

Les différents catalogues de jeux

Catalogue jeux d'exercices

Page 2 à 42



Catalogue jeux symbolique

Page 43 à 52



Catalogue jeux d'assemblage

Page 53 à 88



Catalogue jeux moteurs

Page 89 à 111



Catalogue jeux de règles

Page 112 à 213



Catalogue fêtes et anniversaires

Page 214 à 226



Nouveautés

Page 227 à 233



Catalogue jeux d'exercices

[LES JEUX DE "COUCOU-CACHÉS"](#)

[LES TOUPIES](#)

[JEUX DE MANIPULATION et PREMIERS ENCASTREMENTS.](#)

[JEUX à TAPER ET JEUX DE BOULES.](#)

[INSTRUMENTS DE MUSIQUE](#)

[LES ROULEAUX et JEUX A POUSSER](#)

[LES JEUX A TIRER](#)

[LES AIRES D'EVEIL.](#)

[LES TAPIS.](#)

[LES CHARIOTS DE MARCHE](#)

[LES PORTIQUES](#)

[TABLEAUX D'ACTIVITES](#)

[ACTIVITES SONORES ET LUMINEUSES.](#)

[LES JOUETS EN MOUSSE ET SENSORIELS.](#)

[LES HOCHETS](#)

[DIVERS À MANIPULER.](#)

[Page 3](#)

[Page 4](#)

[Page 5 à 8](#)

[Page 9 à 10](#)

[Page 11 à 12](#)

[Page 13 à 14](#)

[Page 15 à 16](#)

[Page 17](#)

[Page 18 à 19](#)

[Page 20](#)

[Page 21](#)

[Page 22 à 25](#)

[Page 26 à 28](#)

[Page 29 à 30](#)

[Page 31 à 37](#)

[Page 38 à 42](#)



LES JEUX DE COUCOU - CACHE

cachés, en effectuant différentes manipulations : glisser, presser, tourner...
Idéal pour jouer et rejouer avec" l'apparition et la disparition" soit "séparation et retrouvailles".

La chenille Surprise.

E2/302

Age : à partir de 9 mois



Pop-up Dinosaures

E2/303

Age : à partir de 9 mois



Pop-up Oursons

E1/067 et E2/304

Age : à partir de 9 mois



Boîte ourson

E1 243

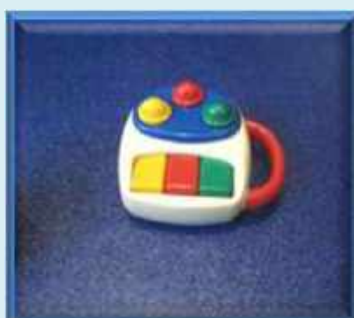
Age : à partir de 9 mois



Piano

E1 27 B

Age : à partir de 9 mois



Boîte fille

E1 62

Age : à partir de 9 mois



Animaux Cache-Cache

E2/342 - E1/375

Age : A partir de 9 mois



Grenouille Bondissantes

E2/373

Age : A partir de 9 mois



Effets sonores

LES TOUPIES

Toupie aquarium

E2/301

Age : à partir de 6 mois

Ces toupies combinent mélodies, effets sonores et lumineux. Facile à manipuler elles sont accessibles aux tous petits.



Toupie coccinelles

E1/279

Age : à partir de 6 mois

Ces toupies combinent mélodies, effets sonores et lumineux. Facile à manipuler elles sont accessibles aux tous petits.



Toupie train

E2/326 et E2/331

Age : à partir de 12 mois

Ces toupies combinent mélodies, effets sonores et lumineux. Facile à manipuler elles sont accessibles aux tous petits.



Toupie Rainbow

E2 399

Age : à partir de 12 mois

Ces toupies combinent mélodies, effets sonores et lumineux. Facile à manipuler elles sont accessibles aux tous petits.



Toupie boules

E2/279

Age : à partir de 6 mois

Ces toupies combinent mélodies, effets sonores et lumineux. Facile à manipuler elles sont accessibles aux tous petits.



Toupie des Petits

E2/376

Age : à partir de 6 mois



JEUX DE MANIPULATION et PREMIERS ENCASTREMENTS

CUBES ACTIVITES

E2/293

Age : Dès 6 mois

Ces cubes empilables comportent diverses activités que l'enfant peut déclencher individuellement.



PRIMO LEGO

A/182 A et A/182 B

Age : Dès 1 an

Toutes rondes, ces briques sont faciles à manipuler par de petites mains, elles développeront la dextérité et permettront les premières expériences d'encastrement.



Mes premiers empilements

A/388 et A/389

Age : Dès 12 mois

Ces formes simples et faciles à manipuler permettront à l'enfant ces premières expériences d'encastrement.



Roller Derby

E2 341

Age : Dès 1 an

3 boules qui roulent sur la piste en faisant tinter une clochette sur leur passage.



Blocs Activités Sensorielles

E1/358

Age : A partir de 6 mois



Boite à formes

A/073 (B;E;F)

Age : A partir de 12 mois

Premiers encastrement de forme ; Boite facile à ouvrir pour exercer la notion remplir vider.



Perles à emboîter

A/070 A et D

Age : A partir de 12 mois



Cubes en bois

A/079 (A;C)

Age : A partir de 12 mois



Pyramide

A/071 (C.D.E)

Age : A partir de 12 mois

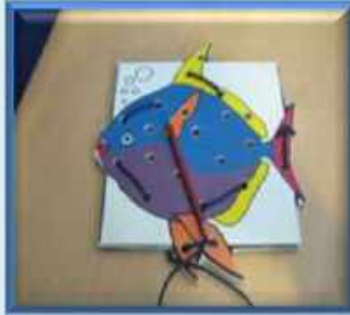


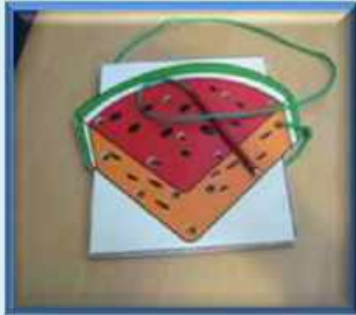
Pêche avec formes

E2/355

Age : A partir de 3 ans



Piou Piou surprise A/404	Pêche aux canards E2/302
<u>Age :</u> A manipuler dès 12 mois 	<u>Age :</u> A partir de 3 ans 
Cubes en mousse A/371	Grosses perles bois E2 069
<u>Age :</u> A partir de 12 mois 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Engrenages E2 059 B	Branche à disques E2/ 060 B
<u>Age :</u> 3 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Arbre à disques E2/061	Cube des formes E2/124
<u>Age :</u> 3 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Laçages E2/63A	Laçages E2/64B
<u>Age :</u> 3 ans et plus 	<u>Age :</u> 3 ans et plus 

Laçages E2/66B <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Les Chaines E2/ 062 A et B <u>Age :</u> 3 ans et plus 
Boutons à enfiler E2/067 <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Pomme trouée E2/192 <u>Age :</u> 3 ans et plus 
Mosaïques E2/72A;72B <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Miroir à rabats E2/311 <u>Age :</u> A partir de 12 mois 
La Haie Fleurie E2/195 <u>Age :</u> 2 ans et plus 	Ferme Sonore Little People S/449 <u>Age :</u> A partir de 12 mois 
Gruyère Troué E2/225 <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Jeu Tri Formes et Couleurs E2/366 <u>Age :</u> 2 ans et plus 

My First Totem E2/371 <u>Age :</u> 18 mois et plus Pièces aimantées. 	Grue (1.2.3) E2/384 <u>Age :</u> 2 ans et + 
Voiture Rallye E2/388 <u>Age :</u> à partir de 12 mois Favorise la coordination oeil/main grâce à sa télécommande très simple. 	Spinagain E2/387 A et B <u>Age :</u> à partir de 12 mois Cette tour développe la motricité fine, la sensorialité, et les compétences de séquençage tout en étant très ludique. 
Laçage Chenille E2/398 <u>Age:</u> 18 mois et + Un jeu pour les premiers enfilements qui développe la motricité fine, la création et l'observation. 	Mini Babyfoot E2/400 <u>Age:</u> 4 ans et + Mini Babyfoot de table, ce jeu développe la coordination motrice et initie les enfants au domaine du football. 

JEUX à TAPER ET JEUX DE BOULES

Etabli Bong-bong

E2/346

Age : à partir de 3 ans



Rue Sésame

E2/359

Age : à partir de 12 mois



Tape sur l'oiseau

E2/357

Age : à partir de 12 mois



Balles à taper

E2/115

Age : à partir de 12 mois



Chevilles et marteau

E2/120

Age : à partir de 18 mois



La Cascade

E2/129

Age : à partir de 18 mois



Maison des boules

E2/140

Age : à partir de 18 mois



Crockenvol

E2/310

Age : à partir de 18 mois



Roller Derby E2/341	Tour à cogner E2/271
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Parcours boules E2/169	Toboggan Girafe E2/132
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Tape Croco E2/224	Senso Balle E2/385
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age:</u> Dès 9 mois En déplaçant la balle d'un tube à l'autre, des effets sonores et lumineux se déclenchent. 
Tape Tape Marmotte E2/386	
<u>Age:</u> Dès 12 mois 	

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Cymbalettes

E2/126

Age : 10 mois et +



L'arbre à clochettes

E2/133

Age : 10 mois et +



Tambour bois

E2/136

Age : 10 mois et +



Xylophone bois

E2/137

Age : 10 mois et +



Bâtons de Pluie

E1/166 E2/ 361

Age : 8 mois et +



Bâtons de Pluie

E2/172

Age : 8 mois et +



Bâtons de Pluie

E2/173 E2/345

Age : 8 mois et +



Xylophone poisson

E2/183

Age : 10 mois et +



Lot de 8 Clochettes

E2/328

Age : 12 mois et +



Tambourin Hape

E2/336

Age : 10 mois et +



Tambour MusicalE2/377 Age : 10 mois et + 	Hochet HérissonE1/339 Age : 12 mois et + Combine musique et motricité. 
Tambour MusicalE2/377 Age : 6 mois et +  Produit divers effets sonores et lumineux	Hochet HérissonE1/339 Age: Dès 6 mois 
Piano Touches MagiquesE2/ 391 Age : 12 mois et +  Avec son son de piano très réaliste, ce piano développe motricité et sensibilité musicale	Tourne Disques FisherE2/ 394 Age : 12 mois et + Remontez ce tourne disques vintage (années 70) pour écouter une version « boîte à musique » de dix célèbres mélodies. 
Piano Rock and RollE2/404 Age : 4 ans et +  Piano flexible et portable pour les musiciens en herbe avec des partitions en code couleurs.	

LES ROULEAUX et JEUX A POUSSER

Roller OBALL

E1/282

Age : 6 mois et plus

Idéal pour accompagner les premiers pas. La balle hochet placée à l'intérieur du rouleau fait des bruits amusants et se détache afin de permettre de jouer au sol.



Rouleau musical

E1/47A

Age : 12 mois et plus

Superbe rouleau vintage de chez Fisher Price qui fait une jolie petite musique quand il roule.



Pop et Roule

E2/401

Ces animaux vacillants transformables en véhicules roulant permettent la découverte de la relation de cause à effet et incitent au déplacements.



Chien Attrape-moi

E2/288 et E2/323

Age : à partir de 6 mois

Ce chien interactif et multidirectionnel incite le déplacement à 4 pattes des tous petits. Ses matières différentes sollicitent la motricité fine et tactile.



Jeux à pousser

voir photo

Age : à partir de 6 mois

Différents jeux à pousser, à faire rouler sont à disposition. Ils stimulent la motricité et affinent la compréhension de la relation de cause à effet.



Jeux à pousser

voir photo

Age : à partir de 6 mois

Différents jeux à pousser, à faire rouler sont à disposition. Ils stimulent la motricité et affinent la compréhension de la relation de cause à effet.



Bolide

E1 034

Age : à partir de 6 mois



La Coccinelle.

E1 097

Age : à partir de 6 mois



Le magicien E1 030 B <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	Petits véhicules E1/172 ; E1/173 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 
L'Ours à Vélo E2/214 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	Voiture TOLO E2/170 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Voiture E1/082 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 	Dante le Chat E2/368 <u>Age :</u> à partir de 12 mois Un petit chat qui avance tout seul lorsque l'on appuie sur son dos. 
Actiroller E1 348 <u>Age :</u> à partir de 6 mois Ce rouleau d'activités, dont une sonne, incite l'enfant à se déplacer. 	

LES JEUX A TIRER

Snoopy

E1 044 D

Age : 12 mois et plus



Le Cochon rose

E1 060

Age : 12 mois et plus



Avion 1,2,3, Décollage

E1 263

Age : 12 mois et plus



Le Canard vert

E1 061

Age : 12 mois et plus



La famille Chiens

E1 131

Age : 12 mois et plus



Le Chat Mila

E2 344

Age : 12 mois et plus



La Grenouille

E1/255

Age : 12 mois et plus



La Vache

E1/254

Age : 12 mois et plus



Le SerpentE1/176 Age : 12 mois et plus 	Taxi SésameE2/356 Age : 12 mois et plus 
L'EscargotE2/215 Age : 12 mois et plus 	

LES AIRES D'ÉVEIL

Nid Gonflable E1/130 <u>Age :</u> à partir de 3 mois 	Cale Bébé E1/267 <u>Age :</u> 0 à 6 mois 
Aire d'éveil E1/135 <u>Age :</u> à partir de 3 mois 	Aire de jeu Lapin M/377 <u>Age :</u> à partir de 6 mois + 45 Balles 

LES TAPIS

La Pomme

E1/103

Age : 0 à 6 mois



Tapis Jungle

E1/104

Age : 0 à 6 mois



Tapis Modulaire Discovery

E1/112

Age : 0 à 6 mois



Tapis Arche Activités Pliable

E1/116

Age : 0 à 6 mois



Tapis d'éveil Ours

E1/310

Age : 0 à 6 mois



Tapis d'éveil La Forêt

E1/134

Age : 0 à 6 mois



Tapis d'éveil Piano

E1/345

Age: 0 à 6 mois

Après avoir pianoté avec pieds et mains, le bébé découvre 70 mélodies et 7 jouets pour mettre tous ses sens en éveil.



Tapis Tunnel

E1/ 296

Age : 0 à 6 mois



Tapis d'éveil Zippy Zoo

E1/270

Age : 0 à 6 mois



Tapis Activity

E1/311

Age : 0 à 6 mois



Age : 0 à 6 mois

18 Activités sensorielles :

Mobile noir et blanc,
Miroir, Anneau de
dentition étoile, Jouet
musical 3 mélodies,
Hochet Renard, Livre en
tissu ...



LES CHARIOTS DE MARCHÉ

Chariot de Marche

M/145 B

Age : 10 mois et +



Chariot de Marche 5 activités

E2/289

Age : 10 mois et +

Ce chariot est idéal pour les premiers pas, 2 vis permettent de régler la vitesse ce qui permet à l'enfant de prendre de l'assurance.



Chariots de Marche Locopousse

M/188 et M/219

Age : 10 mois et +



Chariot en bois

S/188

Age : 10 mois et +

Ce chariot très lourd est idéal pour les premiers pas.



Chariot de marche Little Tikes

E2/ 333

Age : 10 mois et +

Chariot de marche multi-activités pour faire ses premiers pas. Avec réglage de vitesse.



Chariot de marche HAPE

E1/286

Age : 10 mois et +

Chariot de marche pour faire ses premiers pas. Avec réglage de vitesse. Chariot léger à lester !!!!



Chariot Oxybul

M/357

Age : 10 mois et +

Ce chariot est idéal pour les premiers pas, 2 vis servent à régler la vitesse ce qui permet à l'enfant de prendre de l'assurance.



Chariot Pousseur

E1/341

Age: 10 mois et +

Ce chariot est idéal pour les premiers pas, 2 vis permettent de régler la vitesse ce qui permet à l'enfant de prendre de l'assurance.



Chariot Mini-Van

E1/ 338

Age : 10 mois et +

Ce chariot est idéal pour les premiers pas, 1 vis sert à régler la vitesse ce qui permet à l'enfant de prendre de l'assurance.



LES PORTIQUES

Portique Oursons

E1/089 E1/088

Age : 0 à 6 mois



Portique Hape

Age : 0 à 6 mois



Portique Musical

E1/201

Age : 0 à 6 mois



Portique L'Océan Musical

E1/156

Age : 0 à 6 mois



Arche pour Transat

E1/109 et E1/164

Age : 0 à 6 mois



Portique Pontino

E1 / 192

Age : 0 à 6 mois



Portique Clowns

E1/163

Age : 0 à 6 mois



Portique musical et lumineux

E1/269

Age : 0 à 6 mois



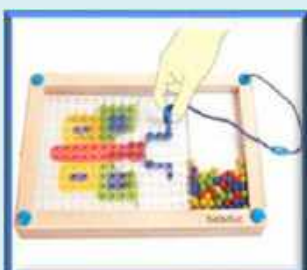
Portique Oursons

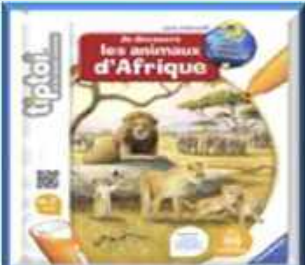
E1/088 et E1/089

Age : 0 à 6 mois



TABLEAUX D'ACTIVITES

Tableaux d'activités E /13A E1 /13B Age : 6 mois et plus Ces tableaux développent la dextérité et la notion de cause à effet. 	Tableaux d'activités E1/174 Age : 6 mois et plus 
Tableaux d'activités E1 014 C Age : 6 mois et plus 	Tableaux d'activités E1 120 Age : 6 mois et plus 
Miroir d'Activités E1/160 Age : 6 mois et plus 	Triptyque d'Activités E2/334 Age : 10 mois et plus 
Triptyque d'Activités E2/358 Age : 10 mois et plus 	Robot d'activités E2/295 Age : 12 mois et plus Ce petit robot est plein de surprises. Appuie sur sa tête, ses yeux tournent et il change de regard. Ses oreilles et sa tête tournent à 360°. Il a aussi 2 boutons twister sur le ventre. 
Mixanimo E2/313 Age : à partir de 2 ans Pièces à manipuler afin de reconstruire le corps des animaux. 	Logipic E2/338 Age : à partir de 3 ans 

Ours à habiller E2/340 Age : à partir de 3 ans 	Livre interactif Ferme E2/339 Age : à partir de 4 ans 
Livre interactif Afrique E2/364 Age : à partir de 4 ans 	Livre interactif Pirates E2/365 Age : à partir de 4 ans 
Magnéti'book Alphabet E2/349 Age : à partir de 3 ans 	Ours à habiller magnétique E2/350 Age : à partir de 2 ans 
Clic'Educ E2/353 Age : à partir de 2 ans 	Picots Géants E2/219 Age : à partir de 3 ans 
Labyrinthes aimantés E2/322 A-B-C Age : 2 ans et plus 	Labyrinthes aimantés Educo E2/235 Age : 2 ans et plus 

Labyrinthes aimantés E2/ 232	Labyrinthes aimantés Educo E2/ 236
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Labyrinthes aimantés E2/ 237	Labyrinthes animaux sauvages E2/308
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Tablette Storio Baby E2/294 et E2/305	Fantacolor Junior E2/372
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Planches Pré écriture E2/392	Piano d'éveil E1/356
<u>Age:</u> 3 ans et + 2 planches double face (4 tableaux d'écriture) pour s'entraîner à l'écriture selon les principes de la pédagogie Montessori 	<u>Age:</u> 3 mois et + A l'horizontal ou à la verticale (grâce à ses attaches), ce piano permet la découverte de divers sons et musiques avec les mains ou les 
Livre interactif les Pompiers E2/402	Livre interactif Les Chevalier E2/403
<u>Age :</u> à partir de 4 ans 	<u>Age :</u> à partir de 4 ans 

Age : 2 ans et plus

Grâce à son stylet, ce jeu interactif invite à jouer avec les couleurs et les chiffres.



ACTIVITES SONORES ET LUMINEUSES

Tableau d'Activités E2/306	Mini Bebo E1/294
<u>Age :</u> à partir de 9 mois 12 activités lumineuses et sonores permettront à l'enfant de stimuler ses sens de façon ludique tout en appréhendant la relation de causes à effets. 	<u>Age :</u> à partir de 6 mois 
Robot Hoopy E2/343	Cube robot activités E2/299
<u>Age :</u> à partir de 9 mois 3 modes de jeu : un mode musique , un mode quiz et un mode enregistrement car Hoopy est bavard, il répète tout ce qu'il entend en chantant ! 	<u>Age :</u> à partir de 6 mois Plusieurs activités: De nombreuses manipulations et en tournant les engrenages vous le ferez avancer. Il y a même un jeu type "Simon" 
Radio Souris E1/024	Radio Tolo E1/162 - E2/153
<u>Age :</u> à partir de 9 mois 	<u>Age :</u> à partir de 6 mois 
Les radios musicales E1/122;159. E2/275 à 278	Livre Papillon E1 264
<u>Age :</u> à partir de 9 mois 	<u>Age :</u> à partir de 9 mois Ce petit livre bilingue Français / Espagnol émet des effets sonore et lumineux. 
Baby Tablette E2/292	Boite à Musique Manège E2/302
<u>Age :</u> à partir de 9 mois Tablette musicale bilingue(Français/ Anglais) 	<u>Age :</u> à partir de 6 mois 

Ferme Little People S/449 Age : 2 ans et plus	Tablette Baby Einstein E2/378 Age : à partir de 18 mois
Ferme Little People S/449 et S/467 Age : à partir de 12 mois Cette ferme sonore inclut 10 chansons et sons d'animaux.	Tablette Baby Einstein E2/378 Age: Dès 9 mois Tablette en bois et plastique développe la curiosité et le langage Avec 48 sons à activer, l'enfant va de découvertes en découvertes.
Livre Do,ré,mi E2/379 Age: Dès 9 mois Avec ce livre enchanté, l'enfant découvre 6 comptines classiques et des effets sons et lumières	Ouistiti E2/ 382 Age: Dès 12 mois Ce petit singe interactif roule, danse et chante avec effets sonores et lumineux.
Balle lumineuse Senso E2/ 396 Age: 9 mois et + Balle interactive qui émet des effets sonores et lumineux.	Imagier bilingue E2/ 395 Age: 18 mois et + Cet imagier français/Anglais permet de découvrir de façon ludique 100 mots et 100 phrases.
Tourne Disques Fisher E2/ 394 Age : 12 mois et + Remontez ce tourne disques vintage (années 70) pour écouter une version « boîte à musique » de dix célèbres mélodies.	Livre interactif Ferme E2/339 Age : à partir de 4 ans

Livres interactif les Pompiers E2/402 Age : à partir de 4 ans	Livres interactif Les Chevalier E2/403 Age : à partir de 4 ans
Smart Cubes E2/ 405 Age : 2 ans et plus Grâce à son stylet, ce jeu interactif invite à jouer avec les couleurs et les chiffres.	Ferme Musicale MB A/450 Age : 12 mois et plus Une ferme musicale à construire avec 10 chansons et sons. Associez correctement les couleurs pour entendre la musique et les cris des animaux de la ferme !
Maison Cotoons A/448 Age : à partir de 18 mois L'insertion des formes déclenche un effet musical..	Camion Benne Découvertes S/468 Age : 2 ans et + Il reconnaît les blocs que l'on insère sur le siège passager, il aide à l'apprentissage des formes, des couleurs et d'un vocabulaire spécifique.

LES JOUETS EN MOUSSE ET SENSORIELS.

Cubes mousse

E1/107

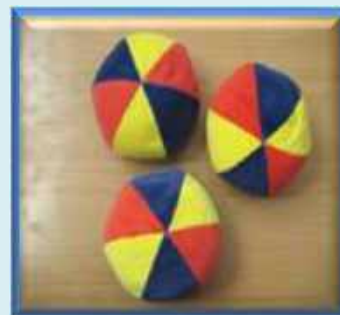
Age : à partir de 3 mois



Balles mousse

E1/017

Age : à partir de 3 mois



Quilles mousse

E1/106

Age : à partir de 3 mois



Grosse balle mousse

E1/197

Age : à partir de 3 mois



Soleils mousse

E1/099 E1/161

Age : à partir de 3 mois



Balle musicale

E1/157

Age : à partir de 3 mois



Balles tissu

E1/281

Age : à partir de 3 mois



Tube sensoriel

E1/288

Age : à partir de 3 mois



Elephant Tolo

E1/126

Age : à partir de 3 mois

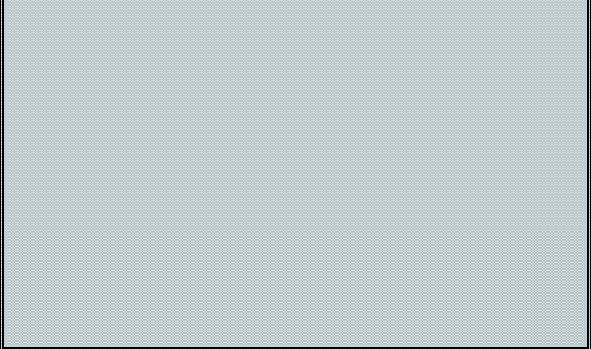


Girafe Tolo

E1/127

Age : à partir de 3 mois



Rouleau de motricité E1/290 <u>Age :</u> à partir de 8 mois 	Baby Roller E1/337 <u>Age :</u> à partir de 8 mois 
La Pyramide Rose E1/325 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	Rouleau d'éveil sensoriel E1/344 <u>Age:</u> 3 mois et + 
Cubes Mousse E1/346 <u>Age :</u> 3 mois et + 	

LES HOCHETS

Traditionnel en bois, en plastique, colorés, mou ou dur, le hochet est le jouet d'éveil par excellence de la naissance à 6 mois. Il permet de développer les sens de l'enfant tout en s'amusant.

La Ludothèque propose plus de 200 hochets différents à emprunter par lot de 3.

Pour choisir le bon hochet, pensez à son utilité.

Les couleurs

Des couleurs vives, des coloris contrastés ou des motifs bariolés attirent l'œil et stimulent la vision.

La forme

Anneaux ou animaux, les accessoires accrochés au hochet et la diversité des formes vont développer la coordination et la motricité.

En forme d'anneau, il peut être attrapé facilement, et permet aussi à l'enfant de soulager les gencives en les massant.

Le bruit

Dès la naissance, un nourrisson est sensible aux sons et ce, dès la première semaine. Un hochet qui fait du bruit est donc un bon moyen d'échanger et de solliciter l'ouïe de l'enfant.

Hochet 3 billes

E1/002

Age : à partir de 3 mois



Hochet 3 clés

E1/003

Age : à partir de 3 mois



Hochet étoile

E1/005

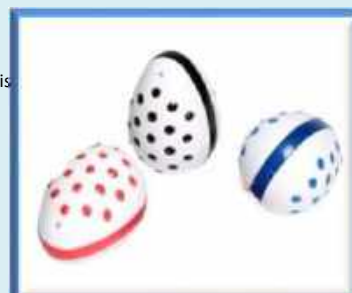
Age : à partir de 3 mois



Lot de 3 œufs sonores

E1/349

Age : à partir de 6 mois



Hochet Gazouilleur

E1/010

Age : à partir de 3 mois



Hochet Bidule

E/ 018 A,B,C

Age : à partir de 3 mois



Hochet Moby

E1/051

Age : à partir de 3 mois



Hochets Bois Toupies

E1/070-071

Age : à partir de 3 mois



E1/070 Ours
E1/071 Souris

Cubes d'éveil E1/050 <u>Age :</u> à partir de 6 mois	Triangle E1/076 <u>Age :</u> à partir de 3 mois
Piro E1/073 <u>Age :</u> à partir de 3 mois	Tinette E1/074 <u>Age :</u> à partir de 3 mois
Tim E1/075 <u>Age :</u> à partir de 3 mois	Scalari E1/079 <u>Age :</u> à partir de 3 mois
Trix E1/077 <u>Age :</u> à partir de 3 mois	L'étoile de mer E1/078 <u>Age :</u> à partir de 3 mois
La chenille E1/080 <u>Age :</u> à partir de 3 mois	Salto E1/085 <u>Age :</u> à partir de 3 mois

Le Clown Charlie

E1/019

Age : à partir de 3 mois



Balles Ludi

E1/297 à E1/300

Age : à partir de 3 mois



La cage à l'Œuf

E1/031

Age : à partir de 3 mois



Clown culbuto

E1/142

Age : à partir de 3 mois



Pyramidou

E1/303

Age : à partir de 3 mois



Magique Tolo

E1/143

Age : à partir de 3 mois



Dolio

E1/147

Age : à partir de 3 mois



Culbuto Tolo

E1/150

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/181

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/182

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/183

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/184

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/168

Age : à partir de 3 mois



Hochet musical

E1/170

Age : à partir de 3 mois



Hochet Ludi

E1/327

Age : à partir de 3 mois



Hochet 3 Clés

E1/187

Age : à partir de 3 mois



Skwish

E1/193

Age : à partir de 3 mois



Perles

E1/308

Age : à partir de 3 mois



Petit Boulier

E1/194

Age : à partir de 6 mois



Petit Boulier

E1/195

Age : à partir de 6 mois



Petit Boulier

E1/196

Age : à partir de 6 mois



Ludwig

E1/309

Age : à partir de 3 mois



Mini bâtons de pluie

E1/245;246;247

Age : à partir de 3 mois



Hochet OBALL

E1/250

Age : à partir de 3 mois



Hochet OBALL

E1/258

Age : à partir de 3 mois



Boulier

E1/251;252

Age : à partir de 6 mois



Hochet OBALL

E1/256

Age : à partir de 3 mois



Hochet OBALL

E1/257

Age : à partir de 3 mois



Hochet OBALL

E1/268

Age : à partir de 3 mois



Hochets Maracas

E1/259.289.301.302

Age : à partir de 3 mois



Hochet Dentition

E1/260

Age : à partir de 3 mois



Hochet Papillon

E1/261

Age : à partir de 3 mois



Hochet Hérisson

E1/339

Age: Dès 6 mois



Hochet Sophie

E1/ 180

Age : à partir de 3 mois



Hochet Sophie

E1/ 265

Age : à partir de 3 mois



Hochet Sophie

E1/ 266

Age : à partir de 3 mois



Hochet Dentition

E1/280

Age : à partir de 3 mois



Hochet Crécelle

E1/283

Age : à partir de 3 mois



Hochet Motricité

E1/284

Age : à partir de 3 mois



Hochet Eveil Boule

E1/272

Age : à partir de 3 mois



Hochet Eveil Chouette E1/273 <u>Age :</u> à partir de 3 mois 	Hochet Eveil Coeur E1/271 <u>Age :</u> à partir de 3 mois 
Hochet Ludwig E1/309 <u>Age :</u> à partir de 3 mois 	ROTONDO E1/336 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 
Hochet dentition Pieuvre E1/342 <u>Age:</u> 3 mois et + 	Hochet dentition Pieuvre E1/343 <u>Age:</u> 3 mois et + 
La Pyramide Rose E1/325 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	Clicky Twister E1/347 <u>Age :</u> à partir de 6 mois La conception de ce hochet permet de découvrir de nombreuses manipulations différentes qui entraînent divers cliquetis et sons. 
Hochet Méduse E1/351 <u>Age :</u> à partir de 3 mois Ce Hochet lumineux, munis d'un détecteur de mouvements, déclenche 4 mélodies différentes lorsqu'il est manipulé. 	Smartmax Les Expressions E1/357 <u>Age :</u> 12 mois et + Ces pièces surdimensionnées permettent à l'enfant de découvrir la magie du magnétisme. 

DIVERS À MANIPULER

Tommy Siffleur

E1/ 048

Age : à partir de
12 mois



Le Clown Charlie

E1/ 019 et E1/ 049

Age : à partir de
12 mois



Croa Pop Up

E1 /165

Age : à partir de
12 mois



Pop Up Ferme

E2/221

Age : à partir de
12 mois



La tour cliquetante

E1/ 092

Age : à partir de
18 mois



Culbuto Pingouin

E1 /152

Age : à partir de
12 mois



Lot Animaux souples

E2/302

Age : à partir de 8
mois



Tournicotis

E1/206

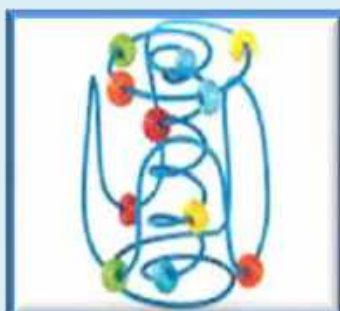
Age : à partir de
10 mois



Colimabille

E2/049

Age : à partir de
10 mois



Double Boucles

E2/050 B

Age : à partir de
10 mois



Circuit Jungle E2/329	Super Genius E2/302
<u>Age :</u> à partir de 12 mois 	<u>Age :</u> à partir de 10 mois 
La Spirale E2/052 A	Petit Boulier E2/053
<u>Age :</u> à partir de 12 mois 	<u>Age :</u> à partir de 10 mois 
Zygoparcours E2/054 B	Bonhommes à visser E2/130
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
La main E2/142	Toboggan Girafe E2/132
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Lot de 3 Rubans Danse E2/380 A et B	Parcours voiture E2/163
<u>Age:</u> 3 ans et + 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Parcours histoires E2/164	Tampon encreur animaux E2/ 314
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Aquarium E2/316	Tampon encreur animaux E2/ 315
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Kit de piquage E2/318	Ardoise Magique E2/319
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Les Expressions E2/348	Ardoise Magique E2/363
<u>Age :</u> à partir de 3 ans Reconnaitre les émotions à travers les expressions faciales. 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Bateaux d'éveil E2/189	Lettres et chiffres à toucher E2/351 et 352
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Tour d'Acrobates E2/211	Réveil musical E2/156 et 157
Age : 2 ans et plus 	Age : 2 ans et plus 
Maison Touché - Trouvé E2/233	Lot chien + fille TOLO E1/129
Age : 2 ans et plus 	Age : à partir de 12 mois 
Arbre à visser E2/244	Clown à visser E2/243
Age : 2 ans et plus 	Age : 2 ans et plus 
Jeu de cartes E2/265	Roulé - Boulé E2/257
Age : 2 ans et plus 	Age : 2 ans et plus 
Poisson labyrinthe E2/307	Ressort arc en ciel E2/281 B
Age : 2 ans et plus 	Age : à partir de 12 mois 

Horloge « j'apprends l'heure »

E2/325

Age : 4 ans et plus



Lunettes magiques

E2/297

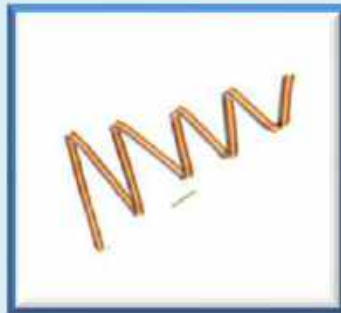
Age : 2 ans et plus



Ruban Arc en Ciel

E2/377

Age: 4 ans et +



La Corde à Linge

E2/389

Age : 3 ans et +



Ce jeu développe la motricité fine et le sens de l'observation.

Jeux symboliques

Maisonnette Junior S/090 <u>Age :</u> à partir de 12 mois +121 balles 	Maison Blanche Neige S/094 et S /178 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Maison TOLO S/ 252 et S/ 394 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	La Maison Duplo à monter S/ 339 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Maison des Elfes S/ 362 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	La Maison à sonnettes S/ 402 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
La Maison à serrures S/ 402 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	La Maison des Fées S/427 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Le Restaurant S/ 428 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Le Château Miniature S/ 154 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 

Château fort + chevaliers

S/ 316

Age : à partir de 3 ans



1 lot de Figurines

S/ 379

Age : à partir de 3 ans



Palais Magique Happyland

S/438

Age : à partir de 2 ans



Le Parc

S/ 136

Age : à partir de 3 ans



Une Journée à la Ferme

S/ 161

Age : à partir de 3 ans



La ferme

S /272

Age : à partir de 18 mois



Animaux ficelle

S/ 317

Age : à partir de 3 ans



Cheval à enfourcher

S 331 et 332

Age : à partir de 2 ans



Ferme Playmobil

S 356

Age : à partir de 2 ans



Grande Ferme Playmobil

S/ 357

Age : à partir de 2 ans



Ferme TutTut Animo S /388	Etable avec verrous S/436
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Camion Pompier S/ 414	Caserne de Pompiers S/424
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Trousse de Docteur S/ 167	Malette de Docteur S/ 245
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Allo Docteur! S/ 415	L'Hôpital S/423
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Super Trolley S/ 165	Dinettes S/189 A ;B ;C
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Caisse enregistreuse S/ 385	Fruits à découper S /403
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Hamburgers et Hotdogs A/420	Poussette 3 roues S/ 182
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Landau en bois S /188 B et C	Landau S/ 255
<u>Age :</u> à partir de 12 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Poussette Little Love S/ 366	Poussette Jumeaux S/ 368
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Etabli en bois S/ 183	Petit Etabli S /263
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Design § Drill A/403	Fusée Happyland S/ 335
<u>Age :</u> à partir de 3 ans Une perceuse électrique, des vis, des fiches pour développer la coordination et l'imagination. 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Bus Sylvanian S/ 457	Circuit de chantier S/ 336
<u>Age :</u> 3 ans et plus 	<u>Age :</u> 3 ans et plus Circuit avec rails modulables et voiture électrique. 
Aéroport Tut Tut Bolides S/ 371	Trains BRIO A/039 ;A/040 ;A/111
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> 2 ans et plus 
Train TOLO A/384	Train Coccinelle A/399
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Le Monde des Dinosaures S/ 337	Set polaire TOLO S/ 338
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 

Safari Tolo S/ 364 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Autocar Playmobil S/ 350 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Poubelle Playmobil S/ 352 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Avion Playmobil S/ 351 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Hélicoptère Playmobil S/ 355 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Pelleteuse Playmobil S/ 367 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Dépanneuse Playmobil S/ 369 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Tracteur Playmobil S/ 370 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
La Pelleteuse S /397 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Le Tractopelle S /398 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 

La JEEP S/ 400 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Garage P'tit Bolides S/ 410 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Garage Hape S/ 417 <u>Age :</u> 3 ans et plus 	P'tit garage E2/ 290 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Le Carrosse Magique S/ 411 <u>Age :</u> 2 ans et plus 	1 Lot Cow-boys / Indiens S/ 412 <u>Age :</u> 3 ans et plus 
La Bétonnière S/ 387 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Story Box Circus S/435 <u>Age :</u> 3 ans et plus 
Station de Police S/425 <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Le Camion poubelle S/437 <u>Age :</u> 2 ans et plus 

Poupées LEGO S 251 et 343	Avion Sonore et Lumineux S/446
<u>Age :</u> 2 ans et plus 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans <i>De nombreux effets sonores pour ce petit avions.</i> 
Centre Petits bolides S/447	Camion Poubelle S/448
<u>Age :</u> à partir de 12 mois 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>De nombreux effets sonores et lumineux</i> 
Voiture de Police WOW S/445	Service Auto Parking S/443
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Ferme mes 1er Amis TOLO S/444	Château Black Castle S/ 450
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Circuit Dinosaur S/372	Premiers amis de l'Espace S/452
<u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Circuit avec rails modulables et voiture électrique.</i> 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 

Jardin LEGO S/262	Tractopelle de Chantier S/458
<u>Age :</u> 2 ans et + 	<u>Age :</u> 3 ans et +  Grand tractopelle 40 cm de longueur
Circuit Routier Puzzle S/459	Circuit My First Mini S/460
<u>Age :</u> à partir de 3 ans Un grand circuit routier à construire + 1 lot de 3 voitures. 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans Découverte de l'utilisation des télécommandes, tout en faisant travailler la concentration pour être le première à franchir la ligne d'arrivée ! 2,4 mètres de circuit. 
Malette 1er Vétérinaire S/461	Malette Outils Technico S/462
<u>Age :</u> à partir de 18 mois Une malette à transporter avec son petit chien à soigner. 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans Cette perceuse, qui fonctionne avec des piles, et ses outils pour visser, dévisser fera le bonheur des petits bricoleurs. 
Maison Playmobil 1.2.3 S/ 463	Bidistation S/466
<u>Age :</u> à partir de 18 mois Avec sa sonnette et ses effets sonores, cette maison développe la motricité fine, l'imaginaire et le langage. 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans Une station pleines de surprises! Les personnages Bidibules, faciles à manipuler, entraineront les enfnts dans de nombreuses 
Ferme Little People S/449 et S/467	Bidistation S/466
<u>Age :</u> à partir de 12 mois Cette ferme sonore inclut 10 chansons et sons d'animaux. 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans Une station pleines de surprises! Les personnages Bidibules, faciles à manipuler, entraineront les enfnts dans de nombreuses 

Camion Benne Découvertes

S/468

Age : 2 ans et +

Il reconnaît les blocs que l'on insère sur le siège passager, il aide à l'apprentissage des formes, des couleurs et d'un vocabulaire spécifique.

**Camion Pompier TutTut**

S/469

Age : 3 ans et +

Ce camion se transforme en caserne. Les personnages sont reconnus et se mettent à parler.

**Hélicoptère Police**

S/470

Age : à partir de 18 mois



Catalogue jeux assemblage

[JEUX A EMBOITER](#)

[LES JEUX A ENCASTRER](#)

[LES PUZZLES MOUSSE](#)

[PUZZLES VERTICAUX](#)

[PUZZLES A EMPILER](#)

[PUZZLES GEANTS](#)

[PUZZLES 3D](#)

[PUZZLES CUBES](#)

[JEUX A ENCASTRER AIMANTES](#)

[JEUX A ENCASTRER FORMES ET COULEURS](#)

[JEUX A EMPILER](#)

[JEUX DE CONSTRUCTION](#)

[JEUX D'ASSOCIATION D'IMAGES](#)



[Page 54 à 55](#)

[Page 56 à 64](#)

[Page 65](#)

[Page 62 à 67](#)

[Page 68](#)

[Page 69 à 70](#)

[Page 71](#)

[Page 72](#)

[Page 73 à 75](#)

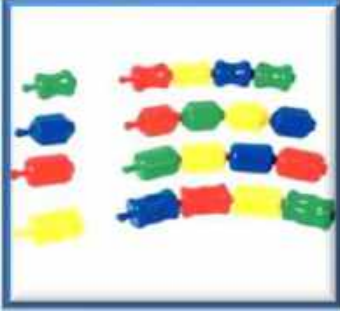
[Page 76 à 78](#)

[Page 79 à 82](#)

[Page 83 à 86](#)

[Page 87 à 88](#)

JEUX A EMBOITER

Idéal Blox A/037 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 15 pièces à emboîter facilement pour créer différentes structures en 3 D. 	Pont Multicolore A/038 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Boite Gigogne A/048 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Perles à emboîter A/070 A et D <u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Cubes Gigogne A/076 (C ;D) <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Gobelets Gigogne A/077B A/368 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Gobelets Gigogne A/224 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 	Ma 1ère Pyramide A/431 <u>Age :</u> à partir de 10 mois 
Gobelets géants A/179A E1/102 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 	Flexi perles A/210 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Grenouille à emboîter A/219 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Rondanimo A/ 309 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Anigrip A/ 310 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 6 animaux à assembler avec système velcros. 	Famille bonhommes E2/ 296 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Mr Patate Safari Géant A/447 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	

LES JEUX A ENCASTRER

Puzzles 4 niveaux

A/056

Age : à partir de 4 ans



Puzzle Les Enfants du monde

A/058

Age : à partir de 4 ans



Puzzle La maison des Ours

A/097 B

Age : à partir de 2 ans



1er Puzzle

A/ 086

Age : à partir de 18 mois



1er Puzzle

A/ 088

Age : à partir de 18 mois



1er Puzzle

A/089

Age : à partir de 18 mois



Puzzle A La ferme

A/094

Age : à partir de 2 ans



Puzzle L'arche de Noé

A/095

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La cour de Ferme

A/104

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les Lapins

A/103

Age : à partir de
18 mois



Puzzle Sous la pluie

A/125

Age : à partir de 2
ans



Puzzle Les Coccinelles

A/105

Age : à partir de
18 mois



Puzzle Le Papillon

A/106

Age : à partir de 2
ans



Puzzle Les Canards

A/107

Age : à partir de
18 mois



Puzzle L'éléphant

A/115

Age : à partir de 2
ans



Puzzle Le poisson

A/116 A et B

Age : à partir de 3
ans



Puzzle La vache

A/117

Age : à partir de 2
ans



Puzzle L'ours

A/118

Age : à partir de 2
ans



Puzzle Le lion

A/119

Age : à partir de 2
ans



Puzzle Le hibou

A/120

Age : à partir de 2 ans

**Puzzle Le primeur**

A/123

Age : à partir de 2 ans

**Puzzle La mer**

A/136

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 40 pièces

Puzzle La boulangerie

A/137

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 20 pièces

Puzzle Le marché

A/138

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 20 pièces

Puzzle La rivière

A/139

Age : à partir de 2 ans

**Puzzle les postures**

A/162

Age : à partir de 3 ans

**Puzzle les équilibristes**

A/163

Age : à partir de 3 ans

**Puzzle l'arbre aux oiseaux**

A/164

Age : à partir de 3 ans



Puzzle le hameau A/165 <u>Age :</u> 2 ans et plus	Anapuzzle A/166 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 8 puzzles de 3 pièces
Puzzle j'apprends les couleurs A/172 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 8 puzzles de 2 pièces	Puzzle les 3 ours A/202 <u>Age :</u> à partir de 3 ans Puzzle de 16 pièces
Puzzle Les poussins A/212 <u>Age :</u> 2 ans et plus	Puzzle sonore les animaux A/209 <u>Age :</u> à partir de 18 mois
Puzzle Les pommes A/213 <u>Age :</u> 2 ans et plus	Puzzle Les trains A/214 <u>Age :</u> à partir de 2 ans
Puzzle Les insectes A/220 <u>Age :</u> à partir de 2 ans	Puzzle Les poissons A/222 <u>Age :</u> 2 ans et plus

Puzzle Horloge

A/271

Age :

3 ans et plus

**Puzzle Légumes**

A/227

Age :

2 ans et plus

**Puzzle Les papillons**

A/243

Age :

3 ans et plus

Puzzle de 25 pièces.**Puzzle Le papillon**

A/254

Age :

3 ans et plus

**Puzzle La cour de récré**

A/255

Age :à partir de 3
ans**Puzzles animaux familiers**

A/256 à 261

Age :à partir de 3
ans*6 Puzzles de 4 à 9 pièces.***Puzzles animaux familiers**

A/256 à 261

Age :à partir de 3
ans*6 Puzzles de 4 à 9 pièces.***Puzzle Le chaperon rouge**

A/263

Age :

2 ans et plus



Puzzle Le Square

A/269

Age : 2 ans et plus

**Puzzle Animaux de la ferme**

A/252

Age : 2 ans et plus

**Puzzle Arthur en bateau**

A/278

Age : à partir de 3 ans

**Puzzle La Ville**

A/295

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 48 pièces

Puzzle La Campagne

A/296

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 35 pièces

Puzzle Les 24 Véhicules

A/305

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 48 pièces

Puzzle Les Chiffres

A/297

Age : à partir de 3 ans

**Puzzle Boucles d'Or**

A/307

Age : 2 ans et plus

**Puzzle Dans les Prés**

A/361

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 24 pièces

Puzzle 3 Petits cochons

A/394

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 24 pièces

Puzzle CendrillonA/395 Age : à partir de 3 ans  Puzzle de 36 pièces	Puzzle Ours AlphabetA/397 Age : à partir de 3 ans  Puzzle de 26 pièces
	Puzzle cercle de fleurA/326 Age : 3 ans et plus 
Puzzle pompierA/338 Age : à partir de 18 mois 	Puzzle avionA/339 Age : à partir de 18 mois 
Puzzle FilleA/336 Age : à partir de 18 mois 	Puzzle GarçonA/337 Age : à partir de 18 mois 
Puzzle Petit ours BrunA/340 Age : 3 ans et plus  6 puzzles de 3 pièces	Petit ours Brun 4 saisonsA/341 Age : 3 ans et plus  4 puzzles de 6 pièces

Puzzle les 4 visages

A/343

Age : 2 ans et plus



Puzzle lettres et chiffres

A/344

Age : 3 ans et plus



Puzzle de 38 pièces

Puzzle fruits à diviser

A/345

Age : 4 ans et plus



Puzzle les pieds

A/342

Age : 3 ans et plus



Puzzle Puppy et ses amis

A/408

Age : 2 ans et plus

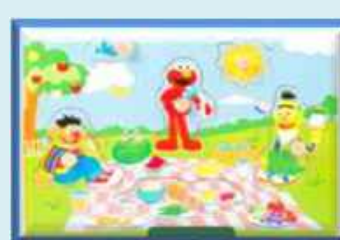


3 puzzles de 8 pièces

Pique Nique Rue Sésame

A/417

Age : 2 ans et plus



Puzzle Safari

A/415

Age : à partir de 18 mois



Puzzle à toucher

A/422

Age : à partir de 18 mois



Mon premier encastrement

A/426

Age : à partir de 12 mois



Puzzle Chiffres

A/432

Age : 3 ans et plus



Puzzle de 23 pièces

Puzzle LettresA/433 Age : 3 ans et plus  Puzzle de 26 pièces	Puzzle PVC SophieA/440 Age 10 mois et +  Ce puzzle de 6 pièces avec 6 animaux à encastrer développe motricité fine et imagination et peut être utilisé dans le bain.
Puzzle Découverte de la FermeA/441 Age : 2 ans et plus  Un puzzle de 30 pièces avec 40 cartes questions qui développent observation et langage.	Puzzle Chez le MedecinA/443 Age : 18 mois et + 
Puzzle Les TransportsA/444 Age : à partir de 18 mois 	Puzzle Les PompiersA/445 Age : à partir de 18 mois 
Puzzle Les VéhiculesA/446 Age : à partir de 18 mois 	

Les PUZZLES MOUSSE

Puzzle 3 petits cochons

A/175

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 12 pièces



Puzzle La poule

A/176

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 12 pièces



Puzzle Les 3 ours

A/177

Age : à partir de 18 mois

Puzzle de 12 pièces



Puzzle Roule galette

A/178

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 12 pièces



Puzzle chiffres

A/306

Age : à partir de 3 ans

10 puzzles de 4 pièces



PUZZLES VERTICAUX

Puzzle Arthur et Marie

A/059

Age : à partir de 3 ans



Puzzle le Marin

A/060

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Cubuli Saison

A/157

Age : à partir de 3 ans



Puzzle L'escargot

A/229

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le chevalier

A/230

Age : à partir de 3 ans



Puzzle 3 animaux

A/231

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le Bateau

A/272

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le Château

A/273

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Les Oeufs

A/275

Age : à partir de 2 ans



Puzzle La poule

A/276

Age : à partir de 2 ans



Les maisons et les arbres

A/288

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le serpent

A/287

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le Navire

A/301

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Chaperon Rouge

A/311

Age : à partir de 3 ans



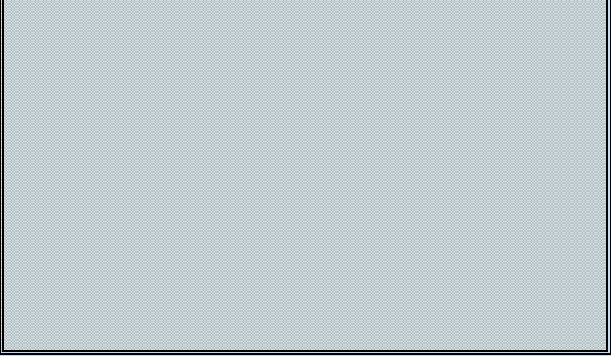
Puzzle Blanche Neige

A/312

Age : à partir de 3 ans



PUZZLES A EMPILER

Puzzle Auto A/142 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Puzzle visage A/160 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Puzzle animoform A/161 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Les 4 familles A/232 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
La famille poule A/236 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Les oiseaux A/285 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Les Chouettes A/419 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 2 Puzzles de 3 pièces 	

PUZZLES GEANTS

Le train des nombres

A/062

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 30 pièces.



Puzzle de sol Dino

A/400

Age : à partir de 3 ans

4 puzzles de 10 pièces qui côte à côte forment un grand puzzle de 40



Puzzle La Jungle

A/240

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle La Ferme

A/264

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Préhistoire

A/265

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Girafe

A/266 et 267

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La Ferme

A/268

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 37 pièces.



Puzzle Les Bois

A/289

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle Kinderspielplatz

A/298

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 24 pièces.



Centre Equestre

A/362

Age : à partir de 5 ans

puzzle de 54 pièces.



Journée de Petit Ours

A/321

Age : à partir de 3 ans

2 puzzles de 24 pièces.



J'apprends à compter

A/410

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 10 pièces.



PUZZLES 3D

Puzzles 3D

A/290

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/291

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/292

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/293

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/294

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Village Indien

A/313

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La Maison

A/356

Age : à partir de 3 ans



Puzzle L'Eléphant

A/360

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Les Robots

A/364

Age : à partir de 18 mois



PUZZLES CUBES

Puzzle Vintage

A/046

Age : à partir de 4 ans



Puzzle la ferme

A/147

Age : à partir de 2 ans



Puzzle animaux

A/159

Age : à partir de 3 ans



Cubes sonores

A/206 et 208

Age : à partir de 2 ans



Cubes Tintin

A/250

Age : à partir de 4 ans



Cubes Ferme et Zoo

A/418

Age : à partir de 3 ans



1 lot de 2 puzzles de 9 pièces.

JEUX A ENCASTRER AIMANTES

La chasse aux papillons

A/064

Age : à partir de 3 ans



La Gare

A/143

Age : à partir de 3 ans



La plage

A/144

Age : à partir de 3 ans



Mon 1er lotobo

A/203

Age : à partir de 3 ans



Construction magnétique

A/308 et 316

Age : à partir de 3 ans



Smartmax

A/355

Age : à partir de 18 mois



Smartmax Flower

A/382

Age : à partir de 18 mois



Smartmax Véhicules

A/383

Age : à partir de 3 ans



Max se déguise

A/359

Age : à partir de 3 ans



Billy et ses vêtements

A/393

Age : à partir de 3 ans



Livre Circus A/401 <u>Age :</u> à partir de 3 ans	Magnétibooks Mode A/365 <u>Age :</u> à partir de 3 ans
Magnétibooks Visages A/372 <u>Age :</u> à partir de 3 ans	Magnétibooks Véhicules A/366 <u>Age :</u> à partir de 3 ans
Magnétibooks 4 Saisons A/381 <u>Age :</u> à partir de 4 ans	Magnétibooks Alphabet E2/349 <u>Age :</u> à partir de 4 ans
Puzzle Magnétique filles A/390 <u>Age :</u> à partir de 3 ans	La Ferme de Pierre et Pauline A/396 <u>Age :</u> à partir de 2 ans
Magnets Blocks A/370 <u>Age :</u> à partir de 2 ans	Polydrons Magnétiques A/379 <u>Age :</u> à partir de 3 ans

Magformers A/386 A et B Age : à partir de 3 ans	Pêche aux canards E2/346 Age : à partir de 3 ans
Pêche avec formes E2/355 Age : à partir de 2 ans	Petit ours brun Aimanté A/435 Age : à partir de 18 mois
Smartmax Les Expressions E1/357 Age : 12 mois et + Ces pièces surdimensionnées permettent à l'enfant de découvrir la magie du magnétisme.	

JEUX A ENCASTRER FORMES ET COULEURS

Cache-Cache

A/050 B

Age : à partir de 2 ans



Accroche-Couleurs

A/065

Age : à partir de 2 ans



Formes Géométriques

A/049

Age : à partir de 2 ans



Boîte à formes

A/073 (B ;E ;F)

Age : à partir de 12 mois



Le cobra

A/067

Age : à partir de 3 ans



Boite à modules musicaux

A/074 (C;D)

Age : à partir de 12 mois



Les multi tailles

A/092 A

Age : à partir de 2 ans



Les multi tailles

A/093 C

Age : à partir de 2 ans



Encastrements Géométriques

A/112

Age : à partir de 2 ans



Abaque

A/113

Age : à partir de 18 mois



1ère FermeA/140 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Atelier AbaquesA/430 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
1er Puzzle formes et couleursA/217 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Tour QuattroA/439 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Train à formeA/248 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 	Poissons à formeA/249 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Tour motricité fineA/324 <u>Age :</u> à partir de 4 ans 	Puzzle association couleursA/172 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 8 puzzles de 2 pièces. 
Encastrements sonoresA/373 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Piou Piou surpriseA/404 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 

Engrenages aimantés A/377	Papillon des formes A/380
Age : à partir de 2 ans 	Age : à partir de 2 ans 
Boite à formes Véhicules A/409	Train Fantaisie A/407
Age : à partir de 12 mois 	Age : à partir de 2 ans 
Parquet Caméléons A/421	P'tit Camion Color Mix S/434
Age : à partir de 3 ans 	Age : à partir de 12 mois 
Jeu Tri Formes et Couleurs E2/366	Mes animaux préférés E2/367
Age : à partir de 2 ans	à partir de 18 mois
Maison Cotoons A/448	Trieur de Formes A/449
Age : à partir de 18 mois L'insertion des formes déclenche un effet musical..	à partir de 10 mois

JEUX A EMPILER

Jonathan la pomme

A/069

Age : à partir de 2 ans



Pyramide

A/071(C ;D ;E)

Age : à partir de 12 mois



Cubes en bois

A/079 (A ;C)

Age : à partir de 12 mois



Le convoi

A/068

Age : à partir de 18 mois



Cubes en bois naturel

A/126

Age : à partir de 12 mois



Kapla

A/150

Age : à partir de 18 mois



Jack à empiler

A/151

Age : à partir de 2 ans



Pyramis Color

A/158

Age : à partir de 3 ans



Fleurs à empiler

A/167

Age : à partir de 3 ans



Fleurs à empiler

A/168

Age : à partir de 3 ans



le losange A/169 Age : à partir de 3 ans 	la pyramide A/170 Age : à partir de 3 ans 
la souris A/171 Age : à partir de 3 ans 	la chenille A/211 Age : à partir de 3 ans 
Pyramide 3 en 1 A/216 Age : à partir de 3 ans 	Les immeubles A/233 Age : à partir de 3 ans 
les cubes échancrés A/237 Age : à partir de 2 ans 	Cubicus A/238 Age : à partir de 3 ans 
Cubicus A/239 Age : à partir de 3 ans 	la maison (1,2,3,4) A/246 Age : à partir de 2 ans 

Chakempil A/299	Cubes chiffres et lettres à empiler A/302
Age : à partir de 18 mois 	Age : à partir de 2 ans 
Boulier A/304	Lattecolor A/314 et 315
Age : à partir de 18 mois 	Age : à partir de 18 mois 
Tour conique A/317	Ours à empiler A/318
Age : à partir de 2 ans 	Age : à partir de 2 ans 
Arc à empiler A/335	Eléphants à empiler A/346
Age : à partir de 2 ans 	Age : à partir de 2 ans 
Rectangles à empiler A/347	Les Takos A/375
Age : à partir de 2 ans 	Age : à partir de 2 ans 

KUBIX DominosA/378 Age : à partir de 18 mois 	Les empilementsA/388 Age : à partir de 18 mois 
Les empilementsA/389 Age : à partir de 18 mois 	Cubes bois diversA/405 Age : à partir de 3 ans 
PyramidouA/411 Age : à partir de 18 mois 	Lapins à empilerA/412 Age : à partir de 18 mois A empiler selon son imagination ou en suivant un des 10 modèles fournis. 
Cristaux ColorésA/437 Age : à partir de 3 ans A empiler selon son imagination ou en suivant un des 12 modèles fournis. 	

JEUX DE CONSTRUCTION

Train Playmobil (1.2.3)

A/436

Age : à partir de
18 mois



Construction voiture

A/145

Age : à partir de 4
ans



Cubes village

A/080

Age : à partir de
18 mois



Construction Kart

A/148

Age : à partir de 4
ans



Construction Moto

A/149

Age : à partir de 4
ans



Trains BRIO

A/039 ; A/040 ; A/111

Age : à partir de 2
ans



Construction vis et écrous

A/173

Age : à partir de 3
ans



Blocs géants

A/180 A/181

Age : à partir de
18 mois



Légos Primo

A/182 A et B

Age : à partir de
12 mois



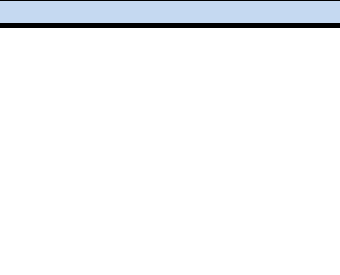
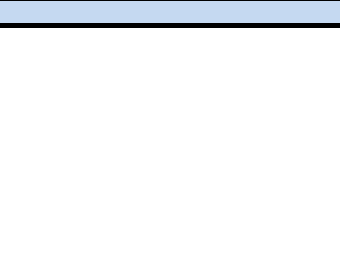
Duplos découverte

A/183 A et B

Age : à partir de 2
ans



Clipos A/184 A et B <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Briques en carton A/185 <u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Hexlo A/225 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Construction bois A/322 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Mon petit village A/ 348 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Clipos A/ 349 et 350 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Les Tubulos A/351 A/ 392 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 	Flexistix A/ 425 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Les Bambouchis A/352 <u>Age :</u> à partir de 3 ans 	Les chameaux logiques A/354 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Encastrements ++ midi A/358	Encastrements KLIKKO A/ 363 A et B
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 4 ans 
Clipos Jungle A/ 369	L'atelier des Fleurs A/ 367
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Briques mousse imitation bois A/371 A et B	Circuit du tunnel farceur A/374
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Train TOLO A/384	Polydrons Junior A/385
<u>Age :</u> à partir de 2 ans	<u>Age :</u> à partir de 3 ans
Train Coccinelle A/399	Tornokotor A/402
<u>Age :</u> à partir de 18 mois	<u>Age :</u> à partir de 3 ans Influencé par la pédagogie MONTESSORI Des barres flexibles qui s'emboîtent facilement et développent création et réflexions.

Design § Drill A/403 <u>Age :</u> 3 ans et plus <i>Une perceuse électrique, des vis, des fiches pour développer la coordination et l'imagination.</i> 	Les SQUIGZ A/387 <u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Ces curieuses pièces en silicone se collent sur n'importe quelle surface lisse et s'assemblent aussi entre elles !</i> 
Polydrons Magnétiques A/379 <u>Age :</u> 3 ans et plus 	Magformers A/386 A et B <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Train Zoo A/416 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 	Train Duplo A/353 <u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Picks Kit A/427 <u>Age :</u> à partir de 4 ans <i>Jeu écolo qui développe habileté et créativité</i> 	Circuit Super Blocks A/438 <u>Age:</u> 18 mois et + 
Briques Edu Blocks M/384 <u>Age :</u> à partir de 12 mois <i>Briques en carton pour construire mais aussi pour créer des parcours (supportent jusqu'à 50Kg)</i> 	Mes 1ers Pas Lego Duplo A/442 <u>Age :</u> à partir de 18 mois <i>Briques Duplo idéales pour les premières constructions. Développe motricité fine et imagination.</i> 

JEUX D'ASSOCIATION D'IMAGES

Paroles et Images

A/052

Age : à partir de 4 ans



Les ombres

A/054

Age : à partir de 3 ans



Les 4 saisons

A/055

Age : à partir de 4 ans



Dominos Géants

A/109

Age : à partir de 3 ans



Dominos Fruits

A/110

Age : à partir de 3 ans



Puzzle chiffres/fruits

A/128

Age : à partir de 3 ans



Jules et Julie

A/130

Age : à partir de 3 ans



Rocky

A/131

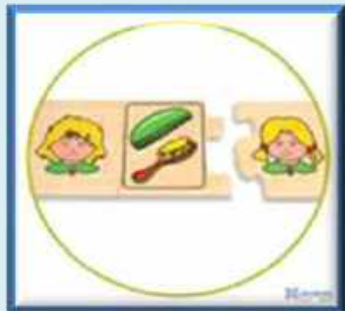
Age : à partir de 3 ans



Les séquences temporelles

A/133 A et B

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Avant/Après

A/134 A et B

Age : à partir de 3 ans



A la maison Puzzle Mém

A/141

Age : à partir de 3 ans



Domino numéros

A/174

Age : à partir de 4 ans



Gogo Garden

A/357

Age : à partir de 2 ans

Jardin à créer ou à reproduire selon les fiches



Jour et Nuit

A/376

Age : à partir de 3 ans



Créatablo

A/413

Age : à partir de 2 ans

Crée un univers au lapin ou suis les modèles.



Catalogue jeux moteurs

[LES JEUX DE LANCER ET D'ADRESSE](#)

[LES DRAISIENNES](#)

[LES PARCOURS](#)

[LES PATINETTES](#)

[LES PATINS A ROULETTES](#)

[LES PORTEURS](#)

[LES MOTOS](#)

[LES TRICYCLES](#)

[LES VOITURES](#)

[LES VÉLOS](#)

[JEUX A BASCULE](#)

[LES TRAMPOLINES](#)

[LES TENTES](#)

[BALLES ET BALLONS](#)

[Page 90 à 93](#)

[Page 94 à 95](#)

[Page 96 à 97](#)

[Page 98](#)

[Page 99](#)

[Page 100 à 101](#)

[Page 102](#)

[Page 103](#)

[Page 104 à 105](#)

[Page 106](#)

[Page 107](#)

[Page 108](#)

[Page 109](#)

[Page 110 à 111](#)



LES JEUX DE LANCER ET D'ADRESSE

Jeu de lancer cible

M / 315

Age : à partir de 2 ans

Il permet de travailler la précision gestuelle, la coordination œil/main, la reconnaissance des couleurs, d'appréhender la valeur des points.



Cible géante pour sol

M / 318

Age : à partir de 3 ans

Inutile de reconnaître les chiffres, le score peut être compté avec les couleurs : Noir : pas mal ! Vert : bien ! Orange : génial ! Rouge ; super c'est gagné !



Jeu de lancer « Poule »

R/ 248

Age : à partir de 3 ans



Pêche aux canards

M/314

Age : à partir de 3 ans

Il n'est pas obligatoire de mettre les canards sur l'eau. Petit hic : les lignes sont très courtes !!



Pêche à la ligne

R/257 et R/292

Age : à partir de 2 ans

Jeu magnétique, les poissons sont faciles à attraper, il développe concentration et maîtrise des gestes.



Puces apprivoisées

R / 97

Age : à partir de 3 ans

Un jeu collectif où l'on gagne en faisant sauter des puces.



Jeu de Quilles

E2/175

Age : à partir de 2 ans



Jeu de Lancer

E2/196

Age : à partir de 3 ans



Chamboule tout en bois

E2/258

Age : à partir de 2 ans



Jeu de Quilles

A/108B

Age : à partir de 2 ans



Chamboule tout en mousse

E2/324

Age : à partir de 2 ans



Chamboule tout en mousse

E2/360

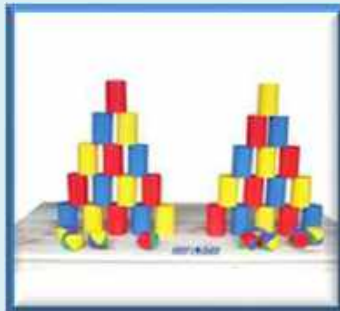
Age : à partir de 2 ans



Chamboule tout en plastique

E2/193

Age : à partir de 2 ans



Croquet Chenille

M/245 B

Age : à partir de 3 ans



Bilboquet Soft

M/295

Age : à partir de 3 ans



Croquet animaux

M/245 A

Age : à partir de 3 ans



Cible velcros

M/293

Age : à partir de 3 ans



Cible avec balles et fléchettes

M/336

Age : à partir de 3 ans



Jeu de boules

M/347

Age : à partir de 3 ans



Golf Grenouille

M/292

Age : à partir de 3 ans



Palet de la Grenouille R/166 <u>Age :</u> à partir de 3 ans	Panier de Basket M/344 <u>Age :</u> à partir de 2 ans
Pomela XXL R/333 <u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Cueillez les pommes seul ou à deux sans les faire tomber...</i>	KoolBool M/356 <u>Age :</u> à partir de 3 ans
Bad'nimals M/366 <u>Age :</u> à partir de 4 ans <i>Visez les personnages pour remporter la partie. En fonction de la taille de la cible, le nombre de point marqué est différent</i>	Chamboule tout mousse E2/374 <u>Age:</u> 2 ans et +
Marelle de la Jungle M/376 <u>Age :</u> 2 ans et + <i>Marelle interactive permettant à l'enfant de faire des exercices moteurs</i>	Lot de 3 Cerceaux M/286 <u>Age:</u> 12 mois et +

Lot de 3 Cerceaux	Mini Babyfoot
M/285 Age : 12 mois et +	E2/400 Age: 4 ans et + <i>Mini Babyfoot de table, ce jeu développe la coordination motrice et initie les enfants au domaine du football.</i>

LES DRAISIENNES

Draisienne Sprint Flamme

M/300

Age : à partir de 3 ans



Draisienne Puky

M/326

Age : à partir de 3 ans



Draisienne PUKY

M/305

Age : à partir de 3 ans



Draisienne SMOBY

M/353

Age : à partir de 2 ans



Draisienne PUKY médium

M/306

Age : à partir de 2 ans



Draisienne Racing

M/358

Age : à partir de 2 ans



CASQUES

M/308

Age :



CASQUES

M /307

Age :



CASQUES

M/338

Age :



CASQUES

M/340.

Age :



CASQUES	M/339	PROTECTIONS
Age : 	Age : 	
PROTECTIONS		
Age : 		

LES PARCOURS

Tunnel Sophie la Girafe

M/371

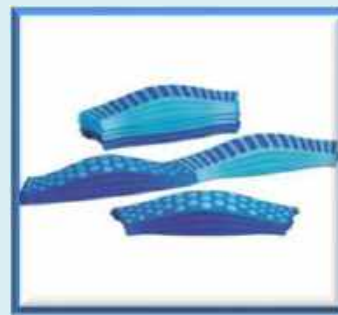
Age : à partir de 3 ans



Parcours « Vagues »

M/260

Age : à partir de 3 ans



Parcours avec connecteurs

M/260 + M/259

Age : à partir de 3 ans



Parcours Tactile

E2/205

Age : à partir de 12 mois



Empreintes et Formes

M/268

Age : à partir de 18 mois



Briques Edu Blocks

M/384

Age : à partir de 12 mois

Briques en carton pour construire mais aussi pour créer des parcours (supportent jusqu'à 50Kg)



Marquage parcours au sol

M/291

Age : à partir de 2 ans



Tunnel transparent

M/303

Age : à partir de 2 ans



Toboggan pliable

M/159 A et B

Age : à partir de 2 ans



Tunnel Cache-Cache

M/160

Age : à partir de 12 mois



Jeu d'équilibre La Tortue

M/143

Age : à partir de 3 ans



Les Echasses

M/144

Age : à partir de 3 ans



La Course aux Œufs

M/350 - M/50 A

Age : à partir de 3 ans

Transporter votre œuf jusqu'au bout d'un parcours sans le faire tomber !!!!



La course en sac

M/348

Age : à partir de 3 ans



Parcours de jeux

M/367

Age : à partir de 18 mois.

+ 200 Balles



Senso Tapis Sensoriel

M/383

Age : à partir de 10 mois

Ces plaques sensorielles en plastique, présentées sous forme de parcours, permettent aux enfants de développer leurs fonctions sensorielles et motrices.



LES PATINETTES

Patinette Winther

M/183

Age : à partir de 3 ans



Patinette Plastique

M/238. M/249.M/223

Age : à partir de 18 mois



Patinette Bois

M/379

Age : à partir de 3 ans



Patinette Bois Hape

M 345

Age : à partir de 3 ans



Patinette Kick-Wheel noire

M/316

Age : à partir de 18 mois



Patinette flexible bleue

M/319

Age : à partir de 3 ans



Patinette Baby Roller

M/220. M/226

Age : à partir de 2 ans



LES PATINS A ROULETTES

Patins roulettes Gioca

M/217. M/218

Age : à partir de 3 ans



Rollers Glide

M/341

Age : à partir de 3 ans



Patins Fisher-Price

M/152 A

Age : à partir de 2 ans



Rollers évolutifs

M/309

Age : à partir de 3 ans



Roller BB

M/380 - M/381

Age : à partir de 3 ans



LES PORTEURS

Porteur Little Tike

M/148 A et B

Age : à partir de
18 mois



Porteur Berchet

M/208

Age : à partir de
18 mois



Porteur Coccinelle

M/386

Age : à partir de
18 mois



Porteur TGV

M/186

Age : à partir de 3
ans



Porteur Swing Roller

M/186

Age : à partir de 4
ans



Porteur Bumper car

M/335

Age : à partir de 2
ans



Porteur Pliable

M/135

Age : à partir de
18 mois



Porteur Coccinelle

M/296

Age : à partir de 2
ans



Porteur Avion

M/131

Age : à partir de 2
ans



Porteur Bobby-Car

M/198

Age : à partir de 2
ans



Porteur + Remorque M/202 Age : à partir de 2 ans 	Porteur Baguhera M/275 Age : à partir de 2 ans 
Super porteur parlant M/325 Age : à partir de 18 mois Ce porteur offre 2 façons de jouer et de découvrir : soit en tant que Tableau d'éveil soit en tant que Porteur ! 	Porteur Multidirectionnel M/247 Age : à partir de 2 ans 
Pédal - Roller M/215 Age : à partir de 3 ans 	Porteur Maestro M/378 Age : 10 mois et + 

LES MOTOS

Moto 3 roues M/193	Scooter 3 roues M/138
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Motos Tornado M/327;M/328	Moto Police M/352
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Motos Molto cross M/241;M/254;M/221	Scooter 3 roues M/138
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Moto verte M/322	Porteur Moto de Course M/382
<u>Age :</u> à partir de 18 mois Avec ses deux grandes roues, cette moto se déplace facilement et change de direction sans effort. 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Porteur Kawasaki M/388	
<u>Age :</u> à partir de 3 ou 4 ans Grande moto hauteur de selle: 46cm. 	

LES TRICYCLES

Tricycle Berchet M/225 M/252	Tricycle Wesco M/154 A
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Tricycle Zooky M/332	Tricycle Zooky M/387
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 
Tricycle Breeze M/373	Tricycle Wesco M/153 A M/153 B
<u>Age :</u> à partir de 18 mois Tricycle évolutif de 18 mois à 3 ans. 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 

LES VOITURES

MINI COOPERS

M/329 -M/351-M/369

Age : à partir de 10 mois

Dès 10 mois en petite voiture à pousser (harnais de sécurité), et à partir de 18m comme une vraie voiture en miniature qu'il déplacera lui-même.



Combi Bus

M/368

Age : à partir de 10 mois

Dès 10 mois en voiture à pousser (harnais de sécurité) et à partir de 18 mois à 4 ans comme voiture à déplacer soi



Audi R8

M/330 - M/370

Age : à partir de 10 mois

Dès 10 mois en voiture à pousser (harnais de sécurité) et à partir de 18 mois à 4 ans comme voiture à déplacer soi même.



Voiture à pousser

M/354

Age : à partir de 12 mois



Voiture à pousser

M/ 197

Age : à partir de 18 mois

Plancher amovible.



Voiture Twingy

M/195

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.



Voiture Twingy

M/146

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.



Voiture de police

M/196

Age : à partir de 3 ans



Dépanneuse + 1 trousse d'outils

M/135

Age : à partir de 2 ans



Voiture Twingy

M/147 A et 147 E

Age : à partir de 2 ans



Voiture Turbo Coupé M/355	Totomobile M/272
<u>Age :</u> à partir de 18 mois Plancher amovible. 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Totomobile M/271	Totomobile M/273
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Totomobile M/274	Voiture Baguhera M/275
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Voiture à pousser M/136	
<u>Age :</u> à partir de 12 mois Plancher amovible. 	

LES VÉLOS

Vélo mixte 12 pouces

M/320

Age : à partir de 3 ans



Vélo Avigo 10 pouces

M/331

Age : à partir de 2 ans



Vélo B'TWIN 14 pouces

M/361

Age : à partir de 3 ans



Vélos Arctic 14 pouces

M/374

Age : à partir de 3 ans



Vélos 500 Robot 16 pouces

M/375

Age : 4 ans et +



Stabilisateurs en option.

JEUX A BASCULE

Cheval à bascule 1 place M/317 et M/157

Age : à partir de 12 mois



Balanoire 3 places M/323

Age : à partir de 2 ans



Poisson à bascule M/244 et M/204

Age : à partir de 18 mois



Poney sauteur M/168 A et B

Age : à partir de 2 ans



Eléphant sauteur M/168 A

Age : à partir de 2 ans



Balanoire poussins M/187

Age : à partir de 18 mois



Balanoire 3 places M/187

Age : à partir de 18 mois



Plateforme à bascule M/216

Age : à partir de 3 ans



Les Bilibos M/199 à M/201

Age : à partir de 2 ans

Tantôt toupie, pont ou siège pour bouger, se balancer... tantôt récipient pour remplir, vider, transvaser...



La Toupie Géante M/242

Age : à partir de 3 ans



LES TRAMPOLINES

Trampoline Ø 90 cm

M / 362 (A,B,C)

Age : à partir de 2
ans



Trampoline Ø 96 cm

M / 324

Age : à partir de 2
ans



Trampoline Ø 100 cm

M / 343

Age : à partir de 2
ans



LES TENTES

Cube à balles M/248 <u>Age :</u> à partir de 12 mois + 1 Lot de Balles 	Tente Anti UV S/169 <u>Age :</u> Largeur : 1,80m Profondeur : 1,10m Hauteur : 1,15m 
La Maisonnnette junior S/090 <u>Age :</u> à partir de 12 mois + 1 Lot de Balles 	Cottage Pop Up M/349 <u>Age :</u> à partir de 12 mois + 1 Lot de Balles 
Parcours de jeux M/367 <u>Age :</u> à partir de 18 mois + 1 Lot de Balles 	Aire de jeu Lapin M/377 <u>Age :</u> à partir de 6 mois + 1 Lot de Balles 
Maison Pop Up Ludi S453 et S/454 <u>Age</u> A partir de 12 mois + 1 Lot de Balles Cette grande maison peut être installée à l'intérieur ou à l'extérieur. 	

BALLES ET BALLONS

Gros ballon Ø55cm

M/250 et M/276

Age : à partir de
12 mois



Balles

M/211;212;213;214

Age : à partir de 6
mois



Balle à picots

M/170

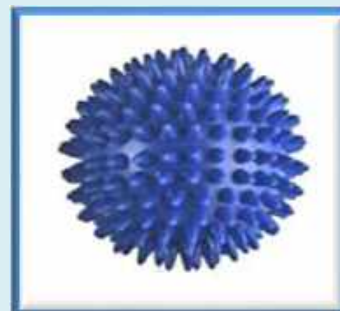
Age : à partir de 6
mois



Balle à picots

M/173

Age : à partir de 2
ans



Balle alvéolées

M/289;M/290

Age : à partir de 6
mois



Gros ballon cristal

M/279 ; M/243

Age : à partir de
12 mois



Ballon sauteur 60 cm

M/167 A

Age : à partir de 2
ans



Ballon sauteur 45 cm

M/372 A et B

Age : à partir de 2
ans



Ballon sauteur 60 cm

M/279 C

Age : à partir de 2
ans

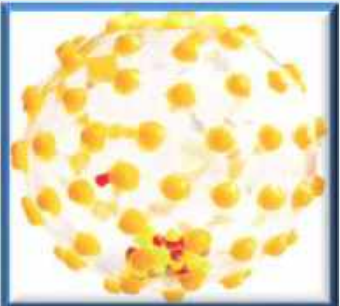
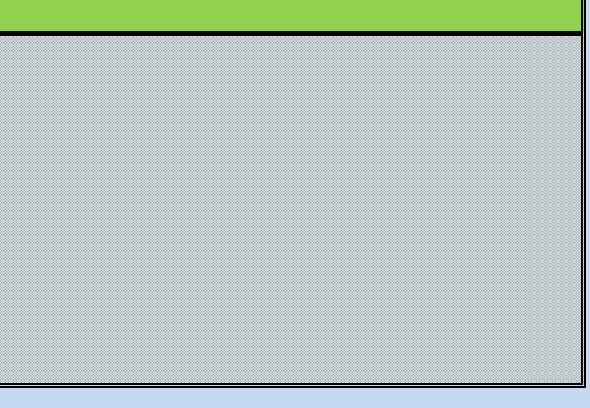


Ballon Giggly

E2/148

Age : à partir de 6
mois



Lot de 5 balles M/385 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	Balle de massage M/365 à partir de 12 mois 
Lot de 4 balles Picots M/364 <u>Age :</u> à partir de 6 mois 	

Catalogue jeux de règles

[A PARTIR DE 2 ANS](#)

[A PARTIR DE 3 ANS](#)

[A PARTIR DE 4 ANS](#)

[A PARTIR DE 5 ANS](#)

[A PARTIR DE 6 ANS](#)

[Page 113 à 128](#)

[Page 129 à 170](#)

[Page 171 à 204](#)

[Page 205 à 211](#)

[Page 212 à 213](#)



LE LOTOPITAL

R/13

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des objets de l'hôpital. Association d'images,

But du jeu : Compléter la ou les planche(s) contenant des objets de l'hôpital

Mécanismes : Sensoriel (vue) hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Hôpital

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈ 5 min



TSCHU - TSCHU

R/140

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Amener la locomotive à la prochaine gare et la faire revenir.

Mécanismes : Habilité Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Train

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine. Reconnaître un objet en voyant qu'une partie.

But du jeu : Compléter le puzzle ;

Mécanismes : Sensoriel (vue) Habileté

Age : 2 ans et plus

Thème : Puzzle

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



RUE D'IMAGES

R/218

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Reconstituer la ligne d'images

Mécanismes : Sensoriel (vue)

Age : 2 ans et plus

Thème : Puzzle

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Motricité fine

But du jeu : Enfiler les perles en bois

Mécanismes : Sensoriel (toucher) Habileté

Age : 2 ans 1/2 et plus

Thème : Perle en bois

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 5 min



INSECTS FAMILY

R 290

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine Association d'images.

But du jeu : Terminer son ou ses puzzles

Mécanismes : Sensoriel (vue / toucher)
Habileté Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Reconnaître le plus rapidement l'image du pion tiré sur le plateau.

Mécanismes : Association d'images

Age : 2 ans et plus

Thème : Objet divers

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 5 min



LITTLE BALANCING

R/337

Connaissances Nécessaires : Coordination motrice

But du jeu : Faire tenir en équilibre des grenouilles sur des nénuphars

Mécanismes : Equilibre

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans

Thème : Grenouilles et nénuphars

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images / Coordination motrice.

But du jeu : Reproduire à l'aide des animaux plastiques leur position sur l'image

Mécanismes : Equilibre / Notion d'espace

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans.

Thème : Animaux de la Jungle

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



MON PREMIER VERGER

R/289-R/372

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Cueillir toutes les cerises avant que le corbeau ne les mange.

Mécanismes : Hasard-Parcours-Mémoire

Age : 2 ans et plus

Thème : Corbeau dans le verger

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images.

But du jeu : Retrouver ce qui empêche la princesse de s'endormir.

Mécanismes : Coopération /
Développement du langage

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans

Thème : Princesse

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



3 LITTLE PIGS

R/346

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Arriver à la maison avant le loup

Mécanismes : Coopération / Parcour

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans

Thème : Cochons et Loup

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Association de deux images

But du jeu : Poser tous ses dominos

Mécanismes : Sensoriel (vue)-Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Véhicules

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



LUDANIMO

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Association d'images

But du jeu : 3 Types de jeu: Jeu 1 Promenade des animaux: les animaux avancent à l'aide de la couleur du dé.
Jeu 2 Cache-Cache: Le joueur doit retrouver l'animal indiqué par le dé.
Jeu 3 Badaboum des animaux: Les joueurs construisent une pyramide sans la faire tomber

Mécanismes : Parcours-Mémoire - Habileté

Age : 2ans ½ et +

Thème : Animaux familiers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10min



Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Les enfants lancent les 2 dés , le premier joueur à attraper le papillon correspondant à la combinaison couleur des dés lancés gagne un jeton

Mécanismes : Mémorisation - Habileté

Age : 2 ans ½ et +

Thème : Papillons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10min



UNE CUILLERE POUR MARTIN

R/304

Connaissances Nécessaires : Association d'images - Adresse

But du jeu : 3 Types de jeu:
Jeu 1 Libre : Laissez l'enfant s'entraîner à donner à manger à Martin.
Jeu 2 Martin a faim: Le joueur doit nourrir Martin avec l'aliment indiqué par le dé Jeu 3 :
Constituer un jeu de mémoire avec les plaquettes, le joueur qui trouve les 2 même aliments gagne les plaquettes et les donne à Martin.

Mécanismes : Mémorisation - Habileté

Age : 2 ans et plus

Thème : Aliments

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance formes géométriques et couleurs simples

But du jeu : 3 type de jeux
Jeu 1 : Placer son animal dans l'étable si le dé indique la bonne forme.
Jeu 2 : Suivre les directives de l'adulte.
Jeu 3 : Ecouter les questions de l'adulte, y répondre et retrouver les images cachées.

Mécanismes : Association d'images, imagination, langage

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : De 5 à 15 mn



Little Circuit

R/ 311

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Gagner le plus de jetons possible en faisant avancer son animal grace à la couleur indiquée par le dé.

Mécanismes : Association de couleurs

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux divers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance et classement de couleurs et formes.

But du jeu : Faire pousser des fleurs avant que la fée arrive

Mécanismes : Association couleurs et formes

Age : 2 ans et plus

Thème : Fleurs et fée

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : De 5 à 10 mn



LES PETITES SOURIS

R/367

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Aider les souris à regagner leur lit avant que le chat n'ai mangé tous les poissons

Mécanismes : Association - Hasard - Coopération

Age : 2 ans et plus

Thème : Chats et souris

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Remplir son pot de miel

Mécanismes : Coopération -
Développement du langage

Age : 2 ans et plus

Thème : Abeilles- Ruches - Miel

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 5 à 10 mn



LITTLE COLLECT

R/370

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Réunir sur son plateau 3 lapins, 3 carottes et 3 petit pois

Mécanismes : Association - Hasard -
Accumulation

Age : 2 ans et plus

Thème : Lapins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 à 10 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Ramener les pingouins dans leur igloo avant que la banquise ne s'écroule

Mécanismes : Coopération- parcours

Age : 2 ans et plus

Thème : Pingouins, banquise

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



CASTELINO

R/328

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Princes et Princesses doivent arriver au château avant le Roi,

Mécanismes : Coopération- parcours

Age : 2 ans et plus

Thème : Princes et château

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Adresse

But du jeu : Faire avancer son cavalier sur un parcours à l'aide d'un dé de couleur. Le 1er arrivé en haut de la montagne gagne la pomme en or.

Mécanismes : Couleur / Habileté

Age : 2 ans et plus

Thème : Cavaliers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LITTLE MÉMO

R/300

Connaissances Nécessaires : Animaux

But du jeu : Nommer l'animal qui a disparu sous la boîte.

Mécanismes : Sensoriel (vue)

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Couleur

But du jeu : Coucher tous les oursons avant que toutes les étoiles ne brillent dans le ciel.

Mécanismes : Association d'images - Coopération - Rituel du coucher

Age : 2 ans et plus

Thème : Oursons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LITTLE ASSOCIATION

Connaissances Nécessaires : Association de deux éléments.

But du jeu : Associer l'animal aux éléments de son univers suivant les cartes piochées exemple: la carotte fait partie du potager qui est l'univers du lapin.

Mécanismes : Logique - Concentration - Rapidité

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Association d'image - Dénombrement

But du jeu : Aider la maman Pingouin et son petit à traverser la rivière pour atteindre les poissons.

Mécanismes : Parcours - hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Pingouins

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈ 10 min



Au Chantier

R/394

Connaissances Nécessaires : Association d'image

But du jeu : Les joueurs doivent trouver les plaquettes-cônes de chantier correspondantes et les transporter avec le camion-benne vers le chantier. Petit à petit apparaissent le sol, les murs, le toit et le jardin. Lorsque la maison est achevée, tous les joueurs en connaissent un un peu plus sur les étapes de construction et ils gagnent tous ensemble !

Mécanismes : Observation - Coopération

Age : 2 ans et plus

Thème : Chantier

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires :

Association d'image - Dénombrement

But du jeu :

Aider les moutons à construire un arc en ciel pour permettre au chat de descendre sur les nuages.

Mécanismes :

Coopération - Parcours - hasard

Age :

2 ans et plus

Thème :

Arc en ciel

Nombre de joueurs :

1 à 4

Durée :

≈ 5 min



DRÔLE DE PONT

R/24

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 6)

But du jeu : Traverser le pont

Mécanismes : Stratégie- Parcours - Hasard

Age : 3 1/2 ans et plus

Thème : Pont

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



JEU DES AGNEAUX

R/31

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Amener ses agneaux au pâturage

Mécanismes : Sensoriel (vue)- Hasard- Mémoire

Age : 3 1/2 ans et plus

Thème : Berger et Agneaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



MIKADO CACTUS

R/34

Connaissances Nécessaires : Motricité fine

But du jeu : Construire le cactus

Mécanismes : Stratégie- Sensoriel (vue) - Echange/Commerce

Age : 3 ans et plus

Thème : Cactus

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



FORINO

R/37

Connaissances Nécessaires : Motricité fine

But du jeu : Attraper le plus de morceaux de fromage

Mécanismes : Hasard - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Souris / Chat

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LA PIEUVRE OTTO KAR

R/46

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité fine

But du jeu : Enfiler toutes ses demi-boule sur les tentacules de la pieuvre.

Mécanismes : Hasard - Habileté - Sensoriel

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Pieuvre

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



LA RONDE DU FERMIER

R/101

Connaissances Nécessaires : Associations d'images - Nombres (1 à 3)

But du jeu : Apporter à tous les animaux la nourriture qu'il leur faut.

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Ferme

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Faire entrer le plus de moutons dans son enclos.

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Berger et moutons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 20 min



CHACUN SA PLACE

R/113

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Silhouette d'animaux

But du jeu : Remplir toute sa planche d'image

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



HOPPEL-POPPEL

R/122

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Formes des animaux

But du jeu : Compléter sa planche de jeu

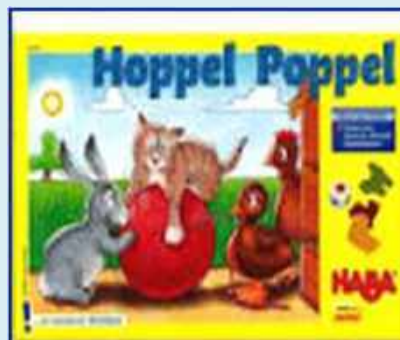
Mécanismes : Sensoriel - Rapidité - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



LE JEU DE L'ARBRE

R/128

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Compléter l'arbre avec les pommes de sa couleur

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Arbre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



TRIC-TRAC 6 FOOTBALLEURS

R/133

Connaissances Nécessaires : Nombres

But du jeu : Gagner en abaissant tous les joueurs de son équipe

Mécanismes : Habilité - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Footballeurs

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



MEMORY LOTO DES ROIS (4 jeux en 1)

R/134

Connaissances Nécessaires : Associations d'images

But du jeu :
Jeu 1 : Jeu de loto ;
Jeu 2 : jeu de mémoire ;
Jeu 3 : Jeux de mariages ;
Jeu 4 : Jeu du mistigri

Mécanismes : Mémoire - Stratégie - Hasard - Sensoriel

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Rois et Reines

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 5 min



LABYRINTHE

R/ 142 B R/142 C

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Reproduire l'image en déplaçant les tiges de couleurs.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 5 min



LA TOUR INFERNALE

R/143 A R/143 D

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Faire la plus haute tour sans qu'elle tombe.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 5 min



CHIPE-COUVERTURE

R/152

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Coordination œil/mains

But du jeu : Recouvrir tous ses lutins avec les couvertures de la bonne couleur.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lutins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



DOMINOS GEANTS

R/162

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 6)

But du jeu : Poser tous ses dominos sur la zone de jeu.

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Dominos

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



MEMO LEGUMES ET FRUITS

R/170

Connaissances Nécessaires : Associer 2 dessins - Fruits / Légumes

But du jeu : Avoir le plus de paires d'images.

Mécanismes : Mémoire - Cartes - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Fruits / Légumes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



MEMORY ANIMAUX SAUVAGES PARLANT

R/171

Connaissances Nécessaires : Animaux et Leur cri.

But du jeu : Trouver le plus de paires d'animaux possible après avoir entendu leur cri.

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel (ouïe) - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux et leur cri.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Pêcher le plus de poissons possible.

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈5 min



QUAK

R/190

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Faire disparaître toutes ses grenouilles dans l'étang.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Grenouilles

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



ALLONS FAIRE LES COURSES (4 jeux en 1)

R/192

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Aliments

But du jeu :
Jeu 1 et 2 : Reconnaître le plus d'aliments
Jeu 3 : Être le plus rapide à trouver les aliments.
Jeu 4 : Récupérer le plus d'aliments.

Mécanismes : Sensoriel

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lutins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Poisson / Phoque

But du jeu : Quelque soit les jeux il faut donner à manger au phoque tous les poissons

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Phoque et Poissons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



LE VERGER

R/202 R/338

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Cueillir les fruits avant que le corbeau ne les mange.

Mécanismes : Hasard - Habileté - Puzzle - Coopération.

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Corbeaux dans le verger

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



LOTO FRUITS DES 4 SAISONS

R/210

Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images

But du jeu : Compléter la carte en retrouvant les fruits.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Fruits

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images

But du jeu : Trouver les 2 images correspondant à l'image de la plaque.

Mécanismes : Mémoire - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Memory

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



MAIN DANS LA MAIN (3jeux en 1)

R/223

Connaissances Nécessaires : Garçons / Filles - Motricité Fine

But du jeu :
Jeu 1 : Faire une ronde d'enfants
Jeu 2 : Faire un puzzle.
Jeu 3 : Memory

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans à et plus

Thème : Enfants

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



FICHE A PLOTS

R/226

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main - Couleurs

But du jeu : Reproduire le dessin à l'aide des couleurs

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (œil / main)

Age : 3 ans et plus

Thème : Dessin

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈5 min



Connaissances Nécessaires : Associations d'images.

But du jeu : Ramasser les fraises, mûres, fleurs, champignons, escargots et papillon avant que le loup ne soit habillé.

Mécanismes : Coopération - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans et plus

Thème : Loups

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



MIC MAC DES 36 ANIMAUX (7 jeux en 1)

R/240

Connaissances Nécessaires : Animaux - Nombres - Couleurs

But du jeu :
 Jeu 1 : Remplir sa maison de 6 animaux ;
 Jeu 2 : Jeu de société ;
 Jeu 3 : Retrouver tous les animaux de la couleur de sa maison ;

Mécanismes : Mémoire - Sensoriel (vue) -
Echange/Commerce

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux et Couleurs

Nombre de joueurs : A partir de 1

Durée : ≈5 min



TOUR DE FRUITS (2 jeux en 1)

R/253

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main - Couleurs

But du jeu :
 Jeu 1 : Remplir la plaque pour construire la tour
 Jeu 2 : Construire une tour la plus haute possible.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Fruits

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



GRANDE PÊCHE A LA LIGNE

R/257

Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Pêcher le plus de poissons possible.

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈5 min



LOTO NATURE

R/263

Connaissances Nécessaires : Associations d'images - Coordination œil/ main

But du jeu : Compléter sa planche à images.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3ans et plus

Thème : Nature

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



LES PRINCESSES

R/274 R/366

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Vêtements - Couleurs

But du jeu : Habiller sa princesse avant l'heure du bal.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Princesses

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Nombres - Couleurs

But du jeu : Construire la tour la plus haute.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Tour

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



MIAOU MATOU

R/278

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Associations de 2 Couleurs

But du jeu : Retrouver tous les Bébés chats ayant la couleur du papa et de la maman chat

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Rapidité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Chat

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



COLOR DOUDOU

R/279

Connaissances Nécessaires : Animaux - Associations d'images - Couleurs

But du jeu : Avoir 3 animaux identiques ou 3 animaux de même couleur

Mécanismes : Echange / Commerce - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Lettres - Majuscules / Minuscules

But du jeu : Reproduire les mots

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Lettres

Nombre de joueurs : 1 à 12

Durée : ≈15 min



MON PREMIER VERGER

R/289 R/372

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Cueillir toutes les cerises avant que le corbeau ne les mange.

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Corbeau dans le verger

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



LA MAISON DE RUFF

R/293

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Toucher

But du jeu : Reconnaître par le toucher les os de même texture.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (toucher) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux domestique (chien)

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Associer 2 images

But du jeu : Avoir le plus de paires possible.

Mécanismes : Mémoire - Cartes

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Nature

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



LAFAMILLE PATATE

R/306

Connaissances Nécessaires : Associer 2 images - Nommer et situer certaines parties du corps

But du jeu : Créer ou reproduire les membres de la famille Patate

Mécanismes : Mémoire - Imagination - Notion du schéma corporel

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



PENGOLLOO

R/309 R/314 (XXL)

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Récupérer le plus de pingouins sur son ice-berg

Mécanismes : Association de couleurs

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Pingouin

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Gagner le plus de cartes correspondant au tenue des tortues.

Mécanismes : Association de couleurs

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Tortues et carapaces

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



LICORNES DANS LES NUAGES

R/320

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs.

But du jeu : Atteindre le nuage soleil avec le plus de cristaux roses

Mécanismes : Parcours

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Licornes, nuages, soleil, arc en ciel.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



ALLEZ LES PETITS POISSONS

R/322

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs.

But du jeu : Il faut choisir son camps! Soit poissons soit pêcheurs, si le bateau à rattrappé les poissons avant qu'ils ne rejoignent la mer ils ont gagné si non ce sont les poissons. Un jeu coopératif!!

Mécanismes : Parcours - Notion de quantité - Logique - Dextérité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Mer, bateau, poisson

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Collecter le + de cartes avant d'aller au lit

Mécanismes : Compréhension et mise en œuvre de la consigne

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Endormissement

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈10 min



CANDY

R/327 (XXL) et R/205

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Récupérer le bonbon qui correspond à la couleur des 2 dés.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Bonbons

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



RONDO VARIO XXL

R/331

Connaissances Nécessaires : Couleurs et Formes

But du jeu : Habiller sa chenille à l'aide de perle le plus vite possible.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Chenilles

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15min



Connaissances Nécessaires : Reproduire une image en 3 D

But du jeu : Retrouver la place de chaque élément

Mécanismes : Association image et 3D

Age : 3 ans ans et plus

Thème : Reproduction en 3 D

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



OUTÉKACHÉ

R/342

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Reconnaître le plus vite possible la pièce correspondant à la carte retournée

Mécanismes : Observation, rapidité

Age : 3 ans ans et plus

Thème : La mer

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



PETIT OURS BRUN 1.2.3 MAISON

R/349

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Arriver le premier dans la maison du petit ours

Mécanismes : Parcours

Age : 3 ans et plus

Thème : Ours

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des cris d'animaux

But du jeu : Retrouver l'image de l'animal qui correspond au cri entendu

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Cris d'animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



PANDOO PANDA

R/355

Connaissances Nécessaires : Couleur

But du jeu : Récupérer son bébé panda le + vite possible et le ramener dans sa maison

Mécanismes : Hasard - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Pandas

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Mon 1er Jeu de Chiffres

R/362

Connaissances Nécessaires : Chiffres et couleurs

But du jeu : Se débarrasser au + vite de ses cartes en associant les quantités et leurs représentations

Mécanismes : Association - Rapidité - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Chiffres et quantité

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Formes et couleurs

But du jeu : Reconstituer les familles des 5 formes gentilles avant que celles des méchantes ne soient complétées.

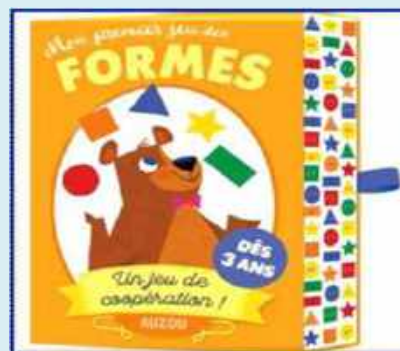
Mécanismes : Association - Rapidité - Mémoire - Coopération

Age : 3 ans et plus

Thème : Formes et couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈10 min



CLAC CLAC

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

But du jeu : Repérer les disques qui comportent les symboles indiqués par les dés et les empiler le plus rapidement possible

Mécanismes : Observation - Rapidité - Magnétisme

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Formes et couleurs

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



OISEAU VOLE

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Couleurs

But du jeu : Amener son oiseau sur la branche hors du nid.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Oiseau

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



LA LONGUE ROUTE

R/32

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Placer tous ses batonnets

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Batonnets

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



LA PÊCHE AUX SINGES

R 35

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité fine

But du jeu : Faire traverser la jungle à ses singes

Mécanismes : Parcours- Rapidité - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Singes

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈15 min



COURSE D'OISEAUX

R/41

Connaissances Nécessaires : Motricité fine

But du jeu : Enrouler le plus vite possible la ficelle autour du bâton.

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Oiseaux

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



TUMULTE A L'ETABLE

R/47

Connaissances Nécessaires : Animaux de la ferme - Associations d'images

But du jeu : Retrouver le plus de couples d'animaux.

Mécanismes : Mémoire- Sensoriel (vue) -

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 et +

Durée : ≈ 10 min



VERS-FICELLE

R/102

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Attraper le plus de vers de terre possible.

Mécanismes : Mémoire- Sensoriel (vue) - Habileté - Hasard

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Vers de terre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



BERTA LA POULE

R/104

Connaissances Nécessaires : Couleurs jaune/rouge - Nombres (1 à 2)

But du jeu : Ramasser 3 œufs.

Mécanismes : Parcours- Sensoriel (vue) - Hasard

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Nombres et/ou couleurs

But du jeu : Ne pas se faire attraper par le chat.

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Hasard

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Souris et Chat

Nombre de joueurs : 4 à 7

Durée : ≈ 10 min



DRÔLES D'ENGINS

R/123

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Rassembler le plus de roues possible.

Mécanismes : Hasard- Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Voitures et Motos

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 10 min



LOTO DU TOUCHER

R/131

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Animaux - Formes Géométriques

But du jeu : Associer forme en 3D (figurine) avec forme en 2D (image)

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux/Objets

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Animaux - Couleurs

But du jeu :
 Jeu 1 : associer observation et langage
 Jeu 2 : jeu de cache-cache
 Jeu 3 : Comptine

Mécanismes : Mémoire- Sensoriel (vue) - Habileté -
 Coopération

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 10 min



LA JOURNEE DE LA PETITE OIE

R/135

Connaissances Nécessaires : Nombres ou Couleurs

But du jeu :
 Jeux 1 : Observation des activités de la journée
 Jeu 2 : Inventer une histoire
 Jeu 3 : Jeu de tri, de classement

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Habileté -
 Hasard

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Oie

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈ 5 à 15 min



TAQUIN TRICOLOR

R/ 141 A - R/141 C

Connaissances Nécessaires : Ordre - Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Reproduire le modèle.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Nombres (1 à 3)

But du jeu : Retrouver 6 animaux sauvages différents.

Mécanismes : Mémoire- Sensoriel (vue) - Habileté - Hasard

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux sauvages

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



JEU DE LA PÊCHE

R/155

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Pêcher le plus de poissons possible

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



JEU DE LA PETITE GRENOUILLE

R/166

Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Mettre les palets dans le trou de la grenouille.

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Grenouille

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Animaux et Leur cri. - Associer deux images.

But du jeu : Trouver le + de paires d'animaux après avoir entendu leur cri

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux et leur cri.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



RAPELLI

R/181

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3) - Couleurs

But du jeu : Faire sortir toutes les chenilles de sa couleur

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Chenilles

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



PATRATAS

R/184

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Poser tous ses animaux sur le socle.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux Marins

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Formes géométriques

But du jeu :
 Jeu 1 : Récupérer toutes les oreilles de ses 3 animaux
 Jeu 2 : Récupérer le plus grand nombre d'animaux
 Jeu 3 : Poser la dernière oreille d'une rangée de 3 animaux

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



KIRERIKI

R/198

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu :
 Jeu 1 : Réveiller le plus d'animaux possible
 Jeu 2 : Donner à manger au plus grand nombre d'animaux
 Jeu 3 : Avoir le plus de paires d'animaux

Mécanismes : Hasard - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈ 10 min



LE PETIT VERGER

R/200

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Cueillir toutes les cerises avant que le corbeau ne les mange

Mécanismes : Hasard - Parcours - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Corbeau dans le verger

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 15 min



LOTO ANIMAUX SAUVAGES

R/209

Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images.

But du jeu : Compléter sa carte en retrouvant les animaux sauvages.

Mécanismes : Hasard- Sensoriel (vue) - Loto

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux Sauvages

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée : ≈ 10 min



LOTTURA

R/219

Connaissances Nécessaires : Animaux et leur contour.

But du jeu : Associer contours avec image colorée ou remplir sa plaque en premier.

Mécanismes : Hasard

Age : 3ans et plus

Thème : Loto

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈ 15 min



CHENILLE A ENFILER

R/222

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Enfiler ses rondelles sur la chenille.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Chenille

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 6

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images - Coordination œil / main

But du jeu : Arriver à la gare au bout du parcours

Mécanismes : Cartes - Sensoriel (vue) - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Locomotive

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



ENCASTREMENTS BOIS COLODIE

R /239

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Compléter son (ou ses) puzzle(s)

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 5 min



GIROFORM

R/251

Connaissances Nécessaires : Formes Géométriques

But du jeu : Terminer le puzzle

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Puzzle

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



LE JEU DES NAINS

R/254

Connaissances Nécessaires : Associations de couleurs

But du jeu : Retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de couleurs.

Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Nains

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈10 min



MEMO FLEURS

R/258

Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images

But du jeu : Retrouver le plus de paires d'images possible.

Mécanismes : Mémoire - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans et plus

Thème : Memory

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



BATAMINO

R/272

Connaissances Nécessaires : Associations d'images - Animaux - Notion de taille

But du jeu : Remporter toutes les cartes

Mécanismes : Carte - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Parties du visage

But du jeu : Compléter le visage de son personnage.

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans et plus

Thème : Visages

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



CALYPSO

R/276

Connaissances Nécessaires : Nombres - Couleurs

But du jeu : Faire sortir tous les poissons du filet.
Avoir le plus de poissons possible.

Mécanismes : Hasard - Mémoire - Parcours - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈20 min



PICCOBELLO

R/277

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Accrocher tous ses vêtements à la corde à linge.

Mécanismes : Hasard - Habileté

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Vêtements

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Aliments

But du jeu : Jeu 1 et 3 : Avoir le plus de familles complètes possible.
Jeu 2 : Avoir le plus de paires d'images

Mécanismes : Hasard - Coopération - Mémoire - Echange / Commerce

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Aliments

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



LE VERGER ET SON MEMO

R/287 - R/202- R/338

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Associations de 2 images

But du jeu : Cueillir les fruits avant que le corbeau ne les prenne.

Mécanismes : Rapidité-Habileté - Hasard - Coopération

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Corbeau et Fruits

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : ≈15 min



MEMORY DES SONS

R/294

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Association de sons

But du jeu : Reconnaître des sons et les associer

Mécanismes : Mémoire des sons et développement de l'attention

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sons

Nombre de joueurs : 1 et +

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Reproduire une image

But du jeu : Retrouver la place de chaque élément

Mécanismes : Association image et 3 D

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Notions spatiales

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



As'Truc Mémo

R/307

Connaissances Nécessaires : Règles simples de sécurité routière

But du jeu : Distinguer les bons et les mauvais comportements sur la route

Mécanismes : Association d'images. Règles simple de sécurité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sécurité routière

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



MINI MUFFIN

R/313- R/373

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs ou des chiffres

But du jeu : 4 activités:
1 Trier et assortir
2 Trouver le bon muffin

Mécanismes : Association de couleurs - Notion de quantité - Logique - Dextérité.

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Gateaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Sauver le + de lapin en les faisant sortir de leur terrier grace à la couleur du dé.

Mécanismes : Association de couleurs - Notion de quantité - Logique - Dextérité.

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lapins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



MATCH'N'TURN

R/321

Connaissances Nécessaires : Association d'images.

But du jeu : Trouver le + d'images correspondant aux images de sa planche.

Mécanismes : observation - comparaison - association - Loto

Age : 3 ans et plus

Thème : Imagier

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



COLORAMA

R/323

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs et formes

But du jeu : Placer ou retirer les jetons de forme et de couleur différentes selon l'indication du dé. Plusieurs variantes pour introduire l'utilisation des dés

Mécanismes : observation - comparaison - association

Age : 3 ans et plus

Thème : Formes et couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



LA CHASSE AUX MONSTRES

R/324 - R/350

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Renvoyer le + de monstres possible au placard en l'effrayant avec un jouet

Mécanismes : observation - comparaison - association

Age : 3 ans et plus

Thème : Monstres

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈10 min



GO GO GELATO

R/337 - R/356

Connaissances Nécessaires : Couleurs, association d'images

But du jeu : Reproduire à l'aide des cornets et des boules de glace la combinaison indiquée par la carte retournée.
Règle à adapter pour les 3 ans.

Mécanismes : Equilibre- Association d'images - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Glaces

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



DOBBLE BEACH

R/341

Connaissances Nécessaires : Association d'images, rapidité

But du jeu : Reconnaître le plus vite possible le symbole identique à la carte retournée.
5 minis jeu différents expliqués dans la règle. Le nombre de cartes distribuées peut être adapté à l'âge des joueurs.

Mécanismes : Observation - rapidité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : La mer

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Reconnaître le plus vite possible la case de la carte correspondant à l'emplacement des animaux sur la maison.
Le nombre d'animaux et leur emplacement sont à adapter aux cartes et à l'âge des

Mécanismes : Observation - concepts spatiaux - rapidité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 1 à 12

Durée : ≈15 min



BAZAR BIZARRE

R/352

Connaissances Nécessaires : Couleur - Association d'image

But du jeu : Attrapper le + rapidement la figurine qui n'est pas représentée sur la carte retournée

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel(vue) - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



MON 1er MILLE BORNES

R/354

Connaissances Nécessaires : Nombre de 1 à 5

But du jeu : Arriver au Zoo avant que le puzzle nuage ne soit complété

Mécanismes : Hasard - Parcours - Coopération

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Parcours routier

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Association d'image

But du jeu : Associer l'image du bon geste au mauvais pour remporter la paire

Mécanismes : Association - Reflexion - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sécurité à la maison

Nombre de joueurs : 1 à 12

Durée : ≈30 min



Mon 1er Jeu de Bataille

R/363

Connaissances Nécessaires : Notion de tailles

But du jeu : Retourner ses cartes en même temps que les autres joueurs; Celui qui à l'animal le plus gros a gagné.

Mécanismes : Observation - Hasard

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



GARDEN PARTY

R/368

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Remplir son panier de 4 légumes différents avant que la taupe ne s'installe pour faire son terrier

Mécanismes : Hasard - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Jardinage

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs / Compréhension des consignes

But du jeu : Arriver le 1er au bout du parcours pour gagner un bisous

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 3 ans et plus

Thème : Loup

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



CATCH - IT

R/378

Connaissances Nécessaires : Association d'images- Couleurs - Formes

But du jeu : Repérer au plus vite la carte comportant les indices indiqués par les dés.
Pour les plus jeunes possibilité de n'utiliser que 2 dés.

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



GRABOLO FAMILY

R/381

Connaissances Nécessaires : Association d'images- Couleurs - Animaux

But du jeu : Repérer le plus vite possible la carte qui combine la couleur et l'animal indiqué par les dés.
Si la carte a été remportée on peut la récupérer en désignant le possesseur de la carte.

Mécanismes : Observation - Rapidité - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Prépare ta pizza avant que le monstre ne mange tout ! Chaque joueur prends une pâte à pizza et lance la roulette qui indiquera si le joueur peut prendre un ingrédient pour constituer sa pizza ou s'il doit donner à manger au monstre. Le premier à terminer sa pizza avec 4 ingrédients remporte la partie

Mécanismes : Hasard - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Monstre et ingrédients

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Jeu d'Eveil L'Odorat

R/387

Connaissances Nécessaires : Différencier des senteurs

But du jeu : Afin de fabriquer leur miel, les abeilles butinent toutes sortes de fleurs. Pour les aider, l'enfant doit retrouver les nectars qui rendront leur production délicieuse.

Mécanismes : Observation / Rapidité

Age : 3 ans et plus

Thème : Abeille - Miel - Senteurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈10 min



Puissance 4 XXL

R/389

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité fine - Positionnement dans l'espace - Dénombrement

But du jeu : Aligner 4 pions de la même couleur à l'horizontal à la vertical ou en diagonal.

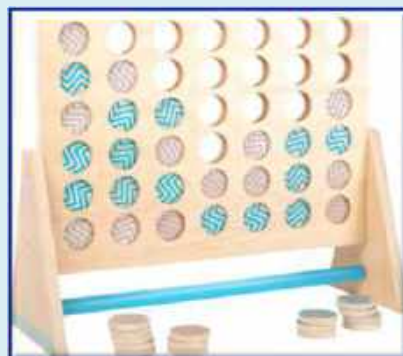
Mécanismes : Stratégie.

Age : 3 ans et plus

Thème :

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Animaux - Contrôle du souffle respiratoire

But du jeu : Faire tourner l'hélice en soufflant pour l'arrêter sur la case choisie et ainsi remporter un anneau.

Mécanismes : Habileté - Concentration.

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs 2

Durée : 10mn



TOUTIM

R/391

Connaissances Nécessaires : Formes - Couleurs - Concepts (chaud-froid- salé- sucré- bruyant...)

But du jeu : Se débarrasser au plus vite de ses cartes en retrouvant une caractéristique de la carte de référence.

Mécanismes : Observation - Mémoire sensorielle - Argumentation

Age : 3 ans et plus

Thème : Caractéristiques

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Enigmes "A Table"

R/392

Connaissances Nécessaires : Aliments

But du jeu : Faire découvrir la réponse de la carte en dévoilant les indices grâce au cache-carte.

Mécanismes : Devinette - Indices

Age : 3 ans et plus

Thème : Alimentation

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 10mn



Connaissances Nécessaires : Formes - Couleurs

But du jeu : Etre le premier à habiller entièrement son oiseau coco à l'aide des indications données par le dé.

Mécanismes : Observation - Hasard.

Age : 3 ans et plus

Thème : Oiseaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Bonjour ROBERT

R/395

Connaissances Nécessaires : Association image/geste.

But du jeu : Le premier joueur retourne une carte. Si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière (on s'incline pour saluer Li, on dit «hello!» à Sam, on met la main sur le coeur pour saluer Ali, on dit «bonjour Robert» à Robert). Evidemment, on ne salue pas une banane ou une plante verte! On s'emmêle! Si quelqu'un se trompe, il ramasse les cartes déjà posées. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 3 ans et +

Thème : Bonjours

Nombre de joueurs : 2 à 10

Durée : 15 - 20 mn



Bonjour SIMONE

R/396

Connaissances Nécessaires : Association image/geste.

But du jeu : Le premier joueur retourne une carte. Si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer immédiatement, et de la bonne manière (on se touche le bout du nez pour saluer l'Esquimaude, on dit «ugh!» à l'Indienne en levant la main, on dit «namasté» à la Népalaise en joignant les mains, on dit «bonjour Simone» à Simone). Evidemment, on ne salue pas une aubergine ! On s'emmêle! Si quelqu'un se trompe, il ramasse les cartes déjà posées. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 3 ans et +

Thème : Bonjours

Nombre de joueurs : 2 à 10

Durée : 15 - 20 mn



Cache Cache à la Ferme

R/397

Connaissances Nécessaires : Aliments

But du jeu : À la ferme, les animaux jouent à cache-cache : ils veulent trouver la meilleure cachette. Les joueurs doivent les chercher dans la meule de foin, au milieu des arbres ou dans les étables pour retrouver un maximum d'animaux. Léo, le chien de la ferme, les aide à accomplir cette mission. Le joueur qui trouve en premier cinq animaux a gagné !

Mécanismes : Tuiles - Dés

Age : 3 ans et +

Thème : Agriculture

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 20mn



Jolie Fleurette

R/ 398

Connaissances Nécessaires : Couleurs.

But du jeu : Aide Jolie Fleurette à cueillir toutes les fleurs du pré.

Mécanismes : Observation - Hasard

Age : 3 ans et +

Thème : Fleurs

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15mn



Coucou Hibou Coucou

R/ 399

Connaissances Nécessaires : Association d'images - Couleurs

But du jeu : Jouez une carte couleur et volez jusqu'à la prochaine case de cette couleur sur le plateau. Quand vous piochez une carte Soleil, vous vous rapprochez de l'aube. Les joueurs vont faire équipe pour que tous les hiboux soient rentrés à la maison avant le lever du soleil.

Mécanismes : Coopération - Parcours

Age : 3 ans et +

Thème : Hibou

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 20mn



Connaissances Nécessaires : Formes et couleurs

But du jeu : La roue tourne! Elle tombe sur un carré jaune? Si tu as un carré jaune sur ton animal, complète le avec une pièce carré de couleur jaune.
Le premier à avoir complété son animal à gagné.

Mécanismes : Observation - Hasard

Age : 3 ans et +

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : 15 mn



Au Chantier

R/394

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Les joueurs doivent trouver les plaquettes-cônes de chantier correspondantes et les transporter avec le camion-benne vers le chantier. Petit à petit apparaissent le sol, les murs, le toit et le jardin. Lorsque la maison est achevée, tous les joueurs en connaissent un peu plus sur les étapes de construction et ils gagnent tous ensemble !

Mécanismes : Observation - coopération

Age : A partir de 2 ans

Thème : Chantier

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 à 15 mn



A partir de 4 ans

CLAC CALC

R/375

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

But du jeu : Repérer les disques qui comportent les symboles indiqués par les dés et les empiler le plus rapidement possible.

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 4 ans peut être adapté aux 3 ans

Thème : Objets divers

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 10 min



LES PETITES MOTOS

R/12

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Être le premier à faire 5 tours de circuits.

Mécanismes : Sensoriel (vue)- Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Berger et Agneaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Coordination œil/ main

But du jeu : Accrocher tous ses singes dans le cocotier pour remporter le plus de noix de coco possible

Mécanismes : Stratégie- Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Singes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LA TOUR DE PISE

R/36 - R/189

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Coordination œil/main - Couleurs

But du jeu : Placer tous ses touristes sur la tour.

Mécanismes : Hasard - Habileté - Stratégie - Couleurs

Age : 4 ans et plus

Thème : Touristes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité fine

But du jeu : Mettre tous ses ingrédients dans la casserole chinoise.

Mécanismes : Hasard - Habileté

Age : 4 et plus

Thème : Soupe Chinoise

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



COMPTONS LES PETITS POISSON

R/112

Connaissances Nécessaires : Associations d'images - Nombres (1 à 10) -Couleurs

But du jeu : Pêcher le plus de poissons possible.

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Franchir en premier la ligne d'arrivée.

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Chenille

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



MINI-CUBES

R/137

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Coordination œil / main

But du jeu : Reproduire les dessins à l'aide des cubes. (cube difficile à empiler).

Mécanismes : Sensoriel - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Cubes

Nombre de joueurs : A partir de 1

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Mettre le plus de phoque dans l'eau.

Mécanismes : Sensoriel - Habilité - Stratégie

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 20 min



SOURIS SAUTEUSES

R/175

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité fine

But du jeu : Mettre le plus de souris dans les trous de sa couleurs

Mécanismes : Stratégie - Habileté - Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Souris

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Nombres

But du jeu : Sauver les 7 chevreaux du loup.

Mécanismes : Habilité - Mémoire

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Chèvre et ses chevreaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



LA TORTUE TATOUE (5 jeux en 1)

R/201

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3) - Motricité Fine - Couleurs

But du jeu :
Jeux 1 à 4 : Avoir le plus de cartes d'animaux
Jeu 5 : Mettre 3 buts

Mécanismes : Mémoire - Habileté - Hasard - Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Tortue et Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1 à 4)

But du jeu : Atteindre la fin du chemin.

Mécanismes : Parcours- Habileté -
Coopération - Hasard

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Cochon

Nombre de joueurs : 2 à 7

Durée : ≈ 25 min



STAND DE LANCE POULE

R/248

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil/ main

But du jeu : Lancer les petits sacs de couleurs dans les trous pour obtenir le plus de points

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

Age : 4 ans et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Lettres

But du jeu : Former des mots

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Lettres

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈5 min



JONAS

R/280

Connaissances Nécessaires : Formes géométriques - Motricité Fine

But du jeu : Reconnaître par le toucher le plus de formes géométriques qui sont à l'intérieur du ventre de la baleine. Remplir au plus vite sa planche.

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Baleine

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



CROQUE-CAROTTE

R/297 - R/326

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs - Nombre

But du jeu : Monter en haut de la colline sans que son lapin de tombe dans les trous

Mécanismes : Parcours - Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Lapin

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



MICROBZ

R/334

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Reconnaître le plus vite possible la carte correspondant au microbe indiqué par les dés

Mécanismes : Rapidité - Parcours-
Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Microbes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Vocabulaire varié

But du jeu : Gagner le plus grand nombre de cartes en se servant de sa mémoire

Mécanismes : Observation -Mémorisation

Age : 4 ans et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2 et +

Durée : ≈10 min



QUI EST OÙ?

R/15

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Animaux

But du jeu : Mettre tous ses animaux dans leur maison

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



ZICKE-ZACKE (Pique plume)

R/20

Connaissances Nécessaires : Associer deux images identiques.

But du jeu : Prendre les plumes des autres poules/canards

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue /
toucher) - Mémoire -
Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈25 min



BAL MASQUE DES COCCINELLES

R/48

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Amener toutes les coccinelles au bal masqué avant que les fourmis n'y soient arrivées

Mécanismes : Hasard - Habileté -
Coopération

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Coccinelles

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : ≈25 min



PUCES APPRIVOISEES

R/97

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main

But du jeu : Faire sauter les puces en visant la cible.

Mécanismes : Hasard - Habilité - Stratégie

Age : 4 ans et plus

Thème : Puces sauteuses

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈5 min



BONHOMMES DE NEIGE

R/111

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1à 3)

But du jeu : Assembler son bonhomme de neige.

Mécanismes : Hasard - Habilité - Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Bonhomme de neige

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Nombres - Couleurs - Petits/Grands

But du jeu : Reconstituer un poisson "arc-en-ciel" avec des petits poissons sans se faire manger par "Bloup le glouton"

Mécanismes : Hasard- Sensoriel - Parcours
- Coopération

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



HALLI GALLI JUNIOR

R/126 - R/315

Connaissances Nécessaires : Comparaison d'images. - Couleurs

But du jeu : Avoir le plus de clown possible

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel (vue) -
Jeu de bataille

Age : 4 ans à et plus

Thème : Enfants

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



JEU D'ASSOCIATION

R/138 B

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Prendre en compte deux aspects de l'image modèle (personnage et objet)

But du jeu : Trouver 6 images selon les particularités demandées

Mécanismes : Hasard - Sensoriel

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Personnage / Objets

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



LES OURS EN VOYAGE

R/158

Connaissances Nécessaires : Associer 2 objets selon leurs utilisés. (ex : bonnet avec écharpe.)

But du jeu : Remplir sa valise avec les paires associées.

Mécanismes : Mémoire- Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Ours

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LE COCHON QUI RIT

R/178

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine- Nombres (1 à 6)

But du jeu : Construire son cochon.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 4 ans 1/2 / 5 ans et plus

Thème : Cochon

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



RAFLE DE CHAUSSETTES

R/194

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Association d'images

But du jeu : Récupérer un maximum de paires de chaussettes et trois pinces à linge.

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Chaussettes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Réaliser des constructions.

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (œil / main)

Age : 4 ans et plus

Thème : Construction

Nombre de joueurs : à partir de 1

Durée : ≈15 min



LOTO A SOUFFLER

R/250

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine (souffle) - Coordination - Association de 2 images - Animaux

But du jeu : Avoir trouvé tous les animaux de sa plaque, en amenant la boule sur l'image à l'aide du souffle.
OU
Souffler sur la boule pour l'amener à la fin du parcours.

Mécanismes : Sensoriel (œil / souffle) - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Association d'images

But du jeu : Aidez les moutons et le chien à traverser la rivière.

Mécanismes : Coopération - Parcours (vue)
- Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Bergerie

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



GRUSELINO

R/318

Connaissances Nécessaires : Association d'images.

But du jeu : Gagner le + de cartes en trouvant le personnage manquant.

Mécanismes : Observation - Comparaison
Association.

Age : 4 ans et plus

Thème : Halloween

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : ≈10 à 20 mn



Connaissances Nécessaires : Couleurs, motricité fine, stratégie

But du jeu : Arriver le premier en haut de la montagne.

Mécanismes : Hasard - Parcours - Stratégie

Age : 4 ans et plus

Thème : Montagne

Nombre de joueurs : 2 à 3

Durée : ≈15 min



OUAF!

Connaissances Nécessaires : Associations d'images

But du jeu : Se débarrasser de ses cartes le + vite possible sans oublier celles pendues sur ses oreilles!

Mécanismes : Observation - Mémorisation.

Age : 4 ans et plus

Thème : Oreilles

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



QUE D'EAU QUE D'EAU

R/25

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 6) - Couleurs

But du jeu : Empêcher le plus de fois possible le "diable de l'eau" de gaspiller l'eau.

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Eau

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈15 min



LE RENARD ET LES OIES

R/27

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3)

But du jeu : Être la première oie à atteindre la case bleue

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Oie et renard

Nombre de joueurs : 1 à 43 à 5

Durée : ≈10 min



CARTES CRI DES ANIMAUX

R/96

Connaissances Nécessaires : Associer images animaux et cri.

But du jeu : Reconnaître et reproduire le plus de cris d'animaux possible.

Mécanismes : Cartes - Sensoriel

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



TARTES FOLLES

R/100

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Mettre les bons ingrédients dans le moule.

Mécanismes : Rapidité - Habileté - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans 1/2 - 5ans et plus

Thème : Pâtisseries

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1à 3)

But du jeu : Réunir 3 sachets de nourriture dans le terrier de son hamster.

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Hamster

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



LA SORCIERE AUX POMMES

R/119

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Récupérer 5 pommes sans que la sorcière ne les reprennent.

Mécanismes : Hasard - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Sorcière

Nombre de joueurs : 3 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Association d'images (ou partie d'image)

But du jeu : Associer 2 images pour obtenir l'image du modèle.

Mécanismes : Association de couleurs - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Image

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈10 min



HISSEZ LES COULEURS

R/151

Connaissances Nécessaires : Association de 2 couleurs - Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Remplir sa zone de jeu avec les pavillons de couleurs

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Bateau

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Associer 2 images

But du jeu : Avoir le plus de paires d'animaux possible.

Mécanismes : Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

But du jeu : Faire un tour complet du plateau de jeu.

Mécanismes : Parcours - Habileté - Hasard
- Stratégie

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3)

But du jeu : Trouver tous les aliments pour faire la recette.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Puzzle - Stratégie

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : La ferme

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Formes - Vide / Pleins

But du jeu : Rassembler le plus d'images possible

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Rapidité

Age : 4 ans et plus

Thème : Objets / Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Association 2 images - Lettres ou Mots

But du jeu :
Jeu 1 : Recouvrir les lettres du plateau pour former les mots
Jeu 2 : Former le plus de mots possible.

Mécanismes : Association image - Stratégie

Age : 4 ans 1/2 - 5 ans et plus

Thème : Lettres / Mots

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈25 min



PYRAMIDE D'ANIMAUX

R/282

Connaissances Nécessaires : Nombres - Motricité Fine

But du jeu : Empiler tous ses animaux sans les faire tomber

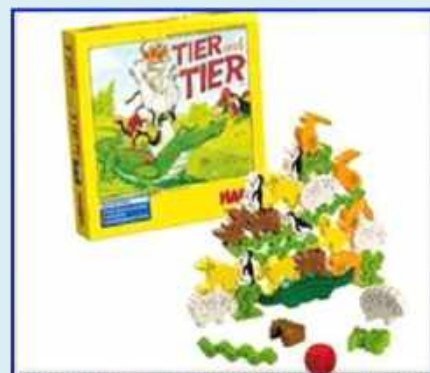
Mécanismes : Habileté - Hasard -

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images, gestion de l'espace.

But du jeu : Construire un pont pour récupérer le trésor sous le palmier.

Mécanismes : Parcours - Association d'images

Age : 4 ans et plus

Thème : Pirates

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Maîtrise du langage et des gestes

But du jeu : Deviner le + de cartes possible dans un temps imparti.

Mécanismes : Observation - Déduction - imagination

Age : 4 ans et plus

Thème : Objets et animaux divers

Nombre de joueurs : 2 à 12

Durée : ≈20 min



SAUTE LAPINS!

R/360

Connaissances Nécessaires : Estimation de distances

But du jeu : Construire un pont pour amener son lapin jusqu'à l'île aux carottes.

Mécanismes : Observation- Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Lapins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



PETITS MAGICIENS

R/330

Connaissances Nécessaires : Association d'images.

But du jeu : Gagner un maximum d'étoiles en retrouvant les animaux que Merlin vous désigne

Mécanismes : Observation - Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Magie

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



LA COURSE AUX TORTUES

R/361

Connaissances Nécessaires : Nombres de 1 à 3

But du jeu : Faire avancer le + vite possible sa tortue

Mécanismes : Parcours - Stratégie

Age : 4 ans et plus

Thème : Tortues

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



PROMENADE EN BATEAU

R/30

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3)

But du jeu : Mettre tous les passagers dans le bateau.

Mécanismes : Hasard - Stratégie - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Bateau

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



Connaissances Nécessaires : Anticipation - Couleurs - Nombres

But du jeu : jeu n°1 : être le premier à arriver à l'écurie
Jeu n°2 : atteindre l'arrivée.

Mécanismes : Hasard - Stratégie - Parcours

Age : 4 ans 1/2 - 5 ans et plus

Thème : Oie et Chevaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈25 min



BATELLO

R/204

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Cueillir 4 feuilles de différentes couleurs

Mécanismes : Stratégie - Mémoire -
Habilité

Age : 4 ans et plus

Thème : Panda

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



LE BON CHAMPIGNON

R/227

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres

But du jeu : Trouver le plus de champignons possible.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Hasard - Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Lutin et Champignons

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈20 min



JARDIN FLEURI

R/244

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Couleurs

But du jeu : Construire sa fleur

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Fleurs

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



CASTELLA

R/255

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Association de plusieurs aspects (adversaires)

But du jeu : Placer ses 5 châteaux en premier.

Mécanismes : Stratégie - Sensoriel (vue) - Rapidité

Age : 4 ans 1/2 - 5 ans et plus

Thème : Château

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Durée : ≈ 20 min



ATTRAPE CHAT

R/288

Connaissances Nécessaires : Coordination œil/main

But du jeu : Etre celui qui aura effectué le plus de fois le geste demandé

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel (vue) -

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Chat et souris

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Association d'images - Couleurs et formes

But du jeu : Débarrassez-vous de vos cartes en posant une carte avec la même forme ou la même couleur. Un Uno pour les plus petits!

Mécanismes : Observation - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Couleurs et formes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



CONCEPT KIDS ANIMAUX

Connaissances Nécessaires : Association d'images - Couleurs et formes

But du jeu : Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble !

Mécanismes : Observation - Sensoriel (vue) - Coopération

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 12

Durée : ≈ 20 min



Connaissances Nécessaires : Chiffres de 1 à 6

But du jeu : Chaque joueur lance le dé et fait avancer son escargot grâce à l'ingénieux mètre mesureur à l'intérieur de sa coquille.
3 niveaux de difficulté croissants : une course, une « chasse aux pétales » en utilisant uniquement le côté « couleur » des cartes, ou en suivant la consigne intégrée au dos des cartes (c'est la pluie : tu rejoyes, etc.). Les escargots avancent assez vite, et on peut jouer dans un couloir, ou dans toute la chambre !

Mécanismes : Parcours - Stratégie

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Escargots

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈ 15 min



Mollo L'Escargot

R/402

Connaissances Nécessaires : Anticipation - Couleurs - Nombres

But du jeu : Ne vous pressez pas, et vous serez les premiers ! Cette règle ne s'applique jamais mieux qu'au sein d'une course d'escargots. Pour gagner, devenez coach, enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager. Alors, à vos marques : prêts ? Traînez !

Mécanismes : Parcours - Stratégie

Age : 4 ans et +

Thème : Potager

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 à 20 mn



Connaissances Nécessaires :**But du jeu :**

Déplacez le monstre à l'aide du dé dans un espace avec un jeton d'émotion, ramassez le jeton émotion et cherchez le bon pot.
Si le joueur choisit le pot qui correspond à la couleur de l'émotion, il peut alors placer le jeton d'émotion dans le pot. Sinon, le pot retourne tel quel à l'étagère. Pour ramasser un jeton d'émotion, les joueurs doivent expliquer un souvenir ou une situation dans laquelle ils se sentent comme l'émotion qu'ils ramassent (Bonheur, Tristesse, Colère, Peur ou Calme).

Mécanismes :

Dés, Narrativisme,
Coopératif, Mémoire

Age :

4 ans 1/2 et plus

Thème : Emotions**Nombre de joueurs :**

2 à 5

Durée :

≈ 20 min



Imagine ton histoire

R/400

Connaissances Nécessaires :

Vocabulaire varié

But du jeu :

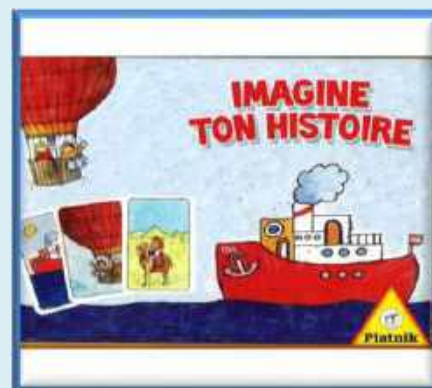
Les enfants imaginent des histoires au gré des cartes qu'ils retournent. L'histoire peut être créée collectivement, chaque joueur retournant une carte à son tour. Chaque joueur peut également recevoir une série de cartes et inventer sa propre histoire, puis la restituer à l'oral.

Mécanismes :

Imagination - Création

Age : 4 ans et +**Thème :**

Vacances

Nombre de joueurs : à 4**Durée :** 15 à 20 mn

A partir de 5 ans

BEBE CROCO

R/14

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Avoir le plus de crocodiles unicolores.

Mécanismes : Hasard -
Echange/Commerce

Age : 5 ans et +

Thème : Crocodile

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



SINGERIES

R/107

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Empiler les bananes.

Mécanismes : Habileté

Age : 5 ans et plus

Thème : Singes et Bananes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



BATEAUX RAMANTS

R/124 A

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main

But du jeu : Faire traverser son bateau.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté - Parcours

Age : 5 ans - 5 ans 1/2 et plus

Thème : Bateaux

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



GALAXIA

R/145

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Avoir le plus d'étoile filante

Mécanismes : Stratégie - Habileté - Coopération

Age : 5 ans et plus

Thème : Etoiles et Planètes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



BABY-FOOT

R/247

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

But du jeu : Coordination œil / main

Mécanismes : Hasard - Stratégie - Habileté

Age : 5 ans et plus

Thème : Football

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 20 min



SARDINES

R/256

Connaissances Nécessaires : Associations d'images.

But du jeu : Récupérer le plus de sardines possible

Mécanismes : Mémoire

Age : 5 ans et plus

Thème : Sardines

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1 à 5)

But du jeu : Jeux 1 : placer 5 poules avec leurs poussins
Jeux 2 : avoir le plus de points.

Mécanismes : Hasard - Stratégie

Age : 5 ans et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



LES PREUX CHEVALIERS

R/108

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1 à 3)

But du jeu : Ramener 4 pierres précieuses dans sa forteresse.

Mécanismes : Hasard - Stratégie -
Parcours - Rapidité

Age : 5 ans 1/2 et plus

Thème : Chevaliers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 30 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Association d'images

But du jeu : Déposer tous les chromino en assurant au moins deux contacts.

NON DISPONIBLE

Mécanismes : Stratégie - Association de couleur

Age : 5 ans 1/2 et plus

Thème : Objets divers

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈ 30 min



TANTRIX

R/169

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Notions spatiales

But du jeu : Poser toutes ses plaques.

Mécanismes : Stratégie - Habilité - Hasard

Age : 5 ans 1/2 - 6 ans et plus

Thème : Domino / Couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 30 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1 à 5)

But du jeu : Rapporter 2 plumes dans son tipi.

Mécanismes : Parcours - Stratégie - Hasard

Age : 5 ans et plus

Thème : Indiens

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 20 min



MORPION GEANT

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Prise en compte de l'adversaire

But du jeu : Faire une ligne en premier

Mécanismes : Stratégie

Age : 5 ans et plus

Thème : Morpion

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



Connaissances Nécessaires : Association image et action.

But du jeu : Ne plus avoir de carte en mains.

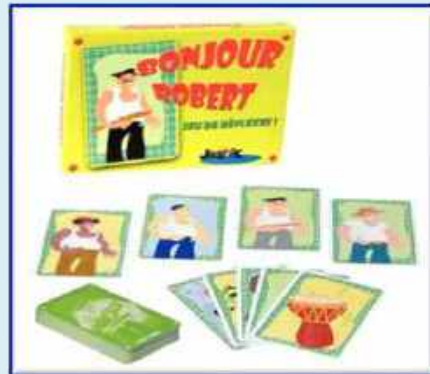
Mécanismes : Observation - Rapidité - Mémoire

Age : 5 ans et +

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 2 à 15

Durée : ≈ 20 min



A partir de 6 ans

LE LYNX

R/125 - R/388

Connaissances Nécessaires : Association d'images (parmi 300 objets et animaux).

But du jeu : Retrouver le plus d'images possible.

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 6 ans et +

Thème : Objets divers - Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 30 min



KRABELIX

R/4

Connaissances Nécessaires : Réflexion - Anticipation

But du jeu : Former un grand dé avec les 8 petits dés pour faire apparaître une seule route de fourmis.

Mécanismes : Stratégie

Age : 10 ans et +

Thème : Casse-Tête

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 30 min



Connaissances Nécessaires : Anticipation - Stratégie - Coordination œil/ main

But du jeu :

Jeu Billard - Hockey - Ping Pong

Mécanismes : Stratégie

Age : 8 / 9 ans et plus

Thème : Billard - Hockey - Ping Pong

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 20 min



Catalogue fêtes et anniversaires

[LES JEUX D'EQUILIBRE ET D'ADRESSE](#)

[LES JEUX DE SOCIETE](#)

[LES JEUX DE CONSTRUCTION](#)

[LES PUZZLES GEANTS](#)

[Page 215 à 220](#)

[Page 221 à 224](#)

[Page 225](#)

[Page 226](#)



JEUX D'EQUILIBRE ET D'ADRESSE

Ces jeux sont excellents pour occuper les enfants. Ils développent les capacités motrices à travers la compétition ou la coopération.

Jeu de lancer cible M / 315	Cible géante pour sol M / 318
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Inutile de reconnaître les chiffres, le score peut être compté avec les couleurs : Noir : pas mal ! Vert : bien ! Orange : génial ! Rouge ; super c'est gagné !</i> 
Jeu de lancer « Poule » R/ 248	Pêche aux canards M / 314
<u>Age :</u> à partir de 3 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Il n'est pas obligatoire de mettre les canards sur l'eau. Petit hic : les lignes sont très courtes !!</i> 
Pêche à la ligne R/257 et R/292	Puces apprivoisées R / 97
<u>Age :</u> à partir de 2 ans <i>Jeu magnétique, les poissons sont faciles à attraper, il développe concentration et maîtrise des gestes.</i> 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans <i>Un jeu collectif où l'on gagne en faisant sauter des puces.</i> 
Jeu de Quilles E2/175	Jeu de Lancer E2/196
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Chamboule tout en bois E2/258	Jeu de Quilles A/108B
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans 

Chamboule tout en mousse
E2/324

Age : à partir de 2 ans


Chamboule tout en plastique
E2/193

Age : à partir de 2 ans


Bilboquet Soft
M/295

Age : à partir de 3 ans


Cible velcros
M/293

Age : à partir de 3 ans


Jeu de boules
M/347

Age : à partir de 3 ans


Chamboule tout en mousse
E2/360

Age : à partir de 2 ans


Croquet Chenille
M/245 B

Age : à partir de 3 ans


Croquet animaux
M/245 A

Age : à partir de 3 ans


Cible avec balles et fléchettes
M/336

Age : à partir de 3 ans


Golf Grenouille
M/292

Age : à partir de 3 ans



Palet de la Grenouille R/166	Panier de Basket M/344
<u>Age :</u> à partir de 3 ans  <i>Cueillez les pommes seul ou à deux sans les faire tomber...</i> 	<u>Age :</u> à partir de 2 ans  <i>Panier de basket réglable en hauteur pour s'adapter à la taille des enfants</i>
Pomela XXL R/333	KoolBool M 356
<u>Age :</u> à partir de 3 ans  <i>Un vrai jeu de pétanque en tissu pour l'intérieur.</i> 	<u>Age :</u> à partir de 3 ans 
Parcours «Vagues et Rochers » M/260	Parcours « Vagues » M/260
<u>Age :</u> à partir de 3 ans  <i>Combiné avec les empreintes et "pieds/mains" vous pouvez créer un parcours amusant.</i> 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Empreintes et Formes M/268	Parcours Tactile E2/205
<u>Age :</u> à partir de 18 mois 	<u>Age :</u> à partir de 12 mois 
Marquages Sols M/291	
<u>Age :</u> à partir de 2 ans 	

La Course aux Œufs

M/350

Age : à partir de 3 ans

Transporter votre œuf jusqu'au bout d'un parcours sans le faire tomber !!!!



Tunnel transparent

M/303

Age : à partir de 2 ans



La course en sac

M/348

Age : à partir de 3 ans



Les Echasses

M/144

Age : à partir de 3 ans



Totomobile

M/271

Age : à partir de 3 ans

La location de plusieurs "totomobiles" permet (si vous avez de la place...) d'animer une course!



Totomobile

M/272

Age : à partir de 3 ans



Totomobile

M/274

Age : à partir de 3 ans



Totomobile

M/273

Age : à partir de 3 ans



Balançoire poussins

M/187

Age : à partir de 3 ans



Les Bilibos

M/199 à M/201

Age : à partir de 3 ans



Plateforme à bascule M/216	Piano Géant E2/362
Age : à partir de 3 ans 	Age : à partir de 3 ans 
	La Toupie Géante M/242
	Age : à partir de 3 ans 
Trampoline Ø 100 cm M/343	Trampoline Ø 96 cm M / 324
Age : à partir de 3 ans 	Age : à partir de 2 ans 
Cube à balles M/248	Trampoline Ø 90 cm M / 362 (A,B,C)
Age : à partir de 3 ans  + 126 Balles	Age : à partir de 2 ans 
La Maisonnette junior S/090	Cottage Pop Up M/349
Age : à partir de 3 ans  + 212 Balles	Age : à partir de 12 mois  + 120 Balles

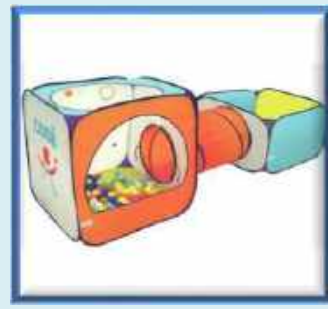
Cibles Bad'animals M/366

Age : à partir de 3 ans



Parcours de jeux M/367

Age : à partir de 18 mois



+ 200 Balles

Chamboule tout mousse E2/374

Age: 2 ans et +



Marelle de la Jungle M/376

Age : 2 ans et +



Marelle interactive permettant à l'enfant de faire des exercices moteurs

Maison Pop Up Ludi S453 et S/454

Age A partir de 12 mois



+ 1 Lot de Balles
Cette grande maison peut être installée à l'intérieur ou à l'extérieur.

JEUX DE SOCIETE

Idéal pour créer un petit temps calme avant le gâteau... Privilégiez les jeux de coopération pour les plus petits. Plus d'infos sur le but des jeux dans les onglets "jeux de règle".

LITTLE ACTION

R/347

Age : à partir de 2 ans



MIC MAC DES 36 ANIMAUX

R/240

Age : à partir de 3 ans



MEMORY LOTO DES ROIS

R/134

Age : à partir de 3 ans



PENGOLOO XXL

R/314

Age : à partir de 3 ans



DOMINOS GEANTS

R/162

Age : à partir de 3 ans



CANDY XXL

R/327

Age : à partir de 3 ans



RONDO VARIO XXL

R/331

Age : à partir de 3 ans



FIND MONTY XXL

R/332

Age : à partir de 3 ans



OUTÉKACHÉ

R/342

Age : à partir de 3 ans



CLAC CLAC

R/375

Age : à partir de 3 ans



GO GO GELATO

R/337 - R/356

Age : à partir de 3 ans



DOBBLE BEACH

R/341

Age : à partir de 3 ans



OÙ EST - CE ?

A/171

Age : à partir de 3 ans



BAZAR BIZARRE

R/352

Age : à partir de 3 ans



ASTRUC MEMO XXL

R/357

Age : à partir de 3 ans



LES IMMEUBLES

A/233

Age : à partir de 3 ans



SOURIS SAUTEUSES

R/175

Age : à partir de 4 ans



JONAS

R/280

Age : à partir de 4 ans



BrainBox des Tout Petit

R/369

Age : à partir de 4 ans



QUI EST OÙ?

R/15

Age : à partir de 4 ans



HALLI GALLI JUNIOR

R/126 - R/315

Age : à partir de 4 ans



CARTES CRI DES ANIMAUX

R/96

Age : à partir de 4 ans



TIME'S UP

R/343

Age : à partir de 4 ans



BABY-FOOT

R/247

Age : à partir de 5 ans



MORPION GEANT

R/285

Age : à partir de 5 ans



BONJOUR ROBERT

R/40

Age : à partir de 5 ans



HOCKEY,PING-PONG,BILLARD

R/245 - R/259

Age : à partir de 8 ans



LE LYNX

R/125

Age : à partir de 6 ans



CONCEPT KIDS ANIMAUX

R/380

Age : à partir de 4 ans



Escargots Go!

R/382

Age : à partir de 4 ans



Age:

3 ans et +



JEUX DE CONSTRUCTION

En empruntant plusieurs lots vous pourrez créer une animation géante sur le thème de la construction et de la création.

Blocs géants

A/180 A/181

Age : à partir de
18 mois



Encastremements KLIKKO

A/ 363 A et B

Age : à partir de 4
ans



Briques mousse imitation bois

A/371 A et B

Age : à partir de
12 mois



Magformers

A/386 A et B

Age : à partir de 2
ans



Flexistix

A/425

Age : à partir de 3
ans



Picks Kit

A/427

Age : à partir de 4
ans



*Jeu écolo qui développe
habileté et créativité*

LES PUZZLES GEANTS

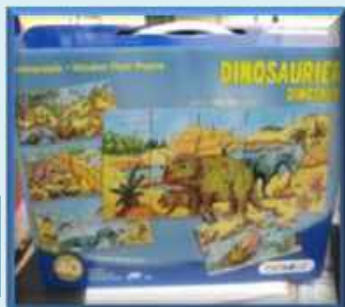
Ces jeux sont excellents pour occuper les enfants. Installés au sols, chaque enfant pourra participer à la création du puzzle et développer son sens de la coopération.

Puzzle de sol Dino

A/400

Age : à partir de 3 ans

4 puzzles de 10 pièces qui côte à côte forment un grand puzzle de 40 pièces.



Puzzle La Jungle

A/240

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle La Ferme

A/264

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Préhistoire

A/265

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Ferme

A/268

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 37 pièces.



Puzzle Les Bois

A/289

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle Kinderspielplatz

A/298

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 24 pièces.



Centre Equestre

S /154

Age : à partir de 5 ans

puzzle de 54 pièces.



Nouveautés

[LES JEUX D' ASSEMBLAGE](#)

[Page 228](#)

[LES JEUX D' EXERCICE](#)

[Page 229](#)

[LES JEUX MOTEURS](#)

[Page 230](#)

[LES JEUX DE REGLES](#)

[Page 231 à 232](#)

[LES JEUX SYMBOLIQUES](#)

[Page 233](#)

NOUVEAUTÉ

LES JEUX D' ASSEMBLAGE

Puzzle Découverte la Ferme A/441 <u>Age :</u> 2 ans et plus Un puzzle de 30 pièces avec 40 cartes questions qui développent observation et langage. 	Puzzle Chez le Medecin A/443 <u>Age :</u> 18 mois et + Jeu écolo qui développe habileté et créativité 
Puzzle Les Transports A/444 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Puzzle Les Pompiers A/445 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 
Puzzle Les Véhicules A/446 <u>Age :</u> à partir de 18 mois 	Trieur de Formes A/449 <u>Age :</u> à partir de 10 mois Permet de développer la dextérité de l'enfant en l'invitant à encastrer les bonnes formes à l'intérieur de la boîte 
Maison Cotoons A/448 <u>Age :</u> à partir de 18 mois L'insertion des formes déclenche un effet musical.. 	Mr Patate Safari Géant A/447 <u>Age :</u> à partir de 3 ans Grâce à M., Mme et les Bébé Patate, les tout-petits développent leur motricité fine tout en 
Mes 1ers Pas Lego Duplo A/442 <u>Age :</u> à partir de 18 mois Briques Duplo idéales pour les premières constructions. Développe motricité fine et imagination. 	Circuit Routier Puzzle S/459 <u>Age :</u> à partir de 3 ans Un grand circuit routier à construire + 1 lot de 3 voitures. 

LES JEUX D' EXERCICES

Piano d'éveil E1/356	Smartmax Les Expressions E1/357
<u>Age:</u> 3 mois et + A l'horizontal ou à la verticale (grâce à ses attaches), ce piano permet la découverte de divers sons et musiques avec les mains ou les pieds. 	<u>Age :</u> 12 mois et + Ces pièces surdimensionnées permettent à l'enfant de découvrir la magie du magnétisme. 
Blocs Activités Sensorielles E1/358	Mini Babyfoot E2/400
<u>Age :</u> A partir de 6 mois Ces blocs souples initient les enfants à l'univers fascinant de la construction et le familiarisent aux formes et couleurs, tout en 	<u>Age:</u> 4 ans et + Mini Babyfoot de table, ce jeu développe la coordination motrice et initie les enfants au domaine du football. 
Pop et Roule E2/401	Livre interactif Les Chevaliers E2/403
<u>Age :</u> A partir de 6 mois Ces animaux vacillants transformables en véhicules roulant permettent la découverte de la relation de cause à effet et incitent au déplacements. 	<u>Age :</u> à partir de 4 ans 
Livre interactif les Pompiers E2/402	Smart Cubes E2/ 405
<u>Age :</u> à partir de 4 ans 	<u>Age :</u> 2 ans et plus Grâce à son stylet, ce jeu interactif invite à jouer avec les couleurs et les chiffres. 
Piano Rock and Roll E2/404	
<u>Age :</u> 4 ans et + Piano flexible et portable pour les musiciens en herbe avec des partitions en code couleurs. 	

LES JEUX MOTEURS

Tricycle Zooky

M/387

Age : à partir de 2 ans



Porteur Kawasaki

M/388

Age : à partir de 3 ou 4 ans



Grande moto hauteur de selle: 46cm.

Porteur Pat Patrouille

M/389

Age : à partir de 18 mois



Porteur avec effets sonores et lumineux.
Hauteur de l'assise : 23 cm

LES JEUX DE REGLES

Coco des îles

R/393

Age : à partir de 3 ans

Habille ton oiseau le plus vite possible pour gagner la partie.

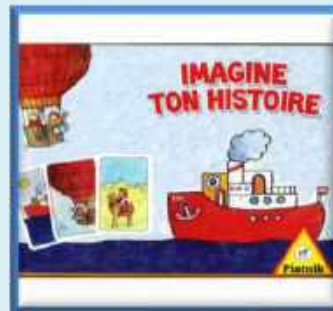


Imagine ton Histoire

R/400

Age : à partir de 4 ans

Un excellent jeu de langage sur le thème des vacances pour improviser



Bonjour Robert!

R/395

Age : à partir de 3 ans

Jeu d'observation et de réflexe très amusant.



Bonjour Simone!

R/396

Age : à partir de 3 ans

Jeu d'observation et de réflexe très amusant.



Cache Cache à la Ferme

R/397

Age : à partir de 3 ans

Les joueurs doivent chercher dans la meule de foin, au milieu des arbres ou dans les étables pour retrouver un maximum d'animaux.



Jolie Fleurette

R/398

Age : à partir de 3 ans

Qui pourra aider fleurette à ramasser le plus possible de fleurs. Un jeu de dé tout en couleurs.



Coucou Hibou Coucou

R/399

Age : à partir de 3 ans

Jeu de cartes coopératif qui invite les joueurs à aider les hiboux à retourner au nid avant le lever du soleil.



Saute Nuages

R/401

Age : à partir de 2 ans

Jeu coopératif où il faudra construire un pont arc en ciel pour aider le chat.



Au Chantier

R/394

Age : à partir de 3 ans

Le chef de chantier a besoin d'aide pour construire sa maison. Les joueurs doivent transporter avec le camion les bonnes plaquettes.



Mollo l'Escargot

R/402

Age : à partir de 3 ans

Pour gagner enseignez à votre escargot à être le plus lent et à rester le plus longtemps possible dans le potager.



Le Monstre des Couleurs

R/403

Age:

4 ans et +

Un jeu coopératif autour des émotions. Inspiré du best-seller "La couleur des émotions" d'Anna Llenas ce jeu permettra aux plus jeunes d'exprimer leurs



Safari Roulette

R/404

Age:

3 ans et +

Un jeu de loto revisité avec une magnifique roulette!



LES JEUX SYMBOLIQUES

Tractopelle de Chantier

S/458

Age : 3 ans et +

*Grand tractopelle
40 cm de longueur*



Bus Sylvanian

S/ 457

Age : 3 ans et plus

*Un monospace pour
pouvoir emmener toutes
ses familles Sylvanian en
vacances.*



Circuit Routier Puzzle

S/459

Age : à partir de
3 ans

*Un grand circuit routier à
construire + 1 lot de 3
voitures.*



Circuit My First Mini

S/460

Age : à partir de 3
ans

*Travaillez votre
concentration pour être
le première à franchir la
ligne d'arrivée ! 2,4
mètres de circuit.*



Malette 1er Vétérinaire

S/461

Age : à partir de
18 mois

*Une malette à
transporter avec son
petit chien à soigner.*



Malette Outils Technico

S/462

Age : à partir de 3
ans

*Cette perceuse, qui
fonctionne avec des piles,
et ses outils pour visser,
déviser fera le bonheur
des petits bricoleurs.*



Maison Playmobil 1.2.3

S/ 463

Age : à partir de
18 mois

*Avec sonnette
fonctionnelle et effet
sonore ""chasse d'eau""
cette maison développe
la motricité fine,
l'imaginaire et le
langage.*



Bidistation

S/466

Age : à partir de 2
ans

*Une station pleines de
surprises! Les
personnages Bidibules,
faciles à manipuler,
entraîneront les enfants
dans de nombreuses*



Hélicoptère Police

S/470

Age : à partir de
18 mois



Camion Pompier TutTut

S/469

Age : 3 ans et +

*Ce grand camion se
transforme en
caserne. Les personnages
sont reconnus et se
mettent à parler.*

