâtiments, 8 bases de loisirs, 8 titres de propriété, argent, 4 voitures, 2 dés



## JEU DE CARTES SCHREK

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu de cartes

**Contenu :** 52 cartes, 1 boîtier



## JEU DE L'HALMA

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu de stratégie classique qui stimule la pensée logique

Le but du jeu est de déplacer tous ses pions du triangle de départ au triangle d'arrivée opposé. Le gagnant est le premier arrivé

**Contenu :** 1 règle, 60 pions, 1 plateau

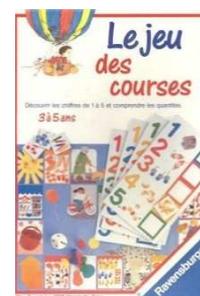


## LE JEU DES COURSES

**Âges :** de 3 à 5 ans

**Détails du jeu :** à partir d'objets familiers achetés dans les magasins quotidiens, ce petit jeu de parcours et de société favorise la reconnaissance des 1ers chiffres

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau, 4 planches « liste de courses », 20 minis cartes achats, 4 pions de couleur, 1 dé



## JEUX DES 7 FAMILLES SHREK

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** le but du jeu est de réunir le plus de familles ou de personnages

**Contenu :** 42 cartes, règle



## JOUONS AVEC LES ANIMAUX

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** 3 jeux différents et des règles simples

La souris est-elle plus petite que le singe ? Bien sûr ! Mais le singe est plus petit que la girafe ! Les joueurs n'ont plus qu'à trouver où les animaux de grande taille se sont cachés ! Celui qui aura une bonne mémoire et réagira plus vite pourra récupérer le plus d'animaux

**Contenu :** 1 règle, 3 gardiens de zoo, 34 cartes



## JUNIOR STRATEGO

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** le but du jeu est d'essayer de prendre le drapeau de ton adversaire. Ce n'est pas si facile parce que tu ne sais pas où se trouve le drapeau !

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau, 1 dé, 38 pions



## KATAMINO

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu qui fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun

Bien qu'adapté à tout âge, il permet aux enfants d'acquérir les premières notions de géométrie dans l'espace, et développe en s'amusant logique et sens de l'observation.

Ses multiples possibilités de combinaisons et l'aspect coloré de ses éléments en font un jeu de patience attrayant et passionnant

Le but du jeu est de déplacer tous ses pions du triangle de départ au triangle d'arrivée opposé. Le gagnant est le premier arrivé

**Contenu :** 1 règle, 12 pentaminos, 1 plateau pour jouer seul, 1 échiquier pour jouer à 2, 1 réglette, 1 tableau gris



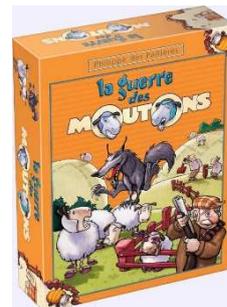
## LA GUERRE DES MOUTONS

**Âges :** dès 8 ans

**Détails du jeu :** jeu de construction à objectif secret

Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur (noir, jaune, rouge ou bleu) et doit construire l'enclos fermé comprenant le plus grand nombre de ses moutons. Cet enclos devra aussi être à l'abri des loups affamés

**Contenu :** 77 cartes de jeu, 1 règle



## LE CRAYON COOPERATIF

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** jeu coopératif

Tirez les ficelles pour diriger un crayon et laissez libre cours à votre imagination: parcourez un circuit, résolvez un labyrinthe, réalisez un dessin choisi, etc (de 2 à 10 joueurs simultanément)

**Contenu :** 1 règle, 1 crayon gras, 1 plaquette avec ficelles



## LE LYNX

**Âges :** de 6 à 10 ans

**Détails du jeu :** jeu d'observation et de mémoire. Les cartes à distribuer représentent un objet qui se cache parmi tous ceux qui sont sur le plateau. Il faut le repérer le plus vite possible pour gagner ...

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau, 304 cartes illustrées, 1 pot à monter, 18 jetons de 6 couleurs



## LES GRENOUILLES GOURMANDES

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** appuyez sur les leviers le plus rapidement possible pour faire sauter les grenouilles gourmandes et attrapez ainsi le plus de balles possible !

**Contenu :** 1 plateau, 40 balles



## LES PIRATES MATHÉMATIENS

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** les pirates ont fait la découverte d'un coffre contenant un trésor! Mais, comment se partager le butin? Tout simplement: c'est le pirate le plus malin et le plus rapide qui récupèrera le plus de pièces d'or! Une collection de jeux portant sur le calcul arithmétique pour 2 à 4 pirates mathématiciens. Avec degrés de difficulté croissants

**Contenu :** 1 règle, 1 coffre, 4 pirates, 4 disques de pirates, 1 disque de calcul, 20 pièces d'or, 7 cartes-coffres, 2 boules de canon, 2 dés de calcul

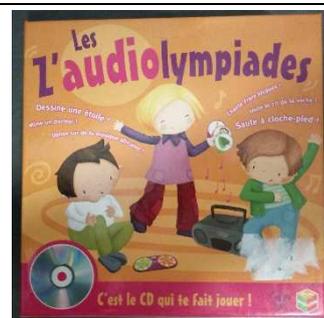


## LES Z'AUDIOLYMPIADES

**Âges :** de 4 à 7 ans

**Détails du jeu :** Jeu d'ambiance, de rapidité et de mémoire pour s'amuser comme des petits fous ! Reconnaître le cri d'un animal, faire une roulade, chanter, danser, mimer, etc.

**Contenu :** 1CD, 65 cartes, 50 jetons, 2 roues et leur support, 1 dé, 1 bloc-notes, 1 règle du jeu



## LOTO Disney animals friends

**Âges :** de 3 à 6 ans

**Détails du jeu :** le but du jeu consiste à compléter vos planches avec les cartes correspondantes

**Contenu :** 1 règle, 4 plaques de jeu, 24 cartes animaux



## LOTO TACTIL

**Âges :** de 3 à 6 ans

**Détails du jeu :** le but du jeu est de reconnaître des objets uniquement grâce au toucher

**Contenu :** 1 cache, 4 planches, 36 pièces en mousse



## MEMO MIME

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** des cartes indiquent des actions à réaliser. En soi, elles ne sont pas compliquées mais vous ne voyez ces cartes qu'une seule fois. Elles sont ensuite tournées vers les autres joueurs. Chaque fois que votre tour revient, vous devez ajouter une nouvelle carte à celles déjà exposées, puis exécuter la séquence complète

Le but du jeu est d'être le dernier joueur à pouvoir répéter la séquence de mimes sans faute

**Contenu :** 4 supports en plastique, 56 cartes



## MON COFFRET DE JEUX

**Âges :** dès 7 ans

**Détails du jeu :** coffret avec 3 jeux différents

Le jeu de Yam's, le jeu de dames et le jeu du chat

**Contenu :** 1 règle, 4 dés, 1 mini crayon, 4 figurines chat, 15 pions oranges et 15 pions mauves, 1 jeu de 32 cartes



## MOTS MAGIQUES

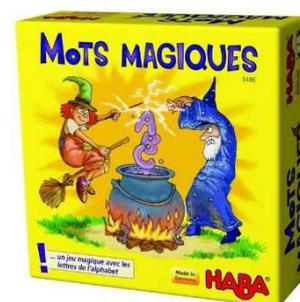
**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** la sorcière Susie et le magicien Pim se livrent à un captivant duel des lettres de l'alphabet !

Qui trouvera en premier dans les cartes richement illustrées, un mot qui correspond à la lettre recherchée ?

Un jeu magique avec les lettres de l'alphabet, pour 2 apprentis-inventeurs de mots. Une variante pour 1 joueur et une coopérative pour plusieurs joueurs sont fournies dans la règle du jeu

**Contenu :** 1 règle, 1 magiciens pim (bleu), 1 sorcière Susie (rouge), 10 cartes de mots magiques, 26 cartes de lettres de l'alphabet, 3 cartes vierges à remplir, 4 cartes circuit, 1 carte arrivée (= chaudron magique)



## PENGUINS

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu de logique

Chaussez vos patins pour rejoindre les Pingouins sur la glace!

Profitant que le lac soit gelé grâce au froid hivernal, les pingouins viennent y pratiquer leur sport favori : le patin à glace... Mais pour que leurs glissades soient harmonieuses, que personne ne se dérange, chacun doit respecter sa place!

Après avoir choisi un défi, vous allez devoir positionner les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devrez modifier la forme initiale de vos 5 pièces de glace (qui couissent pour prendre des positions différentes) afin qu'elles s'encastrent correctement dans le plan de jeu

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 règle de jeu, 5 pingouins sur 5 morceaux de glace amovibles



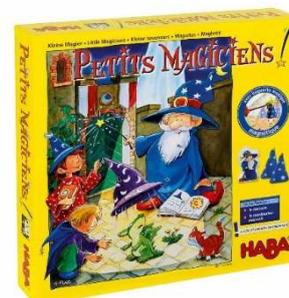
## PETITS MAGICIENS

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** une manière originale de jouer à un memory

Le tour de magie à réaliser n'est pas facile : un animal est caché sous chacun des 9 chapeaux. Merlin indique quel animal il faut faire apparaître. Celui qui se souvient sous quel chapeau se trouve l'animal remporte une étoile. Mais attention : si le dé tombe sur le symbole magique, les disques étoilés tournent et tous les chapeaux changent de place comme par enchantement

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 3 disques étoilés, 1 pion magicien Merlin, 1 baguette magique (avec aimant), 9 chapeaux de magicien, 9 plaquettes animaux, 26 étoiles, 1 dé et la règle de jeu. Mécanisme tournant à aimant



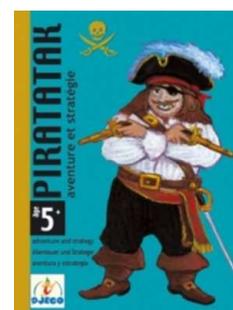
## PIRATATAK

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu de cartes sur le thème des pirates

Avant de prendre le large, nos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventuriers ou prudents, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs

**Contenu :** 1 règle, 55 cartes



## PIRATES SUDOKU JUNIOR

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu où il faut résoudre des grilles avec logique

**Contenu :** 1 règle, 1 livret de 50 modèles de sudoku, 36 plaquettes magnétiques, 1 plateau de jeu



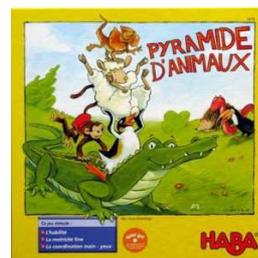
## PYRAMIDE D'ANIMAUX

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** jeu d'adresse

Guidés par le dé, les joueurs empilent le maximum d'animaux en bois sur le dos du crocodile. Avec de l'adresse, une bonne coordination œil/main, de la concentration et aussi de la chance, l'enfant construit une pyramide d'animaux et remporte la partie

**Contenu :** 29 animaux en bois, 1 dé, 1 règle



## QUI EST CE

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu de logique et de déduction

Qui se cache derrière la carte mystère ? Posez des questions sur le physique des personnages afin de retrouver le personnage figurant sur la carte de son adversaire avant que lui ne trouve le vôtre !

**Contenu :** 2 plaquettes en plastique, 2 plaquettes en carton



## TANGRAM

**Âges :** ?

**Détails du jeu :** le Tangram chinois est un casse-tête géométrique consistant en une coupe carrée en sept morceaux qui peut être disposés à faire d'autres formes diverses

**Contenu :** feuillets d'exemples, 7 formes en bois



## TESORO

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu de stratégie

Jeu de stratégie dans lequel les pirates prennent des navires pour récupérer leurs pièces d'or. Qui en aura le plus?

**Contenu :** 1 règle, 5 cartes de pirates, 4 personnages, 1 dé, 24 pièces d'or, 6 pièces d'or avec pirates



## TRESOR EN VUE

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu de course et blocage

Lors de la dernière piraterie qu'ils avaient mijotée ensemble, les célèbres capitaines-pirates John, Jim, Joe et Jesse ont trouvé une vieille carte indiquant un trésor. Elle représente l'île des corsaires où cinq lieux sont marqués par des coffres. Mais le chemin pour arriver à l'île est plein d'embûches et très dangereux. Les pirates vont devoir se livrer à une turbulente course au trésor!

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 16 pirates, 9 planchettes en bois, 1 dé de pirate, 1 règle



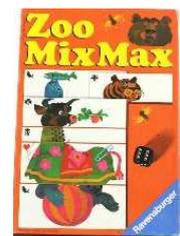
## ZOO MIXMAX

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** jeu d'assemblage

Avec 60 cartes de morceaux d'animaux et 1 dé, on peut composer 50625 phénomènes amusants !

**Contenu :** 1 dé, 60 cartes animaux



# JEUX DE CONSTRUCTION

## BUILDING SET

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** jeu de construction

Des engrenages, des piliers et des fondations qui s'imbriquent facilement

**Contenu :** 96 pièces en plastique, 1 guide d'activités



## CLACK

**Âges :** de 3 à 8 ans

**Détails du jeu :** jeu d'assemblage

Aide à développer la créativité et les aptitudes manuelles.

Par simple clipsage, il permet de réaliser des constructions articulées très originales.

Les pièces pivotent verticalement et horizontalement.

**Contenu :** 1 baril avec 52 pièces



## CLICS

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** jeu d'assemblage

Héros de l'espace, attention ! Es-tu prêt à lancer ta propre fusée ou à découvrir des galaxies lointaines à bord de ton propre vaisseau spatial ? Super, car il y a plein de défis qui t'attendent dans l'espace ! Transforme ton vaisseau spatial en un puissant robot et pars à la conquête de planètes inconnues ! Avec le Chariot Clics Espace, tout est possible ! (Tu peux aussi intégrer les roues de ce chariot dans tes constructions !)

**Contenu :** 356 Clics, 44 accessoires et de jolis autocollants plans de construction joint



## STRAWS CONNECTORS

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** ensemble créatif de construction – pailles et joints

Construisez un fort, une fusée, un bateau, une tour, un tunnel ou un pont !  
Les pailles s'emboîtent parfaitement dans les joints, tout en étant flexible, ce qui permet de construire des arcs et des tubes.

**Contenu :** 130 pailles, 100 joints, 1 livret illustré



## SUPERMAG GLOW

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** jeu d'assemblage et de construction magnétique

**Contenu :** 21 longs cylindres, 45 cylindres courts et 36 billes



# PUZZLES

## ANIMAUX

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** 3 puzzles animaux : chats, chiens et ânes

**Contenu :** 3X49 pièces



## ANIMAUX EN BOIS

**Âges :** dès 2 ans

**Détails du jeu :** 4 puzzles animaux en bois

**Contenu :** 4X7 pièces



## BAMBI

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** 3 puzzles différents de Bambi

**Contenu :** 3X49 pièces

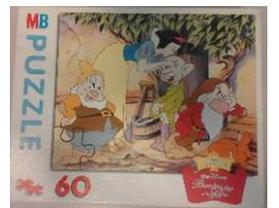


## BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** puzzle de blanche neige et les 7 nains

**Contenu :** 60 pièces



## BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS (2)

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** puzzle de blanche neige et les 7 nains

**Contenu :** 60 pièces



## CLOWNS

**Âges :** dès 2 ans

**Détails du jeu :** 2 puzzles clowns en bois

**Contenu :** 2X16 pièces



## DISNEY

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** 1 puzzle de blanche neige et 1 puzzle de dumbo

**Contenu :** 2X48 pièces



## LA FAMILLE COUP DE POUCE

**Âges :** dès 5 ans

**Détails du jeu :** puzzle « la famille coup de pouce »

**Contenu :** 45 pièces



## LA FERME EN BOIS (2)

**Âges :** dès 2 ans

**Détails du jeu :** puzzles animaux en bois à emboîter

**Contenu :** 27 pièces



## LE CORPS

**Âges :** dès 2 ans

**Détails du jeu :** 5 puzzles : les muscles, la digestion, le squelette, le cerveau et les 5 sens et la circulation du sang et les reins

**Contenu :** 5X6 pièces



## LIONS FLUOS

**Âges :** dès 9 ans

**Détails du jeu :** puzzle lions fluorescent

**Contenu :** 250 pièces



## MICKEY

**Âges :** dès 4-5 ans

**Détails du jeu :** puzzle Mickey

**Contenu :** 35 pièces



## PANORAMA DONALD

**Âges :** dès 7 ans

**Détails du jeu :** puzzle Donald de 170X20 cms !

**Contenu :** 120 pièces



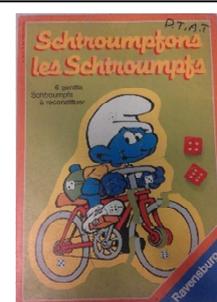
## SCHTROUMPFONS LES SCHTROUMPFES

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** jeu de dés-puzzle

Il s'agit de gagner, à l'aide des dés, le plus grand nombre possible de morceaux d'un ou plusieurs puzzles, d'une même couleur, puis de les assembler afin de réaliser un ou plusieurs tableaux

**Contenu :** 6 tableaux puzzle, 2 dés, 1 notice



## STAR WARS

**Âges :** dès 6 ans

**Détails du jeu :** Puzzle star wars

**Contenu :** 104 pièces



## WINNIE L'OURSON

**Âges :** dès 4 ans

**Détails du jeu :** puzzle Winnie l'Ourson

**Contenu :** 1 tableau puzzle, 30 pièces



## 101 DALMATIENS

**Âges :** dès 3 ans

**Détails du jeu :** puzzle des 101 dalmatiens

**Contenu :** 1 tableau puzzle, 20 pièces

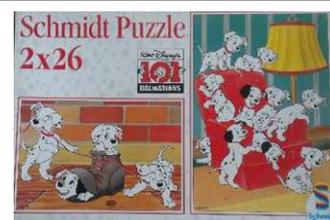


## 101 DALMATIENS (2)

**Âges :** dès 3-4 ans

**Détails du jeu :** puzzle des 101 dalmatiens

**Contenu :** 2X26 pièces



# JEUX DE LANGAGE

## MES PREMIERES PHRASES

**Âges :** de 2 à 5 ans

**Détails du jeu :** jeu conçu pour développer l'imagination, l'observation, le langage et l'esprit logique

D'une manière agréable et progressive, l'enfant découvre 12 phrases de référence grâce aux couleurs, puis il s'amuse à créer des phrases tout seul !

**Contenu :** 48 pièces (de puzzle)



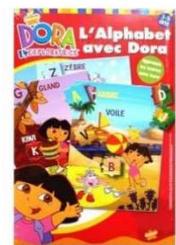
## L'ALPHABET AVEC DORA

**Âges :** de 3 à 5 ans

**Détails du jeu :** apprendre les lettres avec Dora

Avec Dora, Babouche et tous leurs amis que l'enfant découvrira les 4 saisons et les 26 lettres de l'alphabet

**Contenu :** 1 règle, 4 fiches saison, 26 cartes alphabet



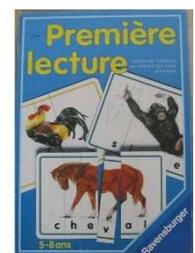
## PREMIERE LECTURE

**Âges :** de 5 à 8 ans

**Détails du jeu :** jeu d'apprentissage de la lecture et de l'orthographe

Apprendre l'alphabet en formant des noms d'animaux. L'enfant reconstitue le nom de 18 animaux et vérifie l'orthographe avec des cartes contrôles

**Contenu :** Il reste 11 animaux à former



## SCRABBLE JUNIOR

**Âges :** de 5 à 10 ans

**Détails du jeu :** 2 jeux évolutifs pour grandir avec le scrabble

Jeux conçus pour familiariser les enfants avec la lecture et l'orthographe

**Contenu :** 1 règle, 1 plateau de jeu, 84 lettres, 32 jetons rouges, 1 carnet d score, 1 crayon, 1 sac en tissu, 2 réglettes



## VOCABULON DES PETITS

**Âges :** de 3 à 6 ans

**Détails du jeu :** jeu d'observation, association, lecture et réflexion

Bienvenue au pays des lettres ! Ce grand classique invite les petits de maternelle à découvrir l'alphabet et à enrichir leur vocabulaire de façon ludique, à partir de définition, synonymes, contraires... Avec les 6 planches-paysages, ils vont découvrir 120 mots, et progresser dans leur apprentissage de la lecture

**Contenu :** 6 jeux faciles, 6 planches paysages, 6 planches mots, 120 cartes mots



# MATERIEL DE SPORT

## BADMINTON

4 raquettes et 2 volants



## BASE BALL (6)

6 battes et 6 balles



## BILBOQUET



## CORDES A SAUTER (5)



## ECHASSES (2)



## FRISBEE (1)



## INDIACA



**4 raquettes et 4 indiacas**

## MINI BOWLING KIT



**10 quilles et 1 boules**

## PARACHUTE



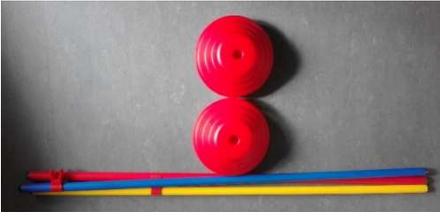
## PISTOLETS A EAU (10)



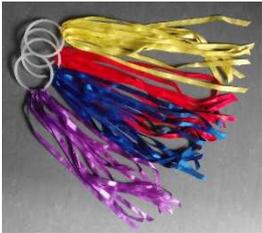
## PLOTS (9)



## PLOTS (2) ET BARRES (3)



## POIGNEES A RUBAN (4)



## SPEEDMINTON



**2 raquettes et 2 volants**

# MATERIEL DE MUSIQUE

## BOOMBLASTER



## BOOMWHACKERS



## ENSEMBLE INSTRUMENTAL



**25 instruments** : 2 tambourins, 5 triangles, 1 maracas en bois, 1 maxi guiro, 3 castagnettes, 3 paires de claves, 3 tones blocs, 1 wood bloc, 3 poignées à grelots, 1 manche à grelots, 1 shaker métallique, 1 paire de mini cymbales

## XYLOPHONE



# COIN DOUX-PSYCHOMOTRICITE

## ENSEMBLE TAPIS WESCO AVEC COUSSINS



**3 coussins, 1 grand tapis bleu, 2 tapis rectangles verts, 2 tapis carrés verts, 2 tapis demi-lune oranges**

## POUFS WESCO (3)



## TAPIS (2)



# CUISINE

## MINI FOUR



# JEUX D'IMITATION

## MINI CUISINIÈRE EN BOIS



## MALLE CUISINE



**2 œufs, 24 fruits et légumes, 11 produits d'épicerie**

# MATERIEL DE CREATIVITE

## EMPORTE PIECES ANIMAUX



**23 emporte pièces**

## EMPORTE PIECES LETTRES



**4X26 emporte pièces**

## PETITES VOITURES



## KIT ANIMAUX



**4 chevaux en tissu, 2 poneys en plastique, 1 balai,  
1 fourche, 36 animaux miniatures**

## KIT MODELAGE



**3 rouleaux  
6 roulettes**

## MALETTE VEHICULES



**21 véhicules  
13 accessoires de circulation**

## MALLE POCHOIRS



**4 cadres Noël, 6 pochoirs espace, 6 pochoirs fruits, 6 pochoirs légumes,  
6 pochoirs Noël, 6 pochoirs lettres et chiffres, 6 pochoirs Halloween,  
24 mini pochoirs la campagne, 24 mini pochoirs la forêt, 6 bacs,  
10 rouleaux, 12 pinceaux, 6 pochoirs animaux de la ferme, 8 masques animaux,  
9 pochoirs la famille + 2 plaques traces**

## MOULES POUR PLATRE



**4 plaques de moules à plâtre « chiffres et lettres »**

## TAMPONS « EMOTIONS »



**10 tampons**

## TAMPONS « FORME »



**10 tampons**

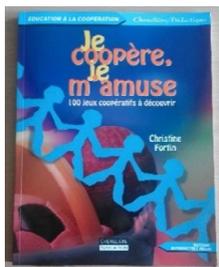
## VOITURES A CONSTRUIRE



**1 mode d'emploi**  
**2 voitures assemblées**

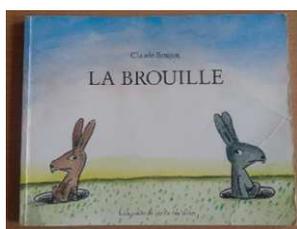
# LIVRES POUR PROFESSIONNELS

## JE COOPERE, JE M'AMUSE



100 jeux coopératifs à découvrir !

## LA BROUILLE



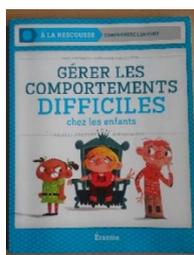
2 petits lapins se disputent... jusqu'au jour où ils comprennent combien il est plus intéressant de bien s'entendre en respectant les besoins de l'un et de l'autre...

## LA ROUE DES EMOTIONS



Un outil pour aider à conscientiser ce que l'on ressent, mettre des mots sur les émotions qui correspondent, et surtout exprimer le ou les besoins...

## GERER LES COMPORTEMENTS DIFFICILES



Cet ouvrage : - permet de mieux comprendre l'enfant ; - propose des pistes de réflexion et d'intervention ; - explique les raisons derrière ces comportements dits « difficiles »

## IDEES DE BRICOLAGES, EXPERIENCES, ACTIVITES



Nombreux livres de bricolages, expériences, activités, etc