Les différents catalogues de jeux

Catalogue jeux d'exercices

Page 2 à 49

Catalogue jeux symbolique

Page 50 à 59

Catalogue jeux d'assemblage

Page 60 à 95

Catalogue jeux moteurs

Page 96 à 119

Catalogue jeux de règles

Page 120 à 211

Catalogue fêtes et anniversaires

Page 212 à 225

Nouveautés

Page 226 à 233

Catalogue jeux d'exercices

LES JEUX DE "COUCOU-CACHÉS"	Page 3
LES TOUPIES	Page 4
JEUX DE MANIPULATION et PREMIERS ENCASTREMENTS.	Page 5 à 9
JEUX à TAPER ET JEUX DE BOULES.	Page 10 à 11
INSTRUMENTS DE MUSIQUE	Page 12 à 13
LES ROULEAUX et JEUX A POUSSER	Page 14 à 15
LES JEUX A TIRER	Page 16 à 17
LES AIRES D'EVEIL.	Page 18
LES TAPIS.	Page 19 à 21
LES CHARIOTS DE MARCHE	Page 22 à 23
LES PORTIQUES	Page 24
TABLEAUX D'ACTIVITES	Page 25 à 28
ACTIVITES SONORES ET LUMINEUSES.	Page 29 à 32
LES JOUETS EN MOUSSE ET SENSORIELS.	Page 33 à 35
LES HOCHETS	Page 36 à 44
DIVERS À MANIPULER.	Page 45 à 49

LES JEUX DE COUCOU - CACHE

**Ces jeux de "coucou-caché " permettent aux enfants de découvrir animaux ou personnages 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

Boite ourson E1 243

Age : à partir de 9 mois

Piano E1 27 B

Age : à partir de 9 mois

Boite 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'encastrements.

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'encastrements.

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

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

Age : A manipuler dès 12 mois

Pêche aux canards — E2/347

Age : A partir de 3 ans

Cubes en mousse — A/371

Age : A partir de 12 mois

Grosses perles bois — E2 069

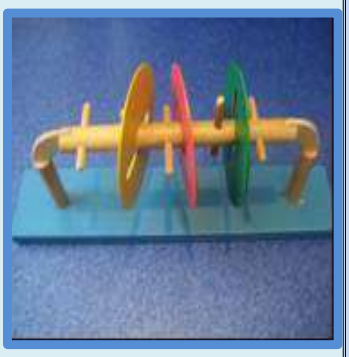
Age : 2 ans et plus

Engrenages — E2 059 B

Age : 3 ans et plus

Branche à disques — E2/ 060 B

Age : 2 ans et plus



Arbre à disques — E2/061

Age : 3 ans et plus

Cube des formes — E2/124

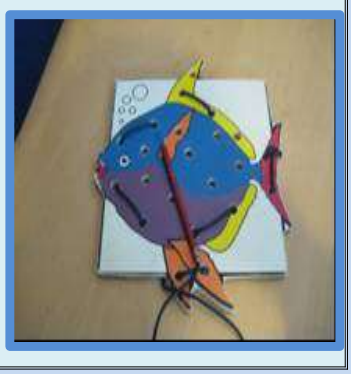
Age : 2 ans et plus

Laçages — E2/63A

Age : 3 ans et plus

Laçages — E2/64B

Age : 3 ans et plus



Laçages — E2/66B

Age : 3 ans et plus

Les Chaînes — E2/ 062 A et B

Age : 3 ans et plus

Boutons à enfiler — E2/067

Age : 3 ans et plus

Pomme trouée — E2/192

Age : 3 ans et plus

Mosaïques — E2/72A;72B

Age : 3 ans et plus

Miroir à rabats — E2/311

Age : A partir de 12 mois

La Haie Fleurie — E2/195

Age : 2 ans et plus

[illegible] Sonore Little People — S/449

Age : A partir de 12 mois

Gruyère Troué — E2/225

Age : 3 ans et plus

Jeu Tri Formes et Couleurs — E2/366

Age : 2 ans et plus

My First Totem E2/371

Age : 18 moiset plus

Pièces aimantées.

Grue (1.2.3) E2/384

Age : 2 ans et +

Voiture Rallye E2/388

Age : à partir de 12 mois

Favorise la coordination oeil/main grâce à sa télécommande très simple.

Spinagain E2/387 A et B

Age : 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

Age: 18 mois et +

Un jeu pour les premiers enfilements qui développe la motricité fine, la création et l'observation.

Mini Babyfoot E2/400

Age: 4 ans et +

Mini Babyfoot de table, ce jeu dévelope la coordination motrice et initie les enfants au domaine du football.

Horloge Educative Formes E2/406

Age : 3 ans et +

Tapis Sensoriel E1/359

Age: 6 mois et +

Sollicite l'observation, la mémoire et la logique d'association. Excellents supports pour développer le langage et la motricité fine

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

Age : à partir de 18 mois

Tour à cogner — E2/271

Age : à partir de 18 mois

Parcours boules — E2/169

Age : à partir de 18 mois

Toboggan Girafe — E2/132

Age : à partir de 18 mois

Tape Croco — E2/224

Age : à partir de 18 mois

Senso Balle — E2/385

Age: 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

Age: Dès 12 mois

Bowling Géant — E2/411

Extraordinaire exercice de lancer pour les tout-petits. Sans aucun danger, cet exercice permet de travailler leur motricité et leur agilité.

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Cymbalettes E2/126

Age : 10 mois et +

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 +

Lot de 8 Clochettes E2/328

Age : 12 mois et +

Tambourin Hape E2/336

Age : 10 mois et +

Tambour Musical E2/377

Age : 10 mois et +

Piano géant E2/362 et E2/409

Age : 12 mois et +

Combine musique et motricité.

Tambour Musical E2/377

Age : 6 mois et +

Produit divers effets sonores et lumineux

Hochet Hérisson E1/339

Age: Dès 6 mois

Piano Touches Magiques E2/ 391

Age : 12 mois et +

Avec son son de piano très réaliste, ce piano développe motricité et sensibilité musicale

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.

Piano Rock and Roll E2/404

Age : 4 ans et +

Piano flexible et portable pour les musiciens en herbe avec des partions en code couleurs.

Tambour Percutions E2/410

Age : 12 mois et +

Votre enfant va s'amuser à tapoter sur les animaux pour déclencher des sons réalistes de percussion. Il pourra aussi écouter différentes mélodies.

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

Age : à partir de 6 mois

Petits véhicules — E1/172 ; E1/173

Age : à partir de 6 mois

L'Ours à Vélo — E2/214

Age : à partir de 6 mois

Voiture TOLO — E2/170

Age : à partir de 12 mois

Voiture — E1/082

Age : à partir de 12 mois

Dante le Chat — E2/368

Age : à partir de 12 mois

Un petit chat qui avance tout seul lorsque l'on appuie sur son dos.

Actiroller — E1 348

Age : à partir de 6 mois

Ce rouleau d'activités, dont une sonre, 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

L'Escargot	E2/215
Age : 12 mois et plus	

Taxi Sésame	E2/356
Age : 12 mois et plus	

LES AIRES D'EVEIL

Nid Gonflable — E1/130

Age : à partir de 3 mois

Cale Bébé — E1/267

Age : 0 à 6 mois

Aire d'éveil — E1/135

Age : à partir de 3 mois

Aire de jeu Lapin — M/377

Age : 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 Modulable 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

Tapis Giminy E1/350 et E1/350 A

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 ...

Tapis Sensoriel E1/359

Age: 6 mois et +

Sollicite l'observation, la mémoire et la logique d'association. Excellents supports pour développer le langage et la motricité fine

LES CHARIOTS DE MARCHE

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

E1/156

Age : 0 à 6 mois

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.

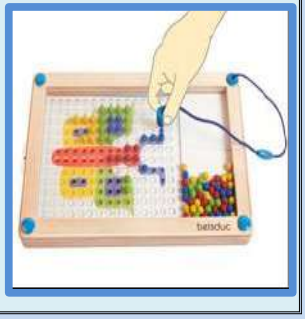
Mixanimo E2/313

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

Magneti'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

Age : 2 ans et plus

Educo — E2/235

Age : 2 ans et plus

Labyrinthes aimantés E2/ 232

Age : 2 ans et plus

Educo E2/ 236

Age : 2 ans et plus

Labyrinthes aimantés E2/ 237

Age : 2 ans et plus

sauvages E2/308

Age : 2 ans et plus

Tablette Storio Baby E2/294 et E2/305

Age : 2 ans et plus

Fantacolor Junior E2/372

Age : 2 ans et plus

Planches Pré écriture E2/392

Age: 3 ans et +

2 planches double face (4 tableaux d'écriture) pour s'entraîner à l'écriture selon les principes de la pédagogie Montessori

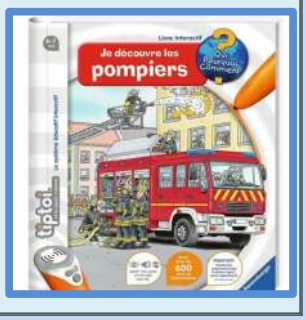
Piano d'éveil E1/356

Age: 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.

Livre interactif les Pompiers E2/402

Age : à partir de 4 ans



Livre 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 interractif invite à jouer avec les couleurs et les chiffres.

Ordi Bois — E2/408

Age: 3 ans et +

Un ordinateur portable pour les petits. Les lettres, les signes de ponctuation et les chiffres sont magnétiques - ainsi, il est possible de les fixer sur le tableau.

ACTIVITES SONORES ET LUMINEUSES

Tableau d'Activités — E2/306

Age : 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.

Mini Bebo — E1/294

Age : à partir de 6 mois

Robot Hoopy — E2/343

Age : 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 !

Cube robot activités — E2/299

Age : 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

Age : à partir de 9 mois

Radio Tolo — E1/162 - E2/153

Age : à partir de 6 mois

Les radios musicales — E1/122;159. E2/275 à 278

Age : à partir de 9 mois

Livre Papillon — E1 264

Age : à partir de 9 mois

Ce petit livre bilingue Français / Espagnol émets des effets sonore et lumineux.

Camion 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.

Ferme Little People S/449

Age : 2 ans et plus

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.

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 emet des effets sonores et lumineux.

Imagier bilingue E2/ 395

Age: 18 mois et +

Cet imagier français/Anglais pemet de decouvrie de façon ludique 100 mots et 100 phrases.

Tourne Disques Fisher E2/ 394

Age : 12 mois et +

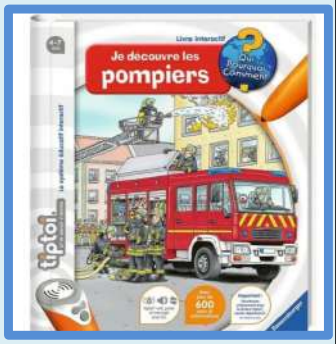
Remontez ce tourne disques vintage (années 70) pour écouter une version « boîte à musique » de dix célèbres mélodies.

Livre interactif Ferme E2/339

Age : à partir de 4 ans

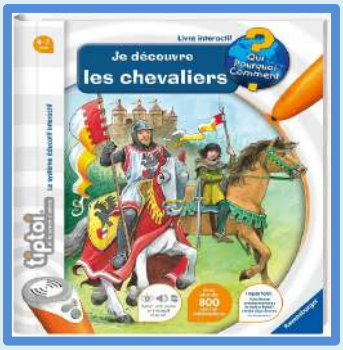
Livre interactif les Pompiers E2/402

Age : à partir de 4 ans



Livre interactif Les Chevalier E2/403

Age : à partir de 4 ans



Smart Cubes E2/ 405

Age : 2 ans et plus

Gràce à son stylet, ce jeu interractif 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 déclanche un effet musical..

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 tissus — 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

Age : à partir de 8 mois

Baby Roller E1/337

Age : à partir de 8 mois

La Pyramide Rose E1/325

Age : à partir de 6 mois

E1/344

Age: 3 mois et +

Cubes Mousse E1/346

Age : 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

Hoche sophie la girafe — 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

Age : à partir de 6 mois

Triangle — E1/076

Age : à partir de 3 mois

Piro — E1/073

Age : à partir de 3 mois

Tinette — E1/074

Age : à partir de 3 mois

Tim — E1/075

Age : à partir de 3 mois

Scalari — E1/079

Age : à partir de 3 mois

Trix — E1/077

Age : à partir de 3 mois

L'étoile de mer — E1/078

Age : à partir de 3 mois

La chenille — E1/080

Age : à partir de 3 mois

Salto — E1/085

Age : 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 singe E1/368

Age : 3 mois et et +

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

Age : à partir de 3 mois

Hochet Eveil Coeur E1/271

Age : à partir de 3 mois

Hochet Ludwig E1/309

Age : à partir de 3 mois

ROTONDO E1/336

Age : à partir de 6 mois

Hochet dentition Pieuvre E1/342

Age: 3 mois et +

Hochet dentition Pieuvre E1/343

Age: 3 mois et +

La Pyramide Rose E1/325

Age : à partir de 6 mois

Clicky Twister E1/347

Age : à partir de 6 mois

La conception de ce hochet permet de découvrir de nombreuses manipulations différentes qui entrainent divers cliquetis et sons.

Hochet Méduse E1/351

Age : à partir de 3 mois

Ce Hochet lumineux, munis d'un détecteur de mouvements, déclanche 4 mélodies différentes lorsqu'il est manipulé.

Smartmax Les Expressions E1/357

Age : 12 mois et +

Ces pièces surdimenssionnées permettent à l'enfant de découvrir la magie du magnétisme.

Hochet Nuage E1/362

Age : A partir de 6 mois

ce petit nuage s'illumine et change de couleurs. Il suffit de le secouer un peu pour voir ses reflets arc-en-ciel.

Balle Sensorielle Sophie E1/363

Age : à partir de 3 mois

Aux textures multiples et aux couleurs vives, cette balle est légère, ergonomique et facile à saisir grâce à ses deux poignées intégrées.

Hochet Escargot E1/364 et 365

Age : à partir de 3 mois

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

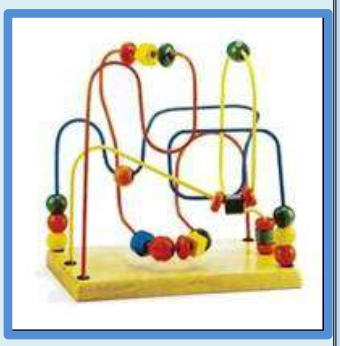
Age : à partir de 10 mois

Circuit Jungle — E2/329

Age : à partir de 12 mois

Super Genious — E2/302

Age : à partir de 10 mois



La Spirale — E2/052 A

Age : à partir de 12 mois

Petit Boulier — E2/053

Age : à partir de 10 mois

Zygoparcours — E2/054 B

Age : à partir de 2 ans

Bonhommes à visser — E2/130

Age : à partir de 18 mois

La main — E2/142

Age : à partir de 2 ans

Toboggan Girafe — E2/132

Age : à partir de 12 mois

Lot de 3 Rubans Danse — E2/380 A et B

Age: 3 ans et +

Parcours voiture — E2/163

Age : à partir de 2 ans

Parcours histoires — E2/164

Age : à partir de 2 ans

Tampon encreur animaux — E2/ 314

Age : à partir de 2 ans

Aquarium — E2/316

Age : à partir de 3 ans

Tampon encreur animaux — E2/ 315

Age : à partir de 2 ans

Kit de piquage — E2/318

Age : à partir de 2 ans

Ardoise Magique — E2/319

Age : à partir de 12 mois

Les Expressions — E2/348

Age : à partir de 3 ans

Reconnaitre les émotions à travers les expressions faciales.

Ardoise Magique — E2/363

Age : à partir de 12 mois

Bateaux d'éveil — E2/189

Age : à partir de 2 ans

Lettres et chiffres à toucher — E2/351 et 352

Age : à partir de 2 ans

Tour d'Acrobates — E2/211

Age : 2 ans et plus

Réveil musical — E2/156 et 157

Age : 2 ans et plus

Maison Touche - Trouve — E2/233

Age : 2 ans et plus

Lot chien + fille TOLO — E1/129

Age : à partir de 12 mois

Arbre à visser — E2/244

Age : 2 ans et plus

Clown à visser — E2/243

Age : 2 ans et plus

Jeu de cartes — E2/265

Age : 2 ans et plus

Roule - Boule — E2/257

Age : 2 ans et plus

Poisson labyrinthe — E2/307

Age : 2 ans et plus

Ressort arc en ciel — E2/281 B

Age : à partir de 12 mois

Horloge « J'apprends l'heure » E2/325

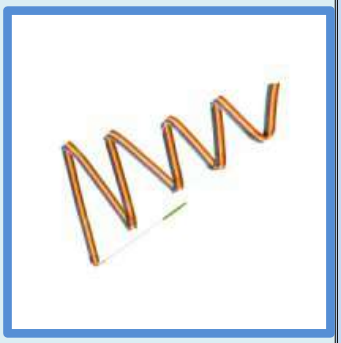
Age : 4 ans et plus

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.

Boite à serrures E2/407

Age : 2 ans et et +

6 systèmes de fermetures différents à découvrir, manipuler, comprendre et maîtriser.

Horloge Educative Formes E2/406

Age : 3 ans et +

Lots de miroirs E2/412

Age: 12 mois et +

Idéal pour la manipulation, la découverte des formes et des couleurs , ce jeu développera les facultés motrices et sensorielles.

Jeux symboliques

Maisonnette Junior — S/090

Age : à partir de 12 mois

+121 balles

Maison Blanche Neige — S/094 et S /178

Age : à partir de 3 ans

Maison TOLO — S/ 252 et S/ 394

Age : à partir de 18 mois

La Maison Duplo à monter — S/ 339

Age : à partir de 3 ans

Maison des Elfes — S/ 362

Age : à partir de 18 mois

La Maison à sonnettes — S/ 402

Age : à partir de 3 ans

La Maison à serrures — S/ 402

Age : à partir de 3 ans

La Maison des Fées — S/427

Age : à partir de 3 ans

Le Restaurant — S/ 428

Age : à partir de 3 ans

Le Château Miniature — S/ 154

Age : 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 Tut Tut Animo — S /388

Age : à partir de 2 ans

Camion Pompier — S/ 414

Age : à partir de 2 ans

Trousse de Docteur — S/ 167

Age : à partir de 2 ans

Allo Docteur! — S/ 415

Age : à partir de 3 ans

Super Trolley — S/ 165

Age : à partir de 3 ans

Etable avec verrous — S/436

Age : à partir de 3 ans

Caserne de Pompiers — S/424

Age : à partir de 3 ans

Malette de Docteur — S/ 245

Age : à partir de 2 ans

L Hopital — S/423

Age : à partir de 3 ans

Dinettes — S/189 A ;B ;C

Age : à partir de 2 ans

Caisse enregistreuse S/ 385

Age : 2 ans et plus

Fruits à découper S /403

Age : à partir de 18 mois

A/420

Age : 2 ans et plus

Poussette 3 roues S/ 182

Age : à partir de 2 ans

Landau en bois S /188 B et C

Age : à partir de 12 mois

Landau S/ 255

Age : à partir de 18 mois

Poussette Little Love S/ 366

Age : 2 ans et plus

Poussette Jumeaux S/ 368

Age : 2 ans et plus

Etabli en bois S/ 183

Age : 2 ans et plus

Petit Etabli S /263

Age : à partir de 2 ans

Design & Drill — A/403

Age : à partir de 3 ans

Une perceuse électrique, des vis, des fiches pour développer la coordination et l'imagination.

Fusée Happyland — S/ 335

Age : 2 ans et plus

Bus Sylvanian — S/ 457

Age : 3 ans et plus

Circuit de chantier — S/ 336

Age : 3 ans et plus

Circuit avec rails modulables et voiture électrique.

Aéroport Tut Tut Bolides — S/ 371

Age : 2 ans et plus

Trains BRIO — A/039 ;A/040 ;A/111

Age : 2 ans et plus

Train TOLO — A/384

Age : à partir de 18 mois

Train Coccinelle — A/399

Age : à partir de 18 mois

Le Monde des Dinosaures — S/ 337

Age : à partir de 18 mois

S/ 338

Age : à partir de 18 mois

Safari Tolo — S/ 364

Age : à partir de 18 mois

Autocar Playmobil — S/ 350

Age : à partir de 18 mois

Poubelle Playmobil — S/ 352

Age : à partir de 18 mois

Avion Playmobil — S/ 351

Age : à partir de 18 mois

Hélicoptère Playmobil — S/ 355

Age : à partir de 18 mois

Pelleteuse Playmobil — S/ 367

Age : à partir de 18 mois

Dépanneuse Playmobil — S/ 369

Age : à partir de 18 mois

Tracteur Playmobil — S/ 370

Age : à partir de 18 mois

La Pelleteuse — S /397

Age : à partir de 18 mois

Le Tractopelle — S /398

Age : à partir de 18 mois

La JEEP — S/ 400

Age : à partir de 18 mois

Garage P'tit Bolides — S/ 410

Age : à partir de 18 mois

Garage Hape — S/ 417

Age : 3 ans et plus

P'tit garage — E2/ 290

Age : à partir de 18 mois

Le Carrosse Magique — S/ 411

Age : 2 ans et plus

T Lot Cow-boys / Indiens — S/ 412

Age : 3 ans et plus

La Betonniere — S/ 387

Age : à partir de 18 mois

Story Box Circus — S/435

Age : 3 ans et plus

Station de Police — S/425

Age : 3 ans et plus

Le Camion poubelle — S/437

Age : 2 ans et plus

Poupées LEGO — S 251 et 343

Age : 2 ans et plus

Avion Sonore et Lumineux — S/446

Age : à partir de 2 ans

De nombreux effets sonores pour ce petit avions.

Centre Petits bolides — S/447

Age : à partir de 12 mois

Camion Poubelle — S/448

Age : à partir de 3 ans

De nombreux effets sonores et lumineux

Voiture de Police WOW — S/445

Age : à partir de 18 mois

Service Auto Parking — S/443

Age : à partir de 12 mois

Ferme mes 1er Amis TOLO — S/444

Age : à partir de 18 mois

Château Black Castle — S/ 450

Age : à partir de 3 ans

Circuit Dinosaure — S/372

Age : à partir de 3 ans

Circuit avec rails modulables et voiture éléctrique.

Premiers amis de l'Espace — S/452

Age : à partir de 18 mois

Jardin LEGO S/262

Age : 2 ans et +

Tractopelle de Chantier S/458

Age : 3 ans et +

Grand tractopelle 40 cm de longueur

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

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

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 sa sonnette et ses effets sonores, cette maison développe la motricité fine, l'imaginaire et le langage.

Bidistation S/466 et S/466 B

Age : à partir de 2 ans

Une station pleines de surprises! Les personnages Bidibules, faciles à manipuler, entraineront les enfnats dans de nombreuses histoires !

Ferme Little People S/449 et S/467

Age : à partir de 12 mois

Cette ferme sonore inclut 10 chansons et sons d'animaux.

Tapis Géant Espace S/471 et S/452

Age : 3 ans et +

Avec ce tapis géant, (120x180cm) louer avec 6 personnages, invite au voyage et laisse libre cours à la création et à l'imagination

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 pesonnages sont reconnus et se mettent à parler.

Hélicoptère Police S/470

Age : à partir de 18 mois

Fusée S/472

Age : 3 ans et +

Grâce a l'éco-fusée et ses astronautes a bord, l'espace est a portée de main.

Catalogue jeux assemblage

JEUX A EMBOITER	Page 55 à 56
LES JEUX A ENCASTRER	Page 57 à 65
LES PUZZLES MOUSSE	Page 66
PUZZLES VERTICAUX	Page 67 à 68
PUZZLES A EMPILER	Page 69
PUZZLES GEANTS	Page 70 à 71
PUZZLES 3D	Page 72
PUZZLES CUBES	Page 73
JEUX A ENCASTRER AIMANTES	Page 74 à 76
JEUX A ENCASTRER FORMES ET COULEURS	Page 77 à 79
JEUX A EMPILER	Page 80 à 83
JEUX DE CONSTRUCTION	Page 84 à 87
JEUX D'ASSOCIATION D'IMAGES	Page 88 à 95

JEUX A EMBOITER

Idéal Blox — A/037

Age : à partir de 3 ans

15 pièces à emboiter facilement pour créer différentes structures en 3 D.

Pont Multicolore — A/038

Age : à partir de 18 mois

Boite Gigogne — A/048

Age : à partir de 18 mois

Perles à emboiter — A/070 A et D

Age : à partir de 12 mois

Cubes Gigogne — A/076 (C ;D)

Age : à partir de 18 mois

Gobelets Gigogne — A/077B A/368

Age : à partir de 12 mois

Gobelets Gigogne — A/224

Age : à partir de 12 mois

Ma 1ère Pyramide — A/431

Age : à partir de 10 mois

Gobelets géants — A/179A E1/102

Age : à partir de 12 mois

Flexi perles — A/210

Age : à partir de 2 ans

Grenouille à emboiter A/219

Age : à partir de 3 ans

Rondanimo A/ 309

Age : à partir de 2 ans

Anigrip A/ 310

Age : à partir de 2 ans

6 animaux à assembler avec système velcros.

Famille bonhommes E2/ 296

Age : à partir de 3 ans

Mr Patate Safari Géant A/447

Age : à partir de 3 ans

LES JEUX A ENCASTRER

Puzzles 4 niveaux — A/056

Age : à partir de 4 ans

[illegible] — 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 Transports — A/444

Age : à partir de 18 mois

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

A/120

Age : à partir de 2 ans

A/123

Age : à partir de 2 ans

A/136

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 40 pièces

A/137

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 20 pièces

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 Véhicules A/446

Age : à partir de 18 mois

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

Age : 2 ans et plus

Anapuzzle A/166

Age : à partir de 3 ans

8 puzzles de 3 pièces

Puzzle j'apprends les couleurs A/172

Age : à partir de 3 ans

8 puzzles de 2 pièces

A/202

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 16 pièces

Puzzle Les poussins A/212

Age : 2 ans et plus

Puzzle sonore les animaux A/209

Age : à partir de 18 mois

A/213

Age : 2 ans et plus

A/214

Age : à partir de 2 ans

A/220

Age : à partir de 2 ans

A/222

Age : 2 ans et plus

A/271

Age : 3 ans et plus

A/227

Age : 2 ans et plus

Puzzle Les papillons A/243

Age : 3 ans et plus

Puzzle de 25 pièces.

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.

A/263

Age : 2 ans et plus

A/269

Age : 2 ans et plus

Puzzle Animaux de la ferme A/252

Age : 2 ans et plus

A/278

Age : à partir de 3 ans

Puzzle La Ville A/295

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 48 pièces

A/296

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 35 pièces

A/305

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 48 pièces

A/297

Age : à partir de 3 ans

Puzzle Boucles d'Or A/307

Age : 2 ans et plus

Puzzle Dans les Près A/361

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 24 pièces

A/394

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 24 pièces

Puzzle Cendrillon A/395

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 36 pièces

A/397

Age : à partir de 3 ans

Puzzle de 26 pièces

Puzzle Les Pompiers A/445

Age : à partir de 18 mois

Puzzle cercle de fleur A/326

Age : 3 ans et plus

Puzzle pompier A/338

Age : à partir de 18 mois

Puzzle avion A/339

Age : à partir de 18 mois

Puzzle Fille A/336

Age : à partir de 18 mois

Puzzle Garçon A/337

Age : à partir de 18 mois

Puzzle Petit ours Brun A/340

Age : 3 ans et plus

6 puzzles de 3 pièces

Petit ours Brun 4 saisons A/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 Sesame — 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 Lettres A/433

Age : 3 ans et plus

Puzzle de 26 pièces

Puzzle PVC Sophie A/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 Ferme A/441

Age : 2 ans et plus

Un puzzle de 30 pièces avec 40 cartes questions qui développent observation et langage.

Puzzle Chez le Medecin A/443

Age : 18 mois et +

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

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

Age : à partir de 3 ans

Puzzle visage — A/160

Age : à partir de 3 ans

Puzzle animoform — A/161

Age : à partir de 3 ans

Les 4 familles — A/232

Age : à partir de 3 ans

La famille poule — A/236

Age : à partir de 3 ans

Les oiseaux — A/285

Age : à partir de 2 ans

Les Chouettes — A/419

Age : à partir de 18 mois

2 Puzzles de 3 pièces

Puzzle à étages Voitures — A/453

Age : 3 ans et plus

Un puzzle de 6 pièces à empiler.

PUZZLES GEANTS

Le train des nombres — A/062

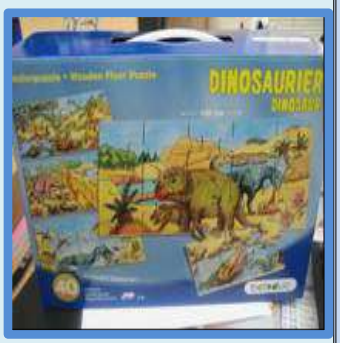
Age : à partir de 3 ans

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 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 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.

Puzzle Tour du Monde A/460

Age : à partir de 4 ans

Complète d'abord le puzzle de 100 pièces puis utilise les personnages en bois pour voyager de continent en continent.

Puzzle géant Bateau Pirates A/454

Age : 3 ans et +

Un puzzle de 48 pièces.

Secret Puzzle A/455

Age : à partir de 3 ans

De nombreux détails se cachent dans ce puzzle de 24 pièces, à découvrir grace aux lunettes magiques.

Puzzle Alice A/456

Age : à partir de 4 ans

Ce puzzle de 50 pièces permet de découvrir un conte classique illustré en 3 étapes-clés

Puzzle Je Compte A/457

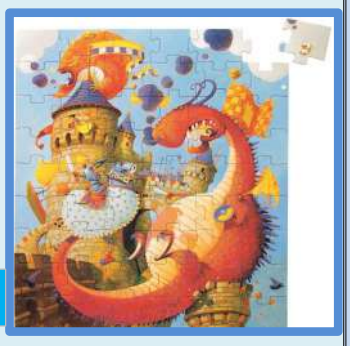
Age : à partir de 4 ans

Un puzzle de 104 pièces conçu pour stimuler les compétences mathématiques.

Puzzle Dragon A/458

Age : à partir de 4 ans

Puzzle de 54 pièces.



Puzzle Bateau Pirates A/459

Age : à partir de 4 ans

Puzzle de 54 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 Iotobo 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

Age : à partir de 3 ans

Magnétibooks Mode A/365

Age : à partir de 3 ans

Magnétibooks Visages A/372

Age : à partir de 3 ans

Magnétibooks Véhicules A/366

Age : à partir de 3 ans

Magnétibooks 4 Saisons A/381

Age : à partir de 4 ans

Magnétibooks Alphabet E2/349

Age : à partir de 4 ans

Puzzle Magnétique filles A/390

Age : à partir de 3 ans

La Ferme de Pierre et Pauline A/396

Age : à partir de 2 ans

Magnets Blocks A/370

Age : à partir de 2 ans

Polydrons Magnétiques A/379

Age : à partir de 3 ans

Magformers — A/386 A et B

Age : à partir de 3 ans

Pèche aux canards — E2/346

Age : à partir de 3 ans

Pèche 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 surdimenssionnées 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

Boite 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 Ferme — A/140

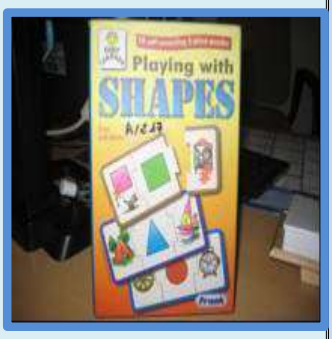
Age : à partir de 18 mois

Atelier Abaques — A/430

Age : à partir de 2 ans

1er Puzzle formes et couleurs — A/217

Age : à partir de 3 ans



Tour Quattro — A/439

Age : à partir de 18 mois

Train à forme — A/248

Age : à partir de 2 ans

Poissons à forme — A/249

Age : à partir de 2 ans

A/324

Age : à partir de 4 ans

Puzzle association couleurs — A/172

Age : à partir de 3 ans

8 puzzles de 2 pièces.

Encastrements sonores — A/373

Age : à partir de 18 mois

Piou Piou surprise — A/404

Age : à partir de 18 mois

A/377

Age : à partir de 2 ans

Papillon des formes A/380

Age : à partir de 2 ans

Boîte à formes Véhicules A/409

Age : à partir de 12 mois

Train Fantaisie A/407

Age : à partir de 2 ans

Parquet Caméléons A/421

Age : à partir de 3 ans

P'tit Camion Color Mix S/434

Age : à partir de 12 mois

Jeu Tri Formes et Couleurs E2/366

Age : à partir de 2 ans

Mes animaux préférés E2/367

à partir de 18 mois

Maison Cotoons A/448

Age : à partir de 18 mois

L'insertion des formes déclanche un efffet musical..

Trieur de Formes A/449

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

Age : à partir de 18 mois

Cubes chiffres et lettres à empiler A/302

Age : à partir de 2 ans

Boulier A/304

Age : à partir de 18 mois

Lattecolor A/314 et 315

Age : à partir de 18 mois

Tour conique A/317

Age : à partir de 2 ans

Ours à empiler A/318

Age : à partir de 2 ans

Arc à empiler A/335

Age : à partir de 2 ans

Eléphants à empiler A/346

Age : à partir de 2 ans

Rectangles à empiler A/347

Age : à partir de 2 ans

Les Takos A/375

Age : à partir de 2 ans

KUBIX Dominos A/378

Age : à partir de 18 mois

Les empilements A/388

Age : à partir de 18 mois

Les empilements A/389

Age : à partir de 18 mois

Cubes bois divers A/405

Age : à partir de 3 ans

Pyramidou A/411

Age : à partir de 18 mois

Lapins à empiler A/412

Age : à partir de 18 mois

A empiler selon son imagination ou en suivant un des 10 modèles fournis.

Cristaux Colorés A/437

Age : à partir de 3 ans

A empiler selon son imagination ou en suivant un des 12 modèles fournis.

JEUX DE CONSTRUCTION

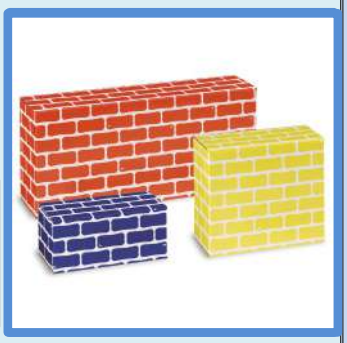
Train Playmobil (1.2.3) A/436

Age : à partir de 18 mois

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)



Cubes village A/080

Age : à partir de 18 mois

Mes 1ers Pas Lego Duplo A/442

Age : à partir de 18 mois

Briques Duplo idéales pour les premières constructions. Développe motricité fine et imagination.

Circuit Super Blocks A/438

Age: 18 mois et +

Trains BRIO A/039 ; A/040 ; A/111

Age : à partir de 2 ans

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

Age : à partir de 18 mois

Briques en carton — A/185

Age : à partir de 12 mois

Hexlo — A/225

Age : à partir de 3 ans

Construction bois — A/322

Age : à partir de 3 ans

Mon petit village — A/ 348

Age : à partir de 3 ans

Clipos — A/ 349 et 350

Age : à partir de 18 mois

Les Tubulos — A/351 A/ 392

Age : à partir de 2 ans

Flexistix — A/ 425

Age : à partir de 3 ans

Les Bambouchis — A/352

Age : à partir de 3 ans

Les chameaux logiques — A/354

Age : à partir de 2 ans

Encastrements ++ midi — A/358

Age : à partir de 3 ans

A/ 363 A et B

Age : à partir de 4 ans

Clipos Jungle — A/ 369

Age : à partir de 18 mois

L'atelier des Fleurs — A/ 367

Age : à partir de 2 ans

[illegible] — A/371 A et B

Age : à partir de 18 mois

Circuit du tunnel farceur — A/374

Age : à partir de 18 mois

Train TOLO — A/384

Age : à partir de 2 ans

Polydrons Junior — A/385

Age : à partir de 3 ans

Train Coccinelle — A/399

Age : à partir de 18 mois

Tornokotor — A/402

Age : à partir de 3 ans

Influencé par la pédagogie MONTESSORI
Des barres flexibles qui s'emboitent facilement et développent création et réflexions.

Design § Drill — A/403

Age : 3 ans et plus

Une perceuse électrique, des vis, des fiches pour développer la coordination et l'imagination.

Les SQUIGZ — A/387

Age : à partir de 3 ans

Ces curieuses pièces en silicone se collent sur n'importe quelle surface lisse et s'assemblent aussi entre elles !

Polydrons Magnétiques — A/379

Age : 3 ans et plus

Magformers — A/386 A et B

Age : à partir de 2 ans

Train Zoo — A/416

Age : à partir de 2 ans

Train Duplo — A/353

Age : à partir de 2 ans

Picks Kit — A/427

Age : à partir de 4 ans

Jeu écolo qui developpe habileté et créativité

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

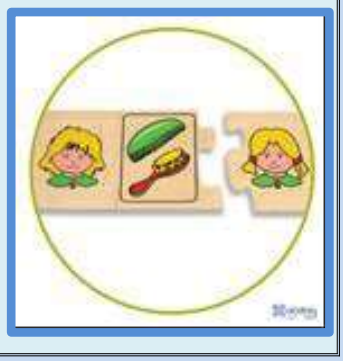
Age : à partir de 3 ans

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/141	Dominos numéros A/174
Age : à partir de 3 ans	Age : à partir de 4 ans
Gogo Garden A/357	Jour et Nuit A/376
Age : à partir de 2 ans *Jardin à créer ou à reproduire selon les fiches* 	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	Page 97 à 100
LES DRAISIENNES	Page 101 à 102
LES PARCOURS	Page 103 à 104
LES PATINETTES	Page 105
LES PATINS A ROULETTES	Page 106
LES PORTEURS	Page 107 à 108
LES MOTOS	Page 109
LES TRICYCLES	Page 110
LES VOITURES	Page 111 à 112
LES VÉLOS	Page 113
JEUX A BASCULE	Page 114 à 115
LES TRAMPOLINES	Page 116
LES TENTES	Page 117
BALLES ET BALLONS	Page 118 à 119

LES JEUX DE LANCER ET D'ADRESSE

Jeu de lancer cible — M / 315

Age : à partir de 2 ans

Il permet de travailler la précisions 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 reconnaitre les chiffres, le score peut être compter 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

Non Disponible

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

Age : à partir de 3 ans

Panier de Basket — M/344

Age : à partir de 2 ans

Pomela XXL — R/333

Age : à partir de 3 ans

Cueillez les pommes seul ou à deux sans les faire tomber…

KoolBool — M/356

Age : à partir de 3 ans

Bad'nimals — M/366

Age : à partir de 4 ans

Visez les personnages pour remporter la partie. En fonction de la taille de la cible, le nombre de point marqué est différent

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

Lot de 3 Cerceaux — M/286

Age: 12 mois et +

Lot de 3 Cerceaux M/285

Age : 12 mois et +

Mini Babyfoot E2/400

Age: 4 ans et +

Mini Babyfoot de table, ce jeu dévelope la coordination motrice et initie les enfants au domaine du football.

Jeu de lancer Bingo M/394

Age : à partir de 3 ans

Visez les tiges en bois grâce aux anneaux. On peut corser le jeu en reculant et en lançant l'anneau de la même couleur que la tige !

Tente d'Activités M/397

Age : à partir de 3 ans

Tente de jeu multi-activités pop-up comporte 3 faces qui proposent 3 activités d'adresse.

Lancer d'Anneaux en mousse M/395

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de lancer d'anneaux silencieux qui peut être utilisé en interieur.

Jeu des Acrobates M/396

Age : à partir de 3 ans

Ce jeu d'ambiance est idéal pour animer les goûters d'anniversaire

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.

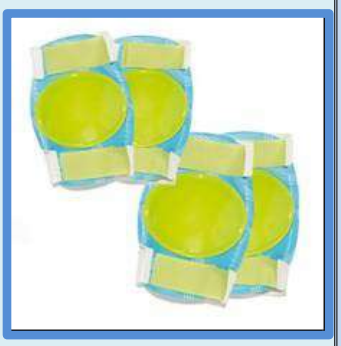
Age :

CASQUES M/339

Age :

PROTECTIONS

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

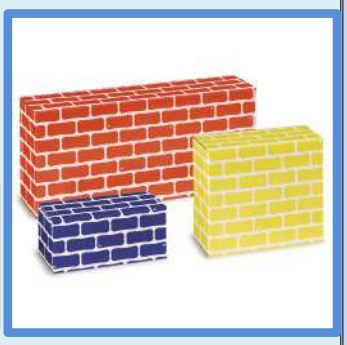
Empreintes et Formes M/268

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

Trotinette Evolutive Sporty M/398

Age : à partir de 18 mois

Trottinette 4 en 1 pliable, de 18M à 6 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 +

Porteur Souris — M/393

Age : à partir de 18 mois

Monté sur quatre roulettes multidirectionnelles, ce porteur contribuent à améliorer la psychomotricité de l'enfant et sa maîtrise de l'espace.

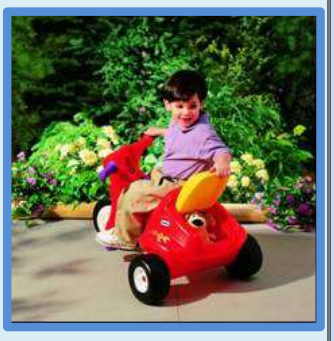
LES MOTOS

Moto 3 roues — M/193

Age : à partir de 2 ans

Scooter 3 roues — M/138

Age : à partir de 3 ans



Motos Tornado — M/327;M/328

Age : à partir de 2 ans

Moto Police — M/352

Age : à partir de 18 mois

Motos Molto cross — M/241;M/254;M/221

Age : à partir de 2 ans

Scooter 3 roues — M/138

Age : à partir de 2 ans

Moto verte — M/322

Age : à partir de 18 mois

Avec ses deux grandes roues, cette moto se déplace facilement et change de direction sans effort.

Porteur Moto de Course — M/382

Age : à partir de 2 ans

Porteur Kawasaki — M/388

Age : à partir de 3 ou 4 ans

Grande moto hauteur de selle: 46cm.

LES TRICYCLES

Tricycle Berchet M/225 M/252

Age : à partir de 18 mois

Tricycle Wesco M/154 A

Age : à partir de 2 ans

Tricycle Zooky M/332

Age : à partir de 2 ans

Tricycle Zooky M/387

Age : à partir de 2 ans

Tricycle Breeze M/373

Age : à partir de 18 mois

Tricycle évolutif de 18 mois à 3 ans.

Tricycle Wesco M/153 A M/153 B

Age : 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.

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/ 197

Age : à partir de 18 mois

Plancher amovible.

Voiture Twingy — M/146

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.

Dépanneuse + 1 trousse d'outils — M/135

Age : à partir de 2 ans

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 même.

.

Voiture à pousser — M/354

Age : à partir de 12 mois

Voiture Twingy — M/195

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.

Voiture de police — M/196

Age : à partir de 3 ans

Voiture Twingy — M/147 A et 147 E

Age : à partir de 2 ans

Voiture Turbo Coupe — M/355

Age : à partir de 18 mois

Plancher amovible.

Totomobile — M/272

Age : à partir de 3 ans

Totomobile — M/271

Age : à partir de 3 ans

Totomobile — M/273

Age : à partir de 3 ans

Totomobile — M/274

Age : à partir de 3 ans

Voiture Baguhera — M/275

Age : à partir de 3 ans

Voiture à pousser — M/136

Age : 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

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

Balançoire 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

Elephant sauteur — M/168 A

Age : à partir de 2 ans

Balançoire poussins — M/187

Age : à partir de 18 mois

Balançoire 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

Chien sauteur	M/390
Age : à partir de 2 ans	

Zèbre Sauteur	M/391
Age : à partir de 2 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

Age : à partir de 12 mois

+ 1 Lot de Balles

Tente Anti UV — S/169

Age :

Largeur : 1,80m
Profondeur : 1,10m
Hauteur : 1,15m

La Maisonnette junior — S/090

Age : à partir de 12 mois

+ 1 Lot de Balles

Cottage Pop Up — M/349

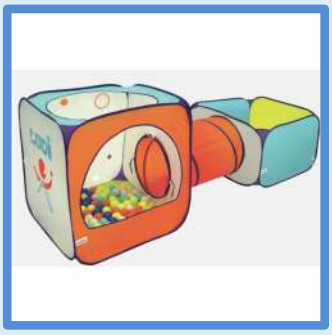
Age : à partir de 12 mois

+ 1 Lot de Balles

Parcours de jeux — M/367

Age : à partir de 18 mois

+ 1 Lot deBalles



Aire de jeu Lapin — M/377

Age : à partir de 6 mois

+ 1 Lot de Balles

Maison Pop Up Ludi — S453 et S/454

Age A partir de 12 mois

+ 1 Lot deBalles
Cette grande maison peut être installée à l'interieur ou à l'exterieur.

Tente Tour Enchantée — S/474

Age : à partir de 3 ans

Cette tente PopUp s'illumine pour créer un nid magique et douillet.

BALLES ET BALLONS

Gros ballon Ø55cm — M/250 et M/276

Age : à partir de 12 mois

Balles — M/211;212;213;214

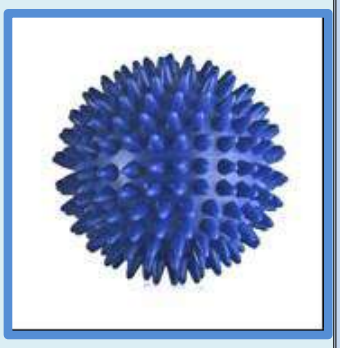
Age : à partir de 6 mois

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

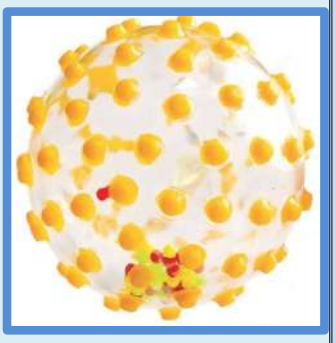
Age : à partir de 6 mois

Lot de 5 balles M/385

Age : à partir de 6 mois

Balle de massage M/365

à partir de 12 mois



Lot de 4 balles Picots M/364

Age : à partir de 6 mois

Lot de Balles Ludi M/392

Age : à partir de 6 mois

Ce lot de 9 balles stimule le sens du toucher, la dextérité et la coordination des mouvements.

Catalogue jeux de règles

A PARTIR DE 2 ANS	Page 120 à 129
A PARTIR DE 3 ANS	Page 123 à 179
A PARTIR DE 4 ANS	Page 180 à 212
A PARTIR DE 5 ANS	Page 213 à 219
A PARTIR DE 6 ANS	Page 220 à 221

A partir de 2 ans

LE LOTOPITAL R/13

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

But du jeu : Complèter 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 locomative à la prochaine gare et la faire revenir.

Mécanismes : Habileté Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Train

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min

Variello R/153

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

But du jeu : Complèter 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

BOA BELLA R/235

Connaissances Nécessaires : Motricité fine

But du jeu : Enfiler les perles en bois

Mécanismes : Sensoriel (toucher) Habileté

Age : 2 ans1/2 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

MON PREMIER LINX R/305 et R/336

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

LITTLE ACTION R/347

Connaissances Nécessaires : Association d'images / Coordination motrice.

But du jeu : Reproduire à l'aide des aniamux plastique 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

Princesse au petit pois R/348

Connaissances Nécessaires : Association d'images.

But du jeu : Retouver ce qui empèche 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

LOTO VEHICULES R/298

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 R/ 301

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

LITTLE OBSERVATION R/302

Connaissances Nécessaires : Couleurs

But du jeu : Les enfants lancent les 2 dés , le premier joueur à attraper le papillon correspodant 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'entrainer à donner à manger à Martin.
Jeu 2 Martin a faim: Le joueur doit nourir Martin avec l'aliment indiqué par le dé Jeu 3 : Constituer un jeu de mémo 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

A la Campagne R/312

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

La Fée aux fleurs R/310

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

ABELLA L'ABEILLE R/358

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

LITTLE COOPERATION R/317

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

La Pomme d'Or R/303

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 boite.

Mécanismes : Sensoriel (vue)

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min

Au Dodo les Oursons R/377

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 R/384

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

Vite Vite PetitsPingouins R/385

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

Saute Nuages R/401

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

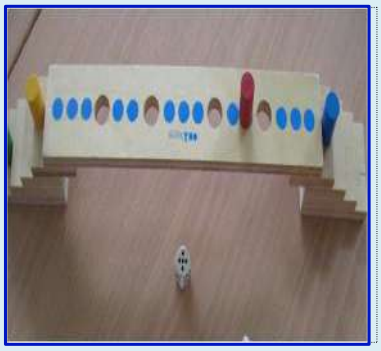
Durée : ≈ 5 min

A partir de 3 ans

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 OTTOKAR 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

FUYONS LE LOUP R/103

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 - Silouette 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 : Complèter sa planche de jeu

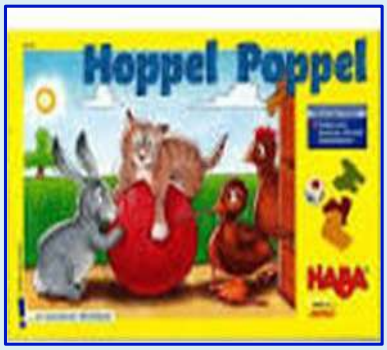
Mécanismes : Sensoriel - Rapidité - Hasard

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 : Complèter 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 mémory ;
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

PÊCHE GEANTE R/182

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 disparaitre 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 : Reconnaitre le plus d'aliments
Jeu 3 : Être le plus rapide à trouver les aliments.
Jeu 4 : Récupérer le plus d'aliments.

Mécanismes : Rapidité

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lutins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min

BON APPETIT R/199

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

Trio d'images R/220

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 : Mémory

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 : Mémory

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

LOUP Y ES TU ? OU LE JEU DU LOUP R /230 R/284

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 ;
Jeu 4 : Reconstituer sa famille ;

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 - Vétements - 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

TORRETA R/275

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

ATELIER DES MOTS R/286

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 : Reconnaitre 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

MEMO MULTICOLOR R/299

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 shéma corporel

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min

PENGOLOO 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

TORTELIKI R/316

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 pécheurs, 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 : Parcour - 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

BISOUS DODO R/325

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 chenile 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

FIND MONTY R/332 (XXL) R/ 295

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 : Reconaître 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

MEMO MEUH R/353

Connaissances Nécessaires : Reconnassance 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

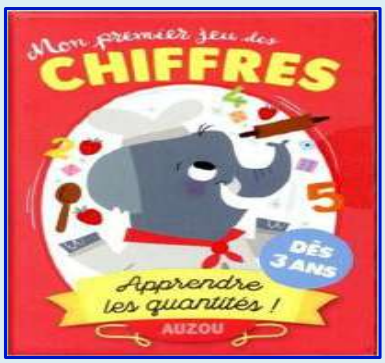
Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min

Mon 1er Jeu de Chiffres R/362

Connaissances Nécessaires : Chiffres et couleurs

But du jeu : Se débarasser 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

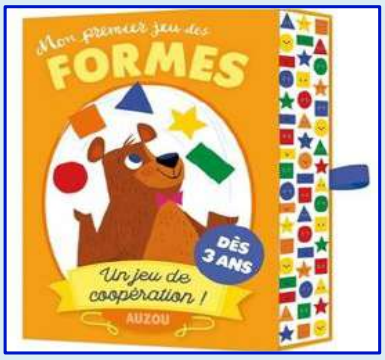
Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min

Mon 1er Jeu des Formes R/364

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 R/26

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

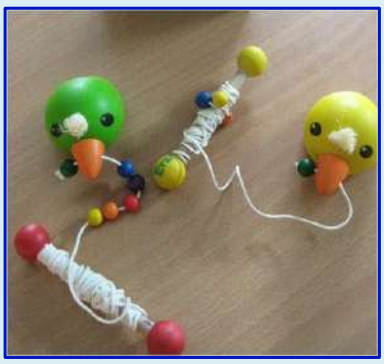
Nombre de joueurs : 2

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

ATTRAPE-MOI R/120

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

TRIC-TRAC ANIMAUX (7 jeux en 1) R/132

Connaissances Nécessaires : Animaux - Couleurs

But du jeu : Jeu 1 : associer observation et langage
Jeu 2 : jeu de cache-cache
Jeu 3 : Comptine
Jeu 4 : exercice de comptage

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
Jeu 4 : Jeu de l'oie

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

SAFARI R/149

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

MEMORY ANIMAUX FAMILIERS PARLANT R/ 168 - R /249

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

TIREZ LES OREILLES (3jeux en 1) R/191

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
Jeu 4 : Amener ses animaux à la ferme

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 : ≈1 5 min

LOTO ANIMAUX SAUVAGES R/209

Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images.

But du jeu : Complèter 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

LOCO-MOTIVE R/228

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 : Mémory

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

LES PORTRAITS RIGOLOS R/273

Connaissances Nécessaires : Parties du visage

But du jeu : Complèter 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

OU POUSSENT LES BISCUITS ? R/ 283

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 : Reconnaitre des sons et les associer

Mécanismes : Mémoire des sons et developpement de l'attention

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sons

Nombre de joueurs : 1 et +

Durée : ≈10 min

FIND MONTY R/295

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 sécutrité 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 mufin
3 Compter les muffins

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

NINO CONILLO R/319

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 : Reconaître 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'age 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

OÙ EST - CE ? R/345

Connaissances Nécessaires : Association d'images

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

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 représentéé 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

AS'TRUC MEMO R/357

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

La Course aux Bisous R/376

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 aue 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 posible 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

HUNGRY MONSTER R/383

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 : Alligner 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

Turbino R/390

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 - Concentraton.

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 débarasser 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**

Coco des Îles R/393

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

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

Safari Roulette R/ 404

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

Jeu des Couleurs Complémentaires R/407

Connaissances Nécessaires : Couleurs primaires et complémentaires.

But du jeu : Le but est de remplir le 1er son hexagone avec ses pions, en lançant les dés couleurs. Soyez malin, car si vous avez 1 dé rouge et 1 dé jaune, vous pouvez aussi jouer un pion orange ! 5 variantes de jeu possibles. Pratique avec la boîte en bois, qui se transforme en plateau de jeu.

Mécanismes : Hasard - Reflexion

Age : A partir de 3 ans

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 à 15 mn

Apple Garden R/408

Connaissances Nécessaires : Couleur primaires

But du jeu : Recolter les pommes de la couleur indiquée par lé. Remplir son panier le premier en évitant de tomber sur une pomme marron!
L'originalité de ce jeu tient à la façon de récolter les pommes car il faut secoer l'arbre pour qu'elles tombent.

Mécanismes : Hasard

Age : 3 ans et +

Thème : Pommes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 à 15 mn

Mission Océan R/410

Connaissances Nécessaires : Association d'image

But du jeu : Nettoyer l'océan de ses déchets. Découvrir des animaux marins et leur protection.

Mécanismes : Association - Mémoire-Rapidité

Age : 3 ans et +

Thème : Océan

Nombre de joueurs : 2 Joueurs ou 2 Equipes

Durée : 15mn

Sovanimo R/411

Connaissances Nécessaires : Association d'images

But du jeu : Découvrir les animaux sauvages et leur préservation à travers des jeux de mémory, de réflexion, de rapidité

Mécanismes : Mémoire - Rapidité

Age : 3 ans et +

Thème : Animaux sauvages

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 mn

Cui-Cui R/414

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Chaque joueur a un petit oisillon qu'il doit faire grandir en lui donnant à manger. Le joueur actif lance le dé et chacun alors peut nourrir son oiseau si l'élément lui correspond.

Mécanismes : Association – hasard

Age : **3 ans et +**

Thème : Les oiseaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 à 15 mn

Turlututu Husch Husch R/416

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Être le premier à amener les sorcières sur la dernière case du plateau de jeu.

Mécanismes : Mémoire visuelle.

Age : **3 ans et +**

Thème : Les sorcières

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : Environ 15mn

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 : Oservation -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

HOP COCOTIER R/33

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

PLAT CHINOIS R/105

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

ROSALIE LA CHENILLE R/121

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

ROBBYS LE PHOQUE R/157

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

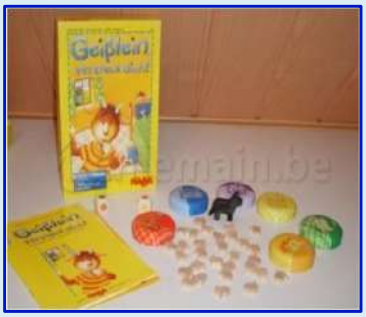
Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min

CACHE TOI VITE R/193

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 TATOUNE (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

RÜSSELBANDE *(Compliqué)* R/233

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) - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 5 min

TABLEAU MAGNETIQUE R/262

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 : Reconnaitre par le toucher le plus de formes géométriques qui sont à l'intereur 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 : Reconaître le plus vite possible la carte correspondant au micobe indiqué par les dés

Mécanismes : Rapidité - Parcours- Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Microbes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min

BrainBox des Tout Petit R/369

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 - Habileté - 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 - Habileté - Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Bonhomme de neige

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min

FELIX FLOTTE R/118

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 utilités. (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

CONSTRUCTION ENGRENAGES R/242

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

HOP! HOP! HOP! R/271- R/374

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

VERS LE SOMMET R/339

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

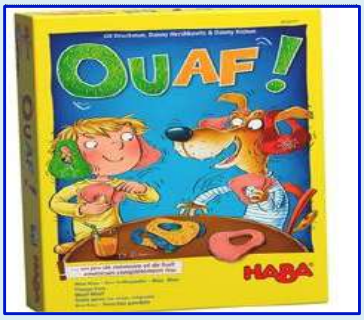
Nombre de joueurs : 2 à 3

Durée : ≈15 min

OUAF! R/359

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 (1à 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 a 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 : Reconnaitre 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 : Pâtissiers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min

A PLEINES JOUES R/114

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

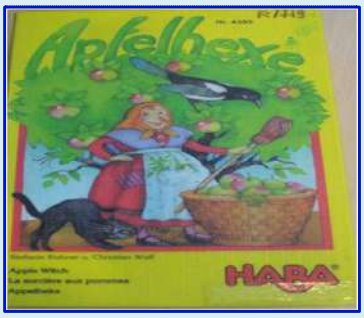
Nombre de joueurs : 2 à 4

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

FLOHBOX R/127

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

But du jeu : Associer 2 images poyur 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

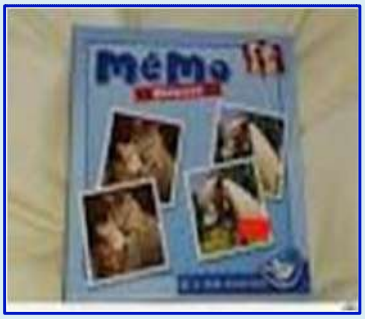
Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈15 min

MEMO ANIMAUX R/167

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

BIALO R/180

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

A LA CAMPAGNE R/195

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

SOYEZ RAPIDES R/221

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Formes - Vide / Pleins

But du jeu : Rassembler le plus d'images posssible

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Rapidité

Age : 4 ans et plus

Thème : Objets / Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10min

SCRABBLE JUNIOR (2 jeux en 1) R/243

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

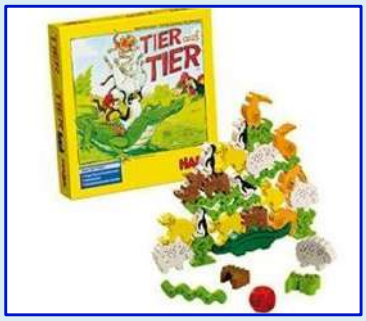
Nombre de joueurs : 2 à 4

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

TROPICANO R/329

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

But du jeu : Constuire 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

TIME'S UP R/343

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

JEU DE L'OIE ET CHEVAUX R/99

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 - Habileté

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 : Statégie - 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

COLOR ADDICT R/379

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 R/380

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

ESCARGOTS GO! R/382

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 rejoues, 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

Le Monstre des couleurs R/403

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 chercher 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

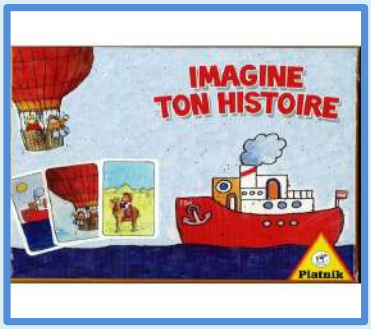
Nombre de joueurs : 2 à 5

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 : 1 à 4

Durée : 15 à 20 mn

Baby Foot Champion R/409

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Un baby-foot pour des parties amusantes entre amis ou en famille.

Mécanismes : Agilité, réactivité

Age : 4 ans et +

Thème : foot

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : variable

Foto Fish R/412

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Être le plus rapide à photographier les poissons, c'est à dire, à positionner son appareil photo uniquement sur les poissons requis.

Mécanismes : Rapidité – Discrimination visuelle

Age : **4 ans et +**

Thème : Les poissons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : **jusqu'à 30mn**

Bubble Stories R/415

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Retrouver 3 éléments définis en début de partie au grès des bulles explorées.

Mécanismes : Narration – exploration

Age : **4 ans et +**

Thème :

Nombre de joueurs : 1 à 2

Durée : 10mn

Ramasse Trésor R/417

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Ramasser le plus grand nombre de trésors.

Mécanismes : Observation – rapidité

Age : **4 ans et +**

Thème : Les pirates

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 10mn

Attrape Monstres R/418

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Attraper les monstres et les renvoyer dans leurs tannières avant qu'ils n'atteignent le château.

Mécanismes : Coopération – coordination

Age : **4 ans et +**

Thème : Les monstres et les châteaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30mn

Karuba Junior R/419

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Poser des tuiles « sentiers » pour atteindre tous les trésors avant que les pirates attaquent l'île.

Mécanismes : Jeu de stratégie – coopération

Age : **4 ans et +**

Thème : Les pirates

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 15 à 30mn

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

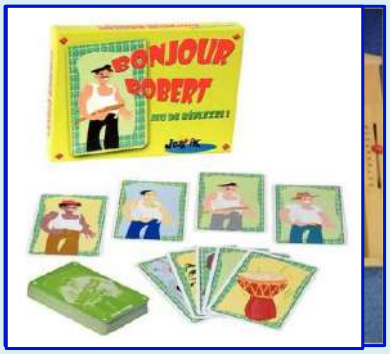
Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min

BONJOUR ROBERT R/40

Connaissances Nécessaires : Association image et action.

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



Mécanismes : Oservation - Rapidité - Mémoire

Age : 5 ans et +

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 2 à 15

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

COCORICO (2 jeux en 1) R/106

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

CHROMINO R/109

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 - Habileté - Hasard

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

Thème : Domino / Couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 30 min

TOKONTA R/232

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 R/285

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

Exacto R/420

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Trouver sans toucher les tuiles, la couleur des 2 cercles qui correspond exactement aux trous. Estimer les distances

Mécanismes : Évaluation des distances

Age : 5 ans et plus

Thème : Les mesures

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 15mn

Sous l'Océan R/413

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Ramasser le plus de perles possible en évitant de se faire croquer par le requin.

Mécanismes : Prise de risques – hasard

Age : 5 ans et plus

Thème : La plongée sous-marine

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : moins de 30mn

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

KRABBELIX R/4

Connaissances Nécessaires : Réflexion - Anticipation

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

NON DISPONIBLE

Mécanismes : Stratégie

Age : 10 ans et +

Thème : Casse-Tête

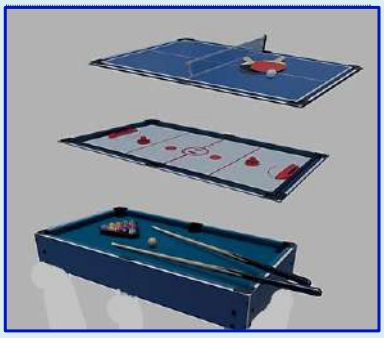
Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 30 min

BILLARD - HOCKEY - PING-PONG R/245

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

Dobble XXL	R/421

Connaissances Nécessaires :

But du jeu : Faire la course et trouver l'image en commun sur les 2 dalles.

Mécanismes : Rapidité – observation – réflexe

Age : à partir de 6 ans

Thème :

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : 10mn

Catalogue fêtes et anniversaires

LES JEUX D'EQUILIBRE ET D'ADRESSE	Page 216 à 221
LES JEUX DE SOCIETE	Page 222 à 225
LES JEUX DE CONSTRUCTION	Page 226
LES PUZZLES GEANTS	Page 227

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

Age : à partir de 2 ans

Cible géante pour sol — M / 318

Age : à partir de 3 ans

Inutile de reconnaitre les chiffres, le score peut être compter 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

R/166

Age : à partir de 3 ans

Panier de Basket M/344

Age : à partir de 2 ans

Panier de basket réglable en hauteur pour s'adapter à la taille des enfants

R/333

Age : à partir de 3 ans

Cueillez les pommes seul ou à deux sans les faire tomber...

M 356

Age : à partir de 3 ans

Un vrai jeu de pétanque en tissus pour l'interieur.

Parcours « Vagues et Rochers » M/260

Age : à partir de 3 ans

Parcours « Vagues » M/260

Age : à partir de 3 ans

M/268

Age : à partir de 18 mois

E2/205

Age : à partir de 12 mois

Marquages Sols M/291

Age : à partir de 2 ans

Combiné avec les empreints et "pieds/mains" vous pouvez créer un parcours amusant.

Lancer d'Anneaux en mousse M/395

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de lancer d'anneaux silencieux qui peut être utilisé en interieur.

M/350

Age : à partir de 3 ans

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

M/303

Age : à partir de 2 ans

M/348

Age : à partir de 3 ans

Les Echasses M/144

Age : à partir de 3 ans

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

M/274

Age : à partir de 3 ans

Totomobile M/273

Age : à partir de 3 ans

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

Age : à partir de 3 ans

Piano Géant E2/362

Age : à partir de 3 ans

Jeu des Acrobates M/396

Age : à partir de 3 ans

Ce jeu d'ambiance est idéal pour animer les goûters d'anniversaire

La Toupie Géante M/242

Age : à partir de 3 ans

M/343

Age : à partir de 3 ans

Trampoline Ø 96 cm M / 324

Age : à partir de 2 ans

M/248

Age : à partir de 3 ans

+ 126 Balles

Trampoline Ø 90 cm M / 362 (A,B,C)

Age : à partir de 2 ans

S/090

Age : à partir de 3 ans

+ 212 Balles

Cottage Pop Up M/349

Age : à partir de 12 mois

+ 120 Balles

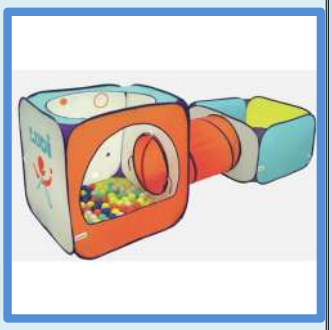
Cibles Bad'animals M/366

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 deBalles
Cette grande maison peut être installée à l'interieur ou à l'exterieur.

Tente d'Activités M/397

Age : à partir de 3 ans

Tente de jeu multi-activités pop-up comporte 3 faces qui proposent 3 activités d'adresse.

Jeu de lancer Bingo M/394

Age : à partir de 3 ans

Visez les tiges en bois grâce aux anneaux. On peut corser le jeu en reculant et en lançant l'anneau de la même couleur que la tige !

Lancer d'Anneaux en mousse M/395

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de lancer d'anneaux silencieux qui peut être utilisé en interieur.

Jeu des Acrobates M/396

Age : à partir de 3 ans

Ce jeu d'ambiance est idéal pour animer les goûters d'anniversaire

JEUX DE SOCIETE

Idéal pour créer un petit temps calme avant le gâteau… Privilegiez 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

OUTEKACHE — 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

AS'TRUC 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 OU? — 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

Puissance 4 XXL — R/389

Age: 3 ans et +

Baby foot de Table — R/409

Age : à partir de 4 ans

Jouer au baby-foot stimulent la concentration, l'adresse et la coordination des yeux et mains. Pour 2 à 4 joueurs .

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

Encastrements KEIRKO — 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 developpe habileté et créativité

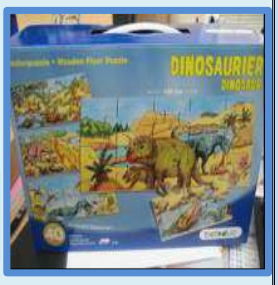
LES PUZZLES GEANTS

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.

Puzzle Tour du Monde — A/460

Age : à partir de 4 ans

Complète d'abord le puzzle de 100 pièces puis utilise les personnages en bois pour voyager de continent en continent.

Nouveautés

LES JEUX D' ASSEMBLAGE	Page 227
LES JEUX D' EXERCICE	Page 228 à 229
LES JEUX MOTEURS	Page 230
LES JEUX DE REGLES	Page 231 à 232
LES JEUX SYMBOLIQUES	Page 233

LES JEUX D' ASSEMBLAGE

Puzzle à étages Voitures A/453

Age : 3 ans et plus

Un puzzle de 6 pièces à empiler.

Puzzle géant Bateau Pirates A/454

Age : 3 ans et +

Un puzzle de 48 pièces.

Secret Puzzle A/455

Age : à partir de 3 ans

De nombreux détails se cachent dans ce puzzle de 24 pièces, à découvrir grace aux lunettes magiques.

Puzzle Alice A/456

Age : à partir de 4 ans

Ce puzzle de 50 pièces permet de découvrir un conte classique illustré en 3 étapes-clés

Puzzle Je Compte A/457

Age : à partir de 4 ans

Un puzzle de 104 pièces conçu pour stimuler les compétences mathématiques.

Puzzle Dragon A/458

Age : à partir de 4 ans

Puzzle de 54 pièces.

Puzzle Bateau Pirates A/459

Age : à partir de 4 ans

Puzzle de 54 pièces.

Puzzle Tour du Monde A/460

Age : à partir de 4 ans

Complète d'abord le puzzle de 100 pièces puis utilise les personnages en bois pour voyager de continent en continent.

LES JEUX D' EXERCICES

Ordi Bois — E2/408

Age: 3 ans et +

Un ordinateur portable pour les petits. Les lettres, les signes de ponctuation et les chiffres sont magnétiques - ainsi, il est possible de les fixer sur le tableau.

Boite à serrures — E2/407

Age : 2 ans et et +

6 systèmes de fermetures différents à découvrir, manipuler, comprendre et maîtriser.

Horloge Educative Formes — E2/406

Age : 3 ans et +

Tapis Sensoriel — E1/359

Age: 6 mois et +

Sollicite l'observation, la mémoire et la logique d'association. Excellents supports pour développer le langage et la motricité fine

Balle Sensorielle Sophie — E1/363

Age : à partir de 3 mois

Aux textures multiples et aux couleurs vives, cette balle est légère, ergonomique et facile à saisir grâce à ses deux poignées intégrées.

Hochet Nuage — E1/362

Age : A partir de 6 mois

ce petit nuage s'illumine et change de couleurs. Il suffit de le secouer un peu pour voir ses reflets arc-en-ciel.

Hochet Escargot — E1/364 et 365

Age : à partir de 3 mois

Piano Géant — E2/ 409

Age : 3 ans et plus

Avec ce tapis piano géant,l' enfant peut danser à son rythme ou à celui de l'une des dix chansons intégrées.

Tambour Percutions — E2/410

Age : 12 mois et +

Votre enfant va s'amuser à tapoter sur les animaux pour déclencher des sons réalistes de percussion. Il pourra aussi écouter différentes mélodies.

Bowling Géant — E2/411

Extraordinaire exercice de lancer pour les tout-petits. Sans aucun danger, cet exercice permet de travailler leur motricité et leur agilité.

Lots de miroirs E2/412

Age: 12 mois et +

Idéal pour la manipulation, la découverte des formes et des couleurs , ce jeu développera les facultés motrices et sensorielles.

Hochet singe E1/368

Age : 3 mois et et +

Ma Première Conteuse E1/369

Age : 0 - 2ans

Ce drôle de petit cube irrésistible, raconte des histoires ou chante des comptines quand on le secoue 3 fois. Magique et ludique !

La Conteuse Joyeuse E2/413

Age : 2 à 8 ans

Sensorielle, nomade et résistante , cette boite à histoires accompagne les enfants dans la découverte du monde, nourrissant l'imaginaire et donnant le goût des mots.

Couco la Musique E2/414

Age : 2 ans et +

Du piano à la kalimba, 20 musiques à écouter. Un mode découverte, et un mode questions. Un jeu d'éveil musical adapté aux petites mains.

LES JEUX MOTEURS

Chien sauteur M/390

Age : à partir de 2 ans

Zèbre Sauteur M/391

Age : à partir de 2 ans

Lot de Balles Ludi M/392

Age : à partir de 6 mois

Ce lot de 9 balles stimule le sens du toucher, la dextérité et la coordination des mouvements.

Porteur Souris M/393

Age : à partir de 18 mois

Monté sur quatre roulettes multidirectionnelles, ce porteur contribuent à améliorer la psychomotricité de l'enfant et sa maîtrise de l'espace.

Lancer d'Anneaux en mousse M/395

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de lancer d'anneaux silencieux qui peut être utilisé en interieur.

Jeu des Acrobates M/396

Age : à partir de 3 ans

Ce jeu d'ambiance est idéal pour animer les goûters d'anniversaire

Tente d'Activités M/397

Age : à partir de 3 ans

Tente de jeu multi-activités pop-up comporte 3 faces qui proposent 3 activités d'adresse.

Trotinette Evolutive Sporty M/398

Age : à partir de 18 mois

Trottinette 4 en 1 pliable, de 18M à 6 ans.

Jeu de lancer Bingo M/394

Age : à partir de 3 ans

Visez les tiges en bois grâce aux anneaux. On peut corser le jeu en reculant et en lançant l'anneau de la même couleur que la tige !

LES JEUX DE REGLES

Baby foot de Table R/409

Age : à partir de 4 ans

Jouer au baby-foot stimulent la concentration, l'adresse et la coordination des yeux et mains. Pour 2 à 4 joueurs .

Jeu des Couleurs Complémentaires R/407

Age : à partir de 3 ans

Idéal pour sensibiliser aux couleurs tout en jouant.

Apple Garden R/408

Age : à partir de 3 ans

Récolte les pommes de la couleur indiquée par le dé. Attention à la pomme marron!!

Mission Océan R/410

Age : à partir de 3 ans

Ce jeu de pêche éco-responsable permet découvrir et protéger les océans, tout en s'amusant !

Sovanimo R/411

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de mémoire et de rapidité pour découvrir et protéger les animaux sauvages.

Foto Fish R/412

Age : à partir de 4 ans

Ce jeu permet d'excercer l'observation, l'orientation, la coordination oeil-main et la rapidité

Sous l'Océan R/413

Age : à partir de 5 ans

Le but du jeu est de ramasser le plus de perles blanches à la fin de la partie. Prise de risque.

Cui-Cui R/414

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de collecte drôle et audacieux pour 2 à 4 enfants.

Bubble Stories R/415

Age : à partir de 4 ans

Des petites aventures dont tu es le héros. Explore chaque univers en te promenant de bulle en bulle.

Turlututu Husch Husch R/416

Age : à partir de 3 ans

Un jeu de mémoire ensorcelant pour 2 à 6 petits sorciers.

Ramasse Trésor R/417

Age : à partir de 4 ans

Un jeu de vitesse et d'observation pour toute la famille. Retrouve le plus grand nombre de trésors. Tout le monde joue en même temps

Attrape Monstres R/418

Age : à partir de 4 ans

Un jeu de reconnaissance des formes et de coopération entre les joueurs.

Karuba Junior R/419

Age : à partir de 4 ans

Un jeu de facile de réflexion et de coopération afin d'être plus rapide que les pirates pour atteindre les trésors en évitant les dangers.

Exacto R/420

Age : à partir de 5 ans

Un jeu d'estimation de distance en couleur pour entraîner son œil en s'amusant.

Dobble XXL R/421

Age : à partir de 6 ans

Un jeu grandeur nature de 2 à 8 joueurs comprenant 4 modes de jeu rigolos où il faut traverser d'une carte à l'autre en reconnaissant rapidement les symboles inscrits dessus.

LES JEUX SYMBOLIQUES

Fusée S/472

Age : 3 ans et +

Grâce a l'éco-fusée et ses astronautes a bord, l'espace est a portée de main.

Tapis Odysée de l'Espace S/471

Age : 3 ans et +

Avec ce tapis géant, (120x180cm) louer , invite au voyage et laisse libre cours à la création et à l'imagination.

Tente Tour Enchantée S/474

Age : à partir de 3 ans

Cette tente PopUp s'illumine pour créer un nid magique et douillet.