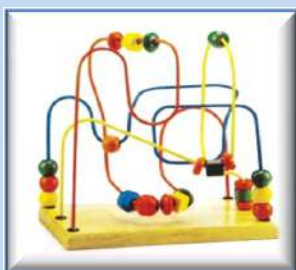


Les différents catalogues de jeux

Catalogue jeux d'exercices.

Page 2 à 39



Catalogue jeux symbolique

Page 40 à 47



Catalogue jeux d'assemblage

Page 48 à 82



Catalogue jeux moteurs

Page 83 à 104



Catalogue jeux de règles

Page 105 à 213



Catalogue jeux d'exercices

[LES JEUX DE "COUCOU-CACHÉS"](#)

[Page 3](#)

[LES TOUPIES](#)

[Page 4](#)

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

[Page 5 à 7](#)

[JEUX à TAPER ET JEUX DE BOULES.](#)

[Page 8 à 9](#)

[INSTRUMENTS DE MUSIQUE](#)

[Page 10 à 11](#)

[LES ROULEAUX et JEUX A POUSSER](#)

[Page 12à 13](#)

[LES JEUX A TIRER](#)

[Page 14 à 15](#)

[LES AIRES D'EVEIL.](#)

[Page 16](#)

[LES TAPIS.](#)

[Page 17 à 18](#)

[LES CHARIOTS DE MARCHE](#)

[Page 19](#)

[LES PORTIQUES](#)

[Page 20](#)

[TABLEAUX D'ACTIVITES](#)

[Page 21 à 23](#)

[ACTIVITES SONORES ET LUMINEUSES.](#)

[Page 24 à 25](#)

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

[Page 26 à 27](#)

[LES HOCHETS](#)

[Page 29 à 34](#)

[DIVERS À MANIPULER.](#)

[Page 35 à 38](#)



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 □

E2/216 et 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

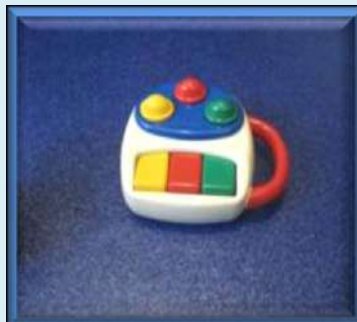
Age : à partir de 9 mois



Piano □

E1 27 B

Age : à partir de 9 mois



Boite fille □

E1 62

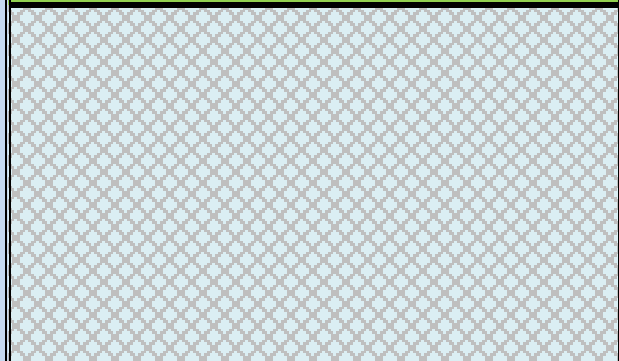
Age : à partir de 9 mois



Animaux Cache-Cache □

E2/342

Age :



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 vintage □

E2/354

Age : à partir de 18 mois

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

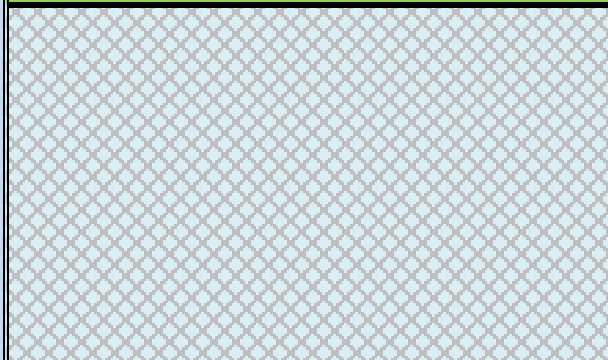


Toupie boules □

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.



JEUX DE MANIPULATION et PREMIERS ENCASTREMENTS

CUBES ACTIVITES □

E2/293

Age : Dès 6 mois

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



PRIMO LEGO □

A/182 A et A/182 B

Age : Dès 1 an

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



Mes premiers empilements □

A/388 et A/389

Age : Dès 12 mois

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



Roller Derby □

E2 341

Age : Dès 1 an

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



Boîtes à empiler

E1 102

Age : Dès 1 an

Gobelets géants à empiler.



Boîte à formes □

A/073 (B;E;F)

Age : A partir de 12 mois

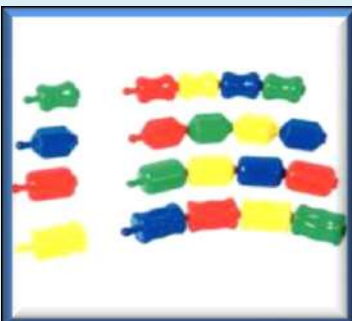
Premiers encastrement de forme ; Boîte facile à ouvrir pour exercer la notion remplir vider.



Perles à emboîter □

A/070 A et D

Age : A partir de 12 mois



Cubes en bois □

A/079 (A;C)

Age : A partir de 12 mois



Pyramide □

A/071 (C.D.E)

Age : A partir de 12 mois



Pêche avec formes □

E2/355

Age : A partir de 3 ans



Piou Piou surprise

A/404

Age : A manipuler
dès 12 mois



Pêche aux canards

E2/302

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

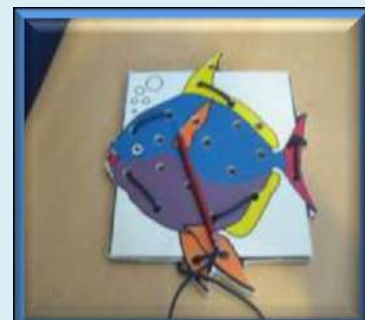
Age : 3 ans et plus



Laçages

E2/64B

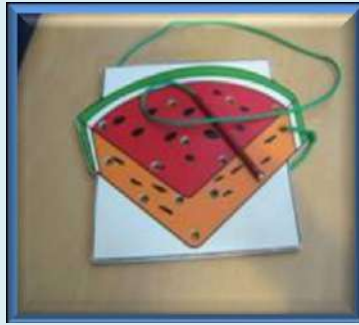
Age : 3 ans et plus



Laçages

E2/66B

Age : 3 ans et plus



Les Chaines

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



Baby Activités Ferme

E1/174

Age : 2 ans et plus



Gruyère Troué

E2/225

Age : 3 ans et plus



Jeu Tri Formes et Couleurs

E2/366

Age : 2 ans et plus



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

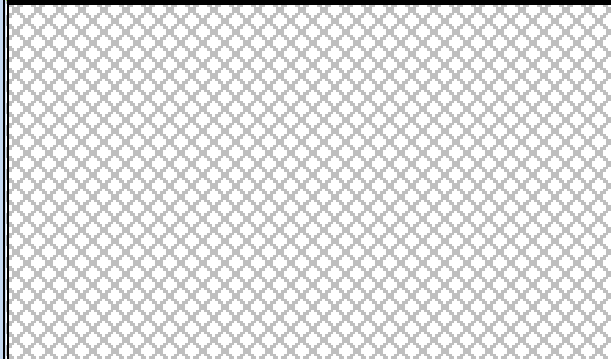
Age : à partir de 18 mois



Tape Croco

E2/224

Age : à partir de 18 mois



INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Cymbalettes

E2/126

Age :



L'arbre à clochettes ☐

E2/133

Age :



Tambour bois ☐

E2/136

Age :



Xylophone bois

E2/137

Age :



Bâtons de Pluie ☐

E1/166 E2/ 361

Age :



Bâtons de Pluie ☐

E2/172

Age :



Bâtons de Pluie ☐

E2/173 E2/345

Age :



Xylophone poisson ☐

E2/183

Age :



Lot de 8 clochettes □

E2/328

Age :



Tambourin Hape □

E2/336

Age :



Xylophone à marteler. □

E2/335

Age :



Piano Géant

E2/362

Age :

Combine musique et motricité.



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.



Grenouille à pousser □

E2/242

Age : 2 ans et plus



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

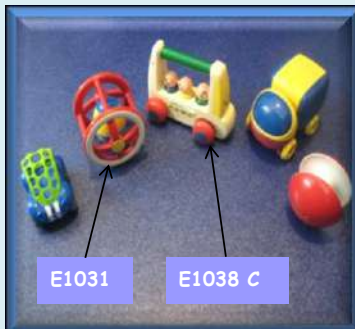


Jeux à pousser □

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.



E1031

E1038 C

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.



E2312

E1040

E1029 B

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



LES JEUX A TIRER

Snoopy

E1 044 D

Age : 12 mois et plus



Le Cochon rose

E1 060

Age : 12 mois et plus



Avion 1,2,3, Décollage

E1 263

Age : 12 mois et plus



Le Canard vert

E1 061

Age : 12 mois et plus



La famille Chiens

E1 131

Age : 12 mois et plus



Le Chat Mila

E2 344

Age : 12 mois et plus



La Grenouille

E1/255

Age : 12 mois et plus



La Vache

E1/254

Age : 12 mois et plus



Le Serpent

E1/176

Age : 12 mois et plus



Taxi Sésame

E2/356

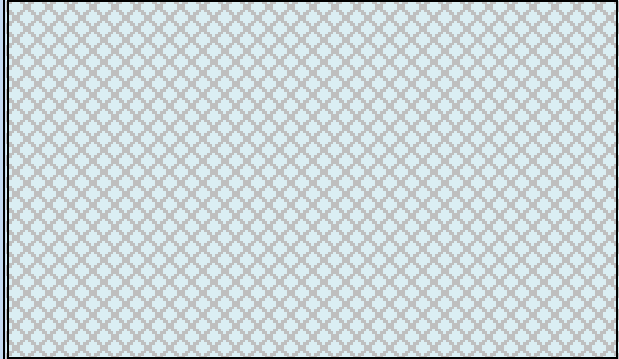
Age : 12 mois et plus



L'Escargot

E2/215

Age : 12 mois et plus



LES AIRES D'ÉVEIL

Nid Gonflable ☐

E1/130

Age : à partir de 3
mois



Cale Bébé ☐

E1/267

Age : 0 à 6 mois



LES TAPIS

La Pomme

E1/103

Age: 0 à 6 mois



Tapis Jungle

E1/104

Age: 0 à 6 mois



Tapis Modulaire Discovery

E1/112 - E1/132

Age: 0 à 6 mois



Tapis Arche Activités Pliable

E1/136 E1/116

Age: 0 à 6 mois



Tapis d'éveil

E1/270

Age: 0 à 6 mois



Tapis d'éveil La Forêt

E1/134

Age: 0 à 6 mois



Tapis Arches

E1/124

Age: 0 à 6 mois



Tapis Tunnel

E1/ 296

Age: 0 à 6 mois



Tapis d'éveil Zippy Zoo

E1/270

Age: 0 à 6 mois



Tapis Activity

E2/302

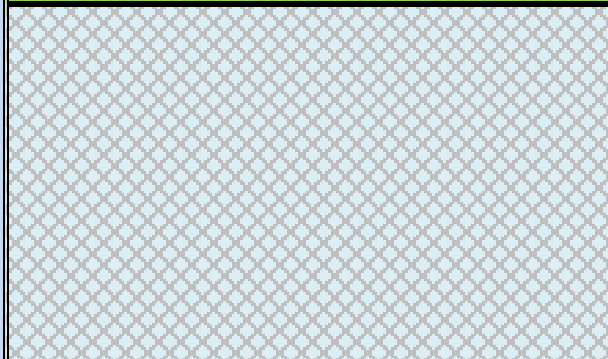
Age: 0 à 6 mois



Tapis d'éveil Ours

E1/310

Age: 0 à 6 mois



LES CHARIOTS DE MARCHÉ

Chariot de Marche □

M/145 B

Age : 10 mois et plus



Chariot de Marche 5 activités □

E2/289

Age : 10 mois et plus

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 plus



Chariot en bois

S/188

Age : 10 mois et plus

Ce chariot très lourd est idéal pour les premiers pas.



Chariot de marche Little Tikes □

E2/ 333

Age : 10 mois et plus

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



Chariot de marche HAPE □

E1/286

Age : 10 mois et plus

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



Chariot Oxybul □

M/357

Age : 10 mois et plus

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



LES PORTIQUES

Portique Oursons □

E1/089 E1/088

Age : 0 à 6 mois



Portique Hape □

Age : 0 à 6 mois



Portique Musical □

E1/201

Age : 0 à 6 mois



Portique L'Océan Musical □

E1/156

Age : 0 à 6 mois



Arche pour Transat □

E1/109 et E1/164

Age : 0 à 6 mois



Portique Pontino □

E1 / 192

Age : 0 à 6 mois



Portique Clowns □

E1/163

Age : 0 à 6 mois



Portique musical et lumineux □

E1/269

Age : 0 à 6 mois



TABLEAUX D'ACTIVITES

Tableaux d'activités □ E1 13A E1 13B□

Age : 6 mois et plus

Ces tableaux développent la dextérité et la notion de cause à effet.



Tableaux d'activités □ E1174 □

Age : 6 mois et plus

Ces tableaux développent la dextérité et la notion de cause à effet.



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



Mixanimo□ E2/313

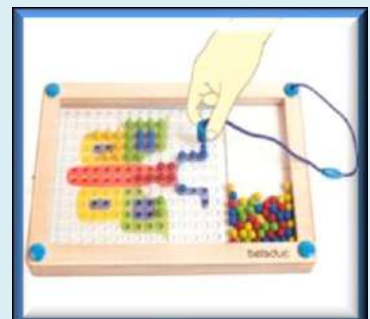
Age : à partir de 2 ans

Pièces à manipuler afin de reconstruire le corps des animaux.



Logipic□ E2/338

Age : à partir de 3 ans



Ours à habiller □ E2/340

Age : à partir de 3 ans



Livre interactif Ferme □ E2/339

Age : à partir de 4 ans



Livre interactif Afrique □ E2/364

Age : à partir de 4 ans



Livre interactif Pirates □ E2/365

Age : à partir de 4 ans



Magnéti'book Alphabet □ E2/349

Age : à partir de 3 ans



Ours à habiller magnétique □ E2/350

Age : à partir de 2 ans



Clic'Educ □ E2/353

Age : à partir de 2 ans



Picots Géants □ E2/219

Age : à partir de 3 ans



Labyrinthes aimantés □ E2/322 A-B-C

Age : 2 ans et plus



Labyrinthes aimantés Educo □ E2/235

Age : 2 ans et plus



Labyrinthes aimantés □ E2/ 232

Age : 2 ans et plus



Labyrinthes aimantés Educo □ E2/ 236

Age : 2 ans et plus



Labyrinthes aimantés □ E2/ 237

Age : 2 ans et plus



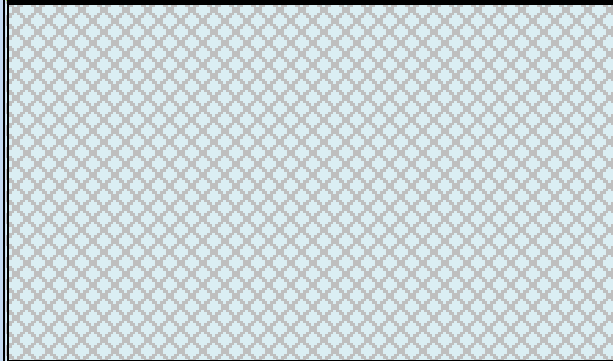
Labyrinthes animaux sauvages □ E2/308

Age : 2 ans et plus



Tablette Storio Baby □ E2/294 et E2/305

Age : 2 ans et plus



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;276;278

Age : à partir de 9 mois



Livre Papillon

E1 264

Age : à partir de 9 mois

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



Ferme Sonore ☐

E2/213

Age : à partir de 9
mois

*Les animaux de cette
ferme, faciles à manipuler
font entendre leurs cris.*



Boite à Musique Manège ☐

E2/302

Age : à partir de 6
mois



Réveil musical ☐

E2/156 ;157

Age : 2 ans et plus



Mélodyphone ☐

E1/190

Age : à partir de 18
mois



LES JOUETS EN MOUSSE ET SENSORIELS.

Cubes mousse □

E1/016 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



LES HOCHETS

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

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

Pour choisir le bon hochet, pensez à son utilité.

Les couleurs

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

La forme

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

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

Le bruit

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

Hochet 3 billes □

E1/002

Age : à partir de 3 mois



Hochet 3 clés □

E1/003

Age : à partir de 3 mois



Hochet étoile □

E1/005

Age : à partir de 3 mois



Hochet boules □

E1/007

Age : à partir de 3 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

E1/070-071-et 072

Age : à partir de 3 mois



E1/070 Souris Ours;
E1/071; Hochet Toupie
E1/072 Clown

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 4 Clés

E1/186

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 3 mois



Petit Boulier

E1/195

Age : à partir de 3 mois



Petit Boulier □

E1/196

Age : à partir de 3 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 3 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 Twist-o-round

E1/262

Age : à partir de 3 mois



Hochet Sophie

E1/ 180

Age : à partir de 3 mois



Hochet Sophie

E1/ 265

Age : à partir de 3 mois



Hochet Sophie

E1/ 266

Age : à partir de 3 mois



Hochet Dentition

E1/280

Age : à partir de 3 mois



Hochet Crécelle

E1/283

Age : à partir de 3 mois



Hochet Motricité

E1/284

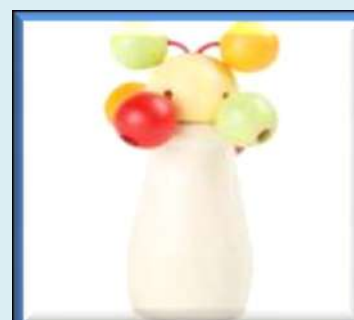
Age : à partir de 3 mois



Hochet Eveil Boule

E1/272

Age : à partir de 3 mois



Hochet Eveil Chouette

E1/273

Age : à partir de 3 mois



Hochet Eveil Coeur

E1/271

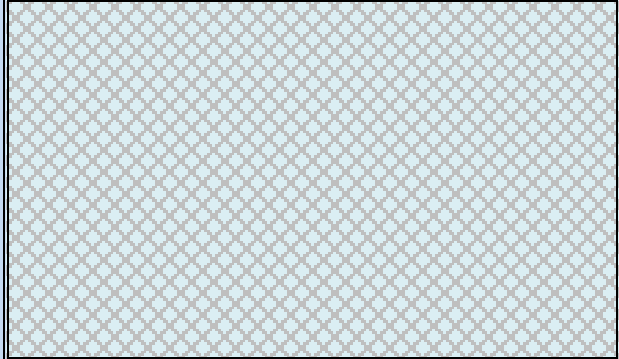
Age : à partir de 3 mois



Hochet Ludwig

E1/309

Age : à partir de 3 mois



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

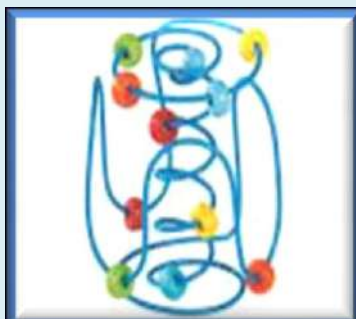
Age : à partir de 10
mois



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 Genius

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



Zygaparcours

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



Dominos tactiles

E2/141

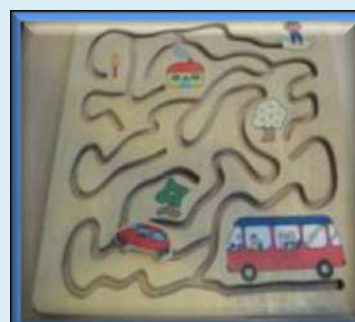
Age : à partir de 3 ans



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 12 mois



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 Touché - Trouvé

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



Roulé - Boulé

E2/257

Age : 2 ans et plus



Poisson labyrinthe

E2/307

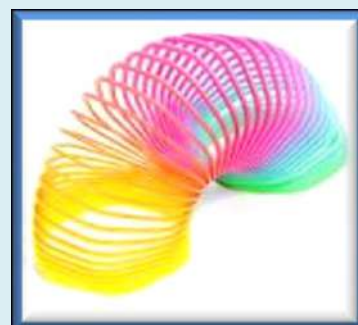
Age : 2 ans et plus



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



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 TutTut Animo

S 388

Age : à partir de 2 ans



Etable avec verrous

S/436

Age : à partir de 3 ans



Camion Pompier

S 414

Age : à partir de 2 ans



Caserne de Pompiers

S/424

Age : à partir de 3 ans



Trousse de Docteur

S 167

Age : à partir de 2 ans



Malette de Docteur

S 245 et 253

Age : à partir de 2 ans



Allo Docteur!

S 415

Age : à partir de 3 ans



L'Hôpital

S/423

Age : à partir de 3 ans



Super Trolley

S 165

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 et 416

Age : à partir de 18 mois



Hamburgers et Hotdogs 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



Fusée Happyland □

S 335

Age : 2 ans et plus



Circuit Beep Beep □

S 328

Age : 2 ans et plus



Circuit de chantier □

S 336

Age : 3 ans et plus



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



Set polaire □

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



1 Lot Cow-boys / Indiens

S 412

Age : 3 ans et plus



La Bétonnière

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

Age : 2 ans et plus



Age : 2 ans et plus



Catalogue jeux assemblage

[JEUX A EMBOITER](#)

[LES JEUX A ENCASTRER](#)

[LES PUZZLES MOUSSE](#)

[PUZZLES VERTICAUX](#)

[PUZZLES A EMPILER](#)

[PUZZLES GEANTS](#)

[PUZZLES 3D](#)

[PUZZLES CUBES](#)

[JEUX A ENCASTRER AIMANTES](#)

[JEUX A ENCASTRER FORMES ET COULEURS](#)

[JEUX A EMPILER](#)

[JEUX DE CONSTRUCTION](#)

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



[Page](#) 49 à 50

[Page](#) 51 à 58

[Page](#) 59

[Page](#) 60 à 61

[Page](#) 62

[Page](#) 63 à 64

[Page](#) 65

[Page](#) 66

[Page](#) 67 à 69

[Page](#) 70 à 72

[Page](#) 73 à 76

[Page](#) 77 à 80

[Page](#) 81 à 82

JEUX A EMBOITER

Idéal Blox

A/037

Age : à partir de 3 ans

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



Pont Multicolore

A/038

Age : à partir de 18 mois



Boite Gigogne

A/048

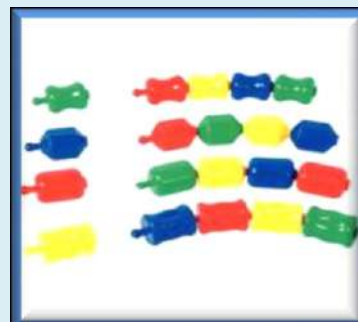
Age : à partir de 18 mois



Perles à emboîter

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



Tonneaux gigogne

A/78 B

Age : à partir de 18 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 emboîter

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



LES JEUX A ENCASTRER

Puzzles 4 niveaux □

A/056

Age : à partir de 4 ans



Puzzle Les Enfants du monde □

A/058

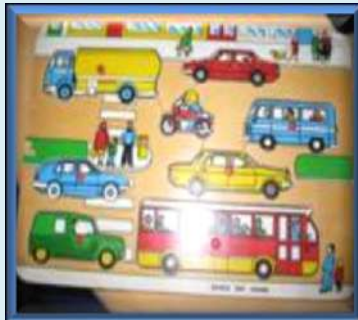
Age : à partir de 4 ans



Puzzle Les transports □

A/087

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

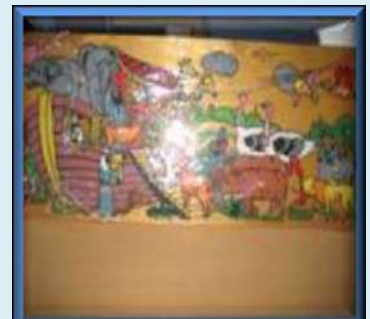
Age : à partir de 2 ans



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 La maison des Ours □

A/097 B

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les Lapins

A/103

Age : à partir de 18 mois



Puzzle Sous la pluie

A/125

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les Coccinelles

A/105

Age : à partir de 18 mois



Puzzle Le Papillon

A/106

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les Canards

A/107

Age : à partir de 18 mois



Puzzle L'éléphant

A/115

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le poisson

A/116 A et B

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La vache

A/117

Age : à partir de 2 ans



Puzzle L'ours

A/118

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le lion

A/119

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le hibou

A/120

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le primeur

A/123

Age : à partir de 2 ans



Puzzle La mer

A/136

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 40 pièces

Puzzle La boulangerie

A/137

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 20 pièces

Puzzle Le marché 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 3 chiens

A/146

Age : à partir de 4 ans



Puzzle de 60 pièces

Puzzle les postures

A/162

Age : à partir de 3 ans



Puzzle les équilibristes

A/163

Age : à partir de 3 ans



Puzzle l'arbre aux oiseaux

A/164

Age : à partir de 3 ans



Puzzle le hameau

A/165

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

Puzzle Le Zèbre

A/200

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 9 pièces

Puzzle Zimbawé

A/201

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 14 pièces

Puzzle les 3 ours

A/202

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 16 pièces

Puzzle sonore les animaux

A/209

Age : à partir de 18 mois



Puzzle Les poussins

A/212

Age : 2 ans et plus



Puzzle Les pommes

A/213

Age : 2 ans et plus



Puzzle Les trains

A/214

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les insectes

A/220

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Les poissons

A/222

Age : 2 ans et plus



Puzzle Les couverts

A/226

Age : 2 ans et plus



Puzzle Les légumes

A/227

Age : 2 ans et plus



Puzzle Les papillons

A/243

Age : 3 ans et plus



Puzzle de 25 pièces.

Puzzle Le papillon

A/254

Age : 3 ans et plus



Puzzle La cour de récré

A/255

Age : à partir de 3 ans



Puzzles animaux familiers

A/256 à 261

Age : à partir de 3 ans



6 Puzzles de 4 à 9 pièces.

Puzzles animaux familiers

A/256 à 261

Age : à partir de 3 ans



6 Puzzles de 4 à 9 pièces.

Puzzle Le chaperon rouge

A/263

Age : 2 ans et plus



Puzzle Le Square

A/269

Age : 2 ans et plus



Puzzle Animaux de la ferme

A/252

Age : 2 ans et plus



Puzzle Arthur en bateau

A/278

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La Ville

A/295

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 48 pièces

Puzzle La Campagne

A/296

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 35 pièces

Puzzle Les 24 Véhicules

A/305

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 48 pièces

Puzzle Les Chiffres

A/297

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Boucles d'Or

A/307

Age : 2 ans et plus



Puzzle Dans les Prés

A/361

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 24 pièces

Puzzle 3 Petits cochons

A/394

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 24 pièces

Puzzle Cendrillon

A/395

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 36 pièces

Puzzle Ours Alphabet

A/397

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 26 pièces

Puzzle sous marin

A/325

Age : 3 ans et plus



Puzzle de 48 pièces

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

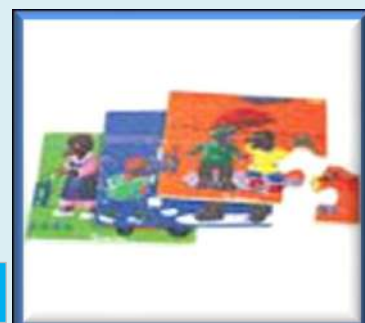


6 puzzles de 3 pièces

Puzzle 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 Sésame

A/417

Age : 2 ans et plus



Puzzle Safari

A/415

Age : à partir de 18 mois



Puzzle à toucher

A/422

Age : à partir de 18 mois



Les PUZZLES MOUSSE

Puzzle 3 petits cochons □

A/175

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 12 pièces

Puzzle La poule □

A/176

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 12 pièces

Puzzle Les 3 ours □

A/177

Age : à partir de 18 mois



Puzzle de 12 pièces

Puzzle Roule galette □

A/178

Age : à partir de 3 ans



Puzzle de 12 pièces

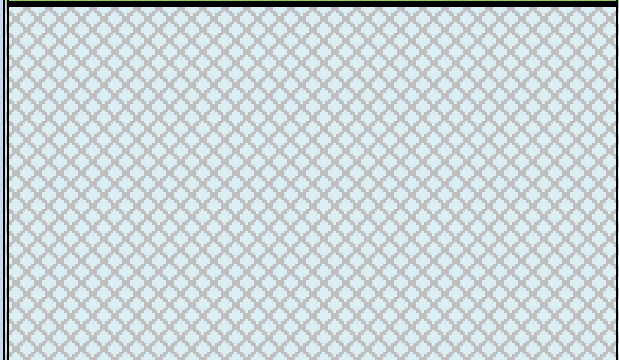
Puzzle chiffres □

A/306

Age : à partir de 3 ans



10 puzzles de 4 pièces



PUZZLES VERTICAUX

Puzzle Arthur et Marie

A/059

Age : à partir de 3 ans



Puzzle le Marin

A/060

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Cubuli Saison

A/157

Age : à partir de 3 ans



Puzzle L'escargot

A/229

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le chevalier

A/230

Age : à partir de 3 ans



Puzzle 3 animaux

A/231

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le Bateau

A/272

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le Château

A/273

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Les Oeufs

A/275

Age : à partir de 2 ans



Puzzle La poule

A/276

Age : à partir de 2 ans



Les maisons et les arbres □ A/288

Age : à partir de 2 ans



Puzzle Le serpent □ A/287

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Le Navire □ A/301

Age : à partir de 3 ans



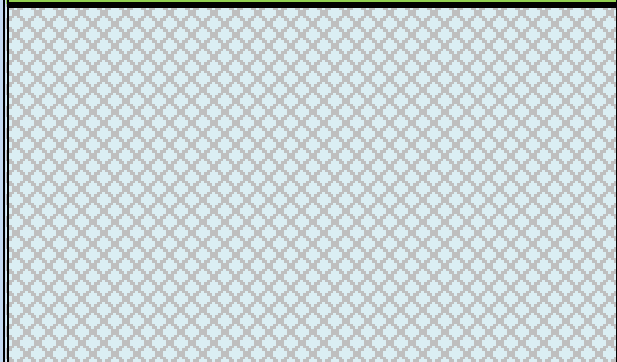
Puzzle Chaperon Rouge □ A/311

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Blanche Neige A/312

Age : à partir de 3 ans



PUZZLES A EMPILER

Puzzle Auto

A/142

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



PUZZLES GEANTS

Le train des nombres

A/062

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 30 pièces.

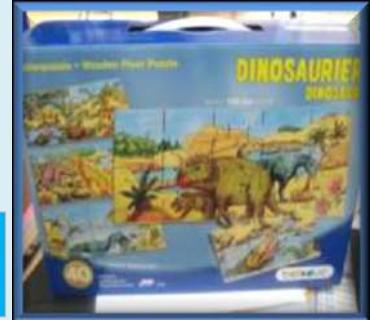


Puzzle de sol Dino

A/400

Age : à partir de 3 ans

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



Puzzle La Jungle

A/240

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle La Ferme

A/264

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Préhistoire

A/265

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 25 pièces.



Puzzle La Girafe

A/266 et 267

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La Ferme

A/268

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 37 pièces.



Puzzle Les Bois

A/289

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 31 pièces.



Puzzle Kinderspielplatz

A/298

Age : à partir de 3 ans

puzzle de 24 pièces.



Centre Equestre

S 154

Age : à partir de 5 ans

puzzle de 54 pièces.



Journée de Petit Ours

A/321

Age : à partir de 3 ans



2 puzzles de 24 pièces.

J'apprends à compter

A/410

Age : à partir de 3 ans



puzzle de 10 pièces.

PUZZLES 3D

Puzzles 3D

A/290

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/291

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/292

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/293

Age : à partir de 3 ans



Puzzles 3D

A/294

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Village Indien

A/313

Age : à partir de 3 ans



Puzzle La Maison

A/356

Age : à partir de 3 ans



Puzzle L'Eléphant

A/360

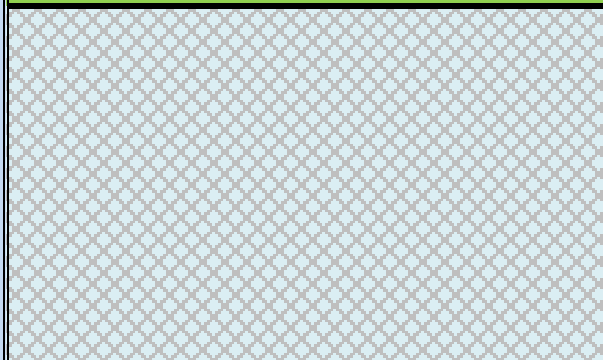
Age : à partir de 3 ans



Puzzle Les Robots

A/364

Age : à partir de 18 mois



PUZZLES CUBES

Puzzle Vintage ☐

A/046

Age : à partir de 4 ans



Puzzle la ferme

A/147

Age : à partir de 2 ans



Puzzle animaux ☐

A/159

Age : à partir de 3 ans



Cubes sonores

A/206 et 208

Age : à partir de 2 ans



Cubes Tintin ☐

A/250

Age : à partir de 4 ans



Cubes Ferme et Zoo ☐

A/418

Age : à partir de 3 ans



1 lot de 2 puzzles de 9 pièces.

JEUX A ENCASTRER AIMANTES

La chasse aux papillons

A/064

Age : à partir de 3 ans



La Gare

A/143

Age : à partir de 3 ans



La plage

A/144

Age : à partir de 3 ans



Mon 1er lotobo

A/203

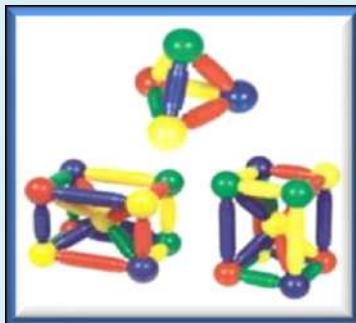
Age : à partir de 3 ans



Construction magnétique

A/308 et 316

Age : à partir de 3 ans



Smartmax

A/355

Age : à partir de 18 mois



Smartmax Flower

A/382

Age : à partir de 18 mois



Smartmax Véhicules

A/383

Age : à partir de 3 ans



Max se déguise

A/359

Age : à partir de 3 ans



Billy et ses vêtements

A/393

Age : à partir de 3 ans



Livre Circus

A/401

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



Pêche aux canards

E2/346

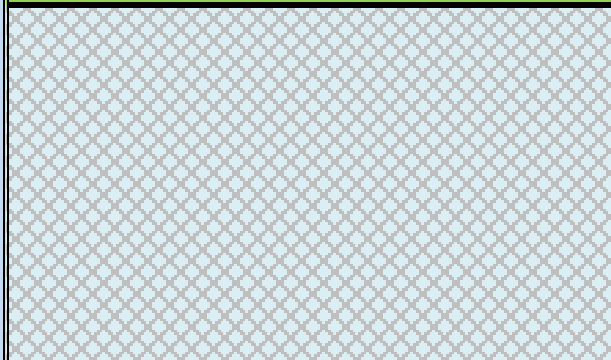
Age : à partir de 3 ans



Pêche avec formes

E2/355

Age : à partir de 2 ans



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



Maison formes et couleurs ☐

A/042 et 242

Age : à partir de 18 mois



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/073 (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



Encastements 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



La bétailière □

A/121

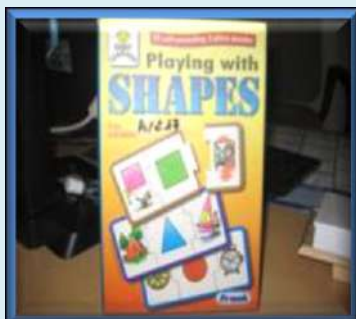
Age : à partir de 18 mois



1er Puzzle formes et couleurs

A/217

Age : à partir de 3 ans



Le camion □

A/247

Age : à partir de 2 ans



Train à forme

A/248

Age : à partir de 2 ans



Poissons à forme

A/249

Age : à partir de 2 ans



Tour motricité fine □

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



Engrenages aimantés

A/377

Age : à partir de 2 ans



Papillon des formes

A/380

Age : à partir de 2 ans



Boite 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

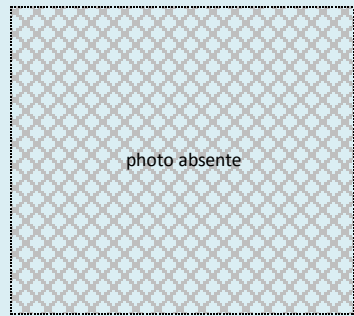
Age : à partir de 12 mois



Jeu Tri Formes et Couleurs

E2/366

Age : à partir de 2 ans



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 échanrés

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.



JEUX DE CONSTRUCTION

Construction Avion

A/036

Age : à partir de 4 ans



Construction voiture

A/145

Age : à partir de 4 ans



Cubes village

A/080

Age : à partir de 18 mois



Construction Kart

A/148

Age : à partir de 4 ans



Construction Moto

A/149

Age : à partir de 4 ans



Trains BRIO

A/039 ; A/040 ; A/111

Age : à partir de 2 ans



Construction vis et écrous

A/173

Age : à partir de 3 ans



Blocs géants

A/180 A/181

Age : à partir de 18 mois



Légo Primo

A/182 A et B

Age : à partir de 12 mois



Duplos découverte

A/183 A et B

Age : à partir de 2 ans



Clipos □

A/184 A et B

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



Encastrement ++ midi

A/358

Age : à partir de 3 ans



Encastrement KLIKKO

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



Briques mousse imitation bois

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

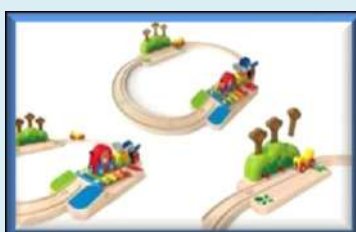
Age : à partir de 3 ans



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



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



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 3 ans



Dominos Géants

A/109

Age : à partir de 3 ans



Dominos Fruits

A/110

Age : à partir de 3 ans



Puzzle chiffres/fruits

A/128

Age : à partir de 3 ans



Jules et Julie

A/130

Age : à partir de 3 ans



Rocky

A/131

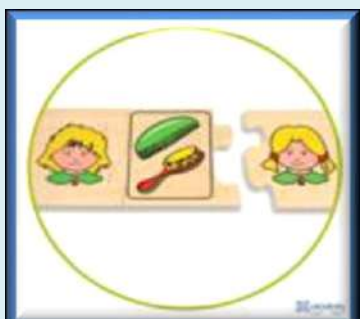
Age : à partir de 3 ans



Les séquences temporelles

A/133 A et B

Age : à partir de 3 ans



Puzzle Avant/Après

A/134 A et B

Age : à partir de 3 ans



A la maison Puzzle Mémo

A/141

Age : à partir de 3 ans



Dominos numéros

A/174

Age : à partir de 4 ans



Gogo Garden

A/357

Age : à partir de 2 ans

Jardin à créer ou à reproduire selon les fiches



Jour et Nuit

A/376

Age : à partir de 3 ans

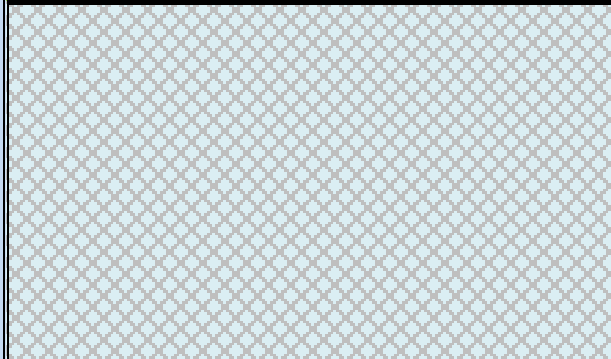


Créatablo

A/413

Age : à partir de 2 ans

Crée un univers au lapin ou suis les modèles.



Catalogue jeux moteurs

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

[Page 84 à 86](#)

[LES DRAISIENNES](#)

[Page 87 à 88](#)

[LES PARCOURS](#)

[Page 89 à 90](#)

[LES PATINETTES](#)

[Page 91](#)

[LES PATINS A ROULETTES](#)

[Page 92](#)

[LES PORTEURS](#)

[Page 93 à 94](#)

[LES MOTOS](#)

[Page 95](#)

[LES TRICYCLES](#)

[Page 96](#)

[LES VOITURES](#)

[Page 97 à 98](#)

[LES VÉLOS](#)

[Page 99](#)

[JEUX A BASCULE](#)

[Page 100](#)

[LES TRAMPOLINES](#)

[Page 101](#)

[LES TENTES](#)

[Page 102](#)

[BALLES ET BALLONS](#)

[Page 103 à 104](#)



LES JEUX DE LANCER ET D'ADRESSE

Jeu de lancer cible □

M / 315

Age : à partir de 2 ans

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



Cible géante pour sol □

M / 318

Age : à partir de 3 ans

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



Jeu de lancer « Poule » □

R/ 248

Age : à partir de 3 ans



Pêche aux canards

M/313. M/314

Age : à partir de 3 ans

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



Pêche à la ligne □

R/257 et R/292

Age : à partir de 2 ans

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



Puces apprivoisées □

R / 97

Age : à partir de 3 ans

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



Jeu de Quilles

E2/175

Age : à partir de 2 ans



Jeu de Lancer □

E2/196

Age : à partir de 3 ans



Chamboule tout en bois □

E2/258

Age : à partir de 2 ans



Jeu de Quilles

A/108B

Age : à partir de 2 ans



Chamboule tout en mousse □ E2/324

Age : à partir de 2 ans



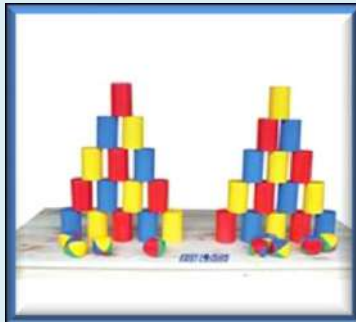
Chamboule tout en mousse □ E2/360

Age : à partir de 2 ans



Chamboule tout en plastique E2/193

Age : à partir de 2 ans



Croquet Chenille □ M/245 B

Age : à partir de 3 ans



Bilboquet Soft M/295

Age : à partir de 3 ans



Croquet animaux M/245 A

Age : à partir de 3 ans



Cible velcros □ M/293

Age : à partir de 3 ans



Cible avec balles et fléchettes M/336

Age : à partir de 3 ans



Jeu de boules □ M/347

Age : à partir de 3 ans



Golf Grenouille □ M/292

Age : à partir de 3 ans



Palet de la Grenouille

R/166

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



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 :



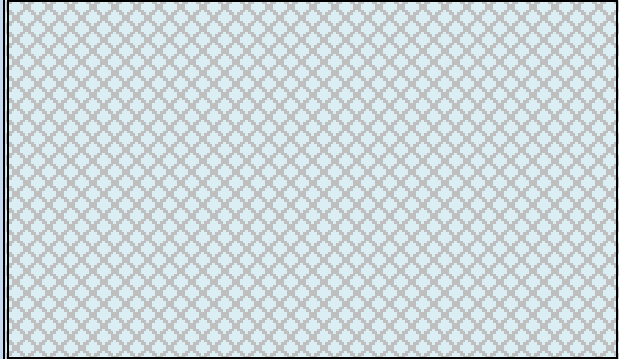
PROTECTIONS □

Age :



PROTECTIONS □

Age :



LES PARCOURS

Parcours « Rochers »

M/259

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

M/268

Age : à partir de 18 mois



Pieds / Mains

M/280

Age : à partir de 18 mois



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

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



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 Triangulaire □

M/151

Age : à partir de 2 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/318

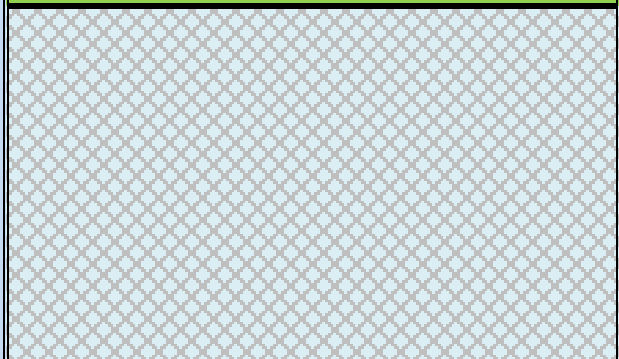
Age : à partir de 3 ans



Patinette Baby Roller □

M/220. M/226

Age : à partir de 2 ans



LES PATINS A ROULETTES

Patins roulettes Gioca

M/217. M/218

Age : à partir de 3 ans



Rollers Glide

M/341

Age : à partir de 3 ans



Patins Fisher-Price

M/152 A. B. C

Age : à partir de 2 ans



Rollers évolutifs

M/309

Age : à partir de 3 ans



LES PORTEURS

Porteur Little Tike

M/148

Age : à partir de 18 mois



Porteur Berchet ☐

M/208

Age : à partir de 18 mois



Porteur Chicco ☐

M/149 A

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/186

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



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

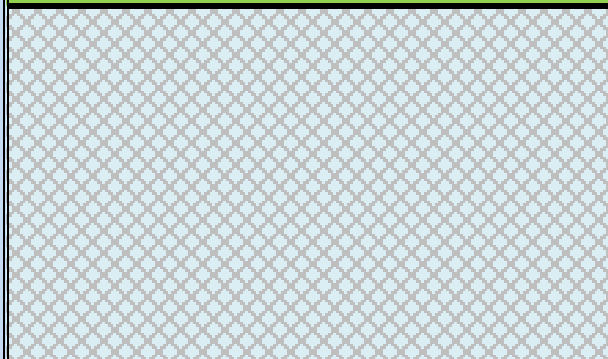


Moto verte

M/322

Age : à partir de 18 mois

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



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 Wesco

M/155 B

Age : à partir de 2
ans



Tricycle Zooky

M/206

Age : à partir de 2
ans



Tricycle Wesco

M/153 A M/153 B

Age : à partir de 3
ans



LES VOITURES

MINI COOPERS

M/329 et M 351

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.



Voiture Baguhera

M/275

Age : à partir de 3 ans



Voiture à pousser

M/136

Age : à partir de 12 mois

Plancher amovible.



Voiture à pousser

M/354

Age : à partir de 12 mois



Voiture à pousser

S 362

Age : à partir de 18 mois

Plancher amovible.



Voiture Twingy

M/195

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.



Voiture Twingy

M/146

Age : à partir de 2 ans

Plancher amovible.



Voiture de police

M/196

Age : à partir de 3 ans



Dépanneuse + 1 trousse d'outils

M/135

Age : à partir de 2 ans



Voiture Twingy

M/147 A et 147 E

Age : à partir de 2 ans



Voiture Turbo Coupé

M/355

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



LES VÉLOS

Vélo mixte 12 pouces

M/320

Age : à partir de 3 ans



Vélo Avigo 10 pouces

M/331

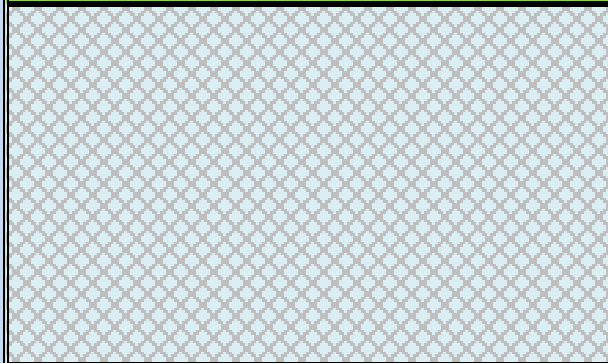
Age : à partir de 2 ans



Vélo B'TWIN 14 pouces

M/361

Age : à partir de 3 ans



JEUX A BASCULE

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

Age : à partir de 12 mois



Balanoire 3 places □ M/323

Age : à partir de 2 ans



Poisson à bascule □ M/244 et M/204

Age : à partir de 18 mois



Poney sauteur M/168 A et B

Age : à partir de 2 ans



Eléphant sauteur □ M/168 A

Age : à partir de 2 ans



Balanoire poussins M/187

Age : à partir de 18 mois



Balanoire 3 places □ M/187

Age : à partir de 18 mois



Plateforme à bascule □ M/216

Age : à partir de 3 ans



Les Bilibos □ M/199 à M/201

Age : à partir de 2 ans



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

La Toupie Géante □ M/242

Age : à partir de 3 ans



LES TRAMPOLINES

Trampoline Ø 98 cm □ M / 227 D

Age : à partir de 2 ans



Trampoline Ø 96 cm □ M / 324

Age : à partir de 2 ans



Trampoline Ø 100 cm □ S 252 et S 394

Age : à partir de 2 ans



Trampoline Ø 90 cm M / 362 (A,B,C)

Age : à partir de 2 ans



LES TENTES

Cube à balles

M/248

Age : à partir de 12
mois



+ 90 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



+ 120 Balles

Cottage Pop Up

M/349

Age : à partir de 12
mois



+ 100 Balles

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

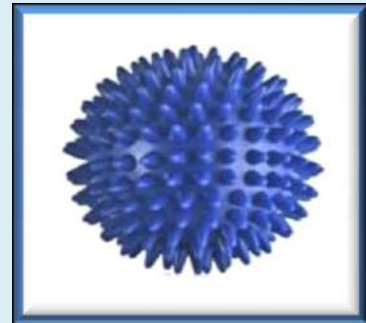
Age : à partir de 6
mois



Balle à picots

M/173

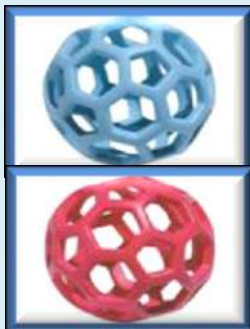
Age : à partir de 2
ans



Balle alvéolées

M/289;M/290

Age : à partir de 6
mois



Gros ballon cristal

M/279

Age : à partir de 12
mois



Ballon sauteur

M/167 A

Age : à partir de 2
ans



Ballon sauteur

M/167 B

Age : à partir de 2
ans



Ballon sauteur

M/279 C

Age : à partir de 2
ans



Ballon Giggly

E2/148

Age : à partir de 6
mois

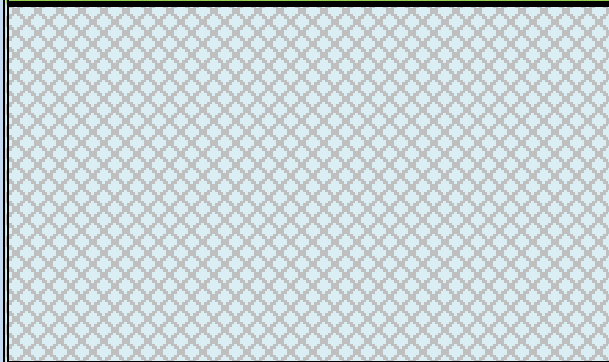
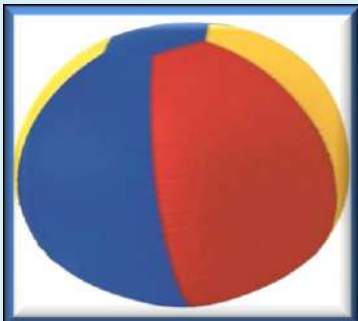


Ballon géant

M/294

Age : à partir de 3 ans

Ce ballon très léger est destiné aux jeux collectifs et coopératifs comme le lancer/attraper.



Catalogue jeux de règles

[A PARTIR DE 2 ANS](#)

[A PARTIR DE 3 ANS](#)

[A PARTIR DE 4 ANS](#)

[A PARTIR DE 5 ANS](#)

[A PARTIR DE 6 ANS](#)

[Page 106 à 118](#)

[Page 119 à 173](#)

[Page 174 à 204](#)

[Page 205 à 211](#)

[Page 212 à 213](#)



A partir de 2 ans

LE LOTOPITAL

R/13

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

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

Mécanismes : Sensoriel (vue) hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Hôpital

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈ 5 min



TSCHU - TSCHU

R/140

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

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

Mécanismes : Habileté Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Train

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



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

But du jeu : Compléter le puzzle ;

Mécanismes : Sensoriel (vue) Habileté

Age : 2 ans et plus

Thème : Puzzle

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



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 ans 1/2 et plus

Thème : Perle en bois

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 5 min



INSECTS FAMILY

R 290

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine Association d'images.

But du jeu : Terminer son ou ses puzzles

Mécanismes : Sensoriel (vue / toucher)
Habileté Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



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



Connaissances Nécessaires : Association d'images / Coordination motrice.

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

Mécanismes : Equilibre / Notion d'espace

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans.

Thème : Animaux de la Jungle

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



MON PREMIER VERGER

R/289-R/372

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

Mécanismes : Hasard-Parcours-Mémoire

Age : 2 ans et plus

Thème : Corbeau dans le verger

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 15 min



Princesse au petit pois

R/348

Connaissances Nécessaires : Association d'images.

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

Mécanismes : Coopération /
Développement du langage

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans

Thème : Princesse

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



3 LITTLE PIGS

R/346

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

But du jeu : Arriver à la maison avant le loup

Mécanismes : Coopération / Parcours

Age : 2 ans 1/2 à 5 ans

Thème : Cochons et Loup

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Association de deux images

But du jeu : Poser tous ses dominos

Mécanismes : Sensoriel (vue)-Hasard

Age : 2 ans et plus

Thème : Véhicules

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



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 correspondant à la combinaison couleur des dés lancés gagne un jeton

Mécanismes : Mémorisation - Habileté

Age : 2 ans ½ et +

Thème : Papillons

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10min



UNE CUILLERE POUR MARTIN

R/304

Connaissances Nécessaires : Association d'images - Adresse

But du jeu : 3 Types de jeu:
Jeu 1 Libre : Laissez l'enfant s'entraîner à donner à manger à Martin.
Jeu 2 Martin a faim: Le joueur doit nourrir Martin avec l'aliment indiqué par le dé
Jeu 3 : Constituer un jeu de 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



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



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 COOPERATION

R/317

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 Banquise

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/307

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Adresse

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

Mécanismes : Couleur / Habileté

Age : 2 ans et plus

Thème : Cavaliers

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



LITTLE MÉMO

R/300

Connaissances Nécessaires : Animaux

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

Mécanismes : Sensoriel (vue)

Age : 2 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



A partir de 3 ans

DRÔLE DE PONT

R/24

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 6)

But du jeu : Traverser le pont

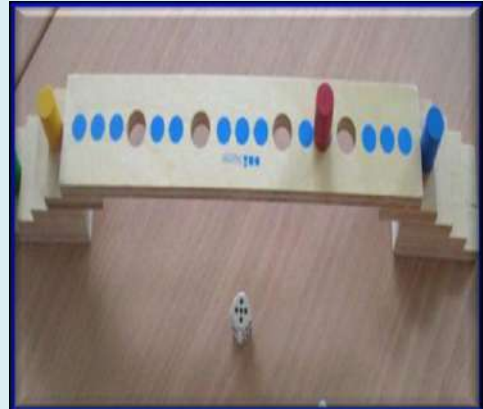
Mécanismes : Stratégie- Parcours - Hasard

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 - Habilité

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 - Habilité - 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 - Silhouette d'animaux

But du jeu : Remplir toute sa planche d'image

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



HOPPEL-POPPEL

R/122

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Formes des animaux

But du jeu : Compléter sa planche de jeu

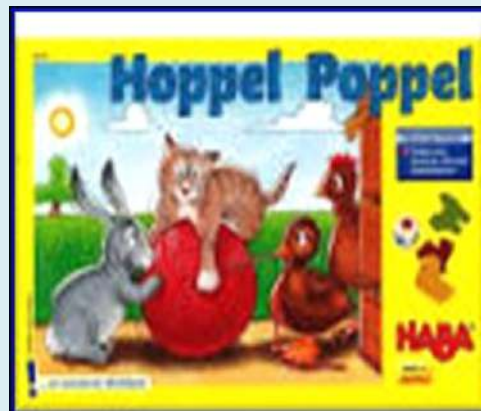
Mécanismes : Sensoriel - Rapidité - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



LE JEU DE L'ARBRE

R/128

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

Mécanismes : Sensoriel - Parcours - Hasard

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Arbre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 5 min



TRIC-TRAC 6 FOOTBALLEURS

R/133

Connaissances Nécessaires : Nombres

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

Mécanismes : Habilité - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Footballeurs

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : ≈ 5 min



MEMORY LOTO DES ROIS (4 jeux en 1)

R/134

Connaissances Nécessaires : Associations d'images

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

Mécanismes : Mémoire - Stratégie - Hasard - Sensoriel

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Rois et Reines

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 5 min



LABYRINTHE

R/ 142 B R/142 C

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

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

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 5 min



LA TOUR INFERNALE

R/143 A R/143 D

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

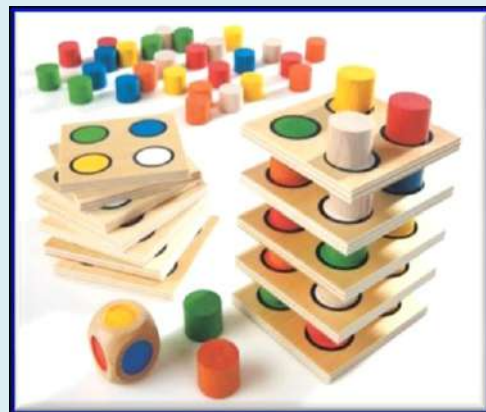
Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans et plus

Thème : Couleurs

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 5 min



CHIPE-COUVERTURE

R/152

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Coordination œil/mains

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lutins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



DOMINOS GEANTS

R/162

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 6)

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

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Dominos

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



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.

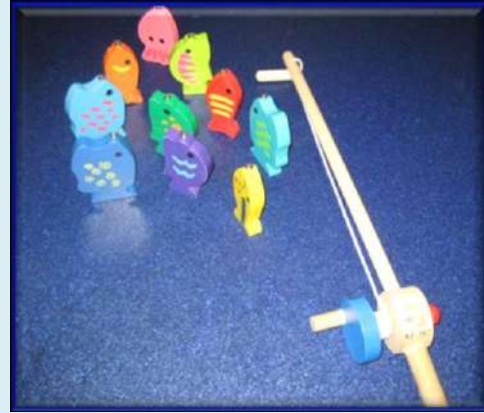
Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue)

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 disparaître toutes ses grenouilles dans l'étang.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Grenouilles

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Aliments

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

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

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Lutins

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



BON APPETIT

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 Poisson

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 - Habilité - 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 : Mémoire

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 : Mémoire

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans à et plus

Thème : Enfants

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



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



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 ;
 Jeu 5 : Activité de comptage ;
 Jeu 6 : Placer les animaux selon une consigne orale (à côté de...) ;
 Jeu 7 : Replacer les animaux comme le modèle.

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)

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

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Fruits

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



GRANDE PÊCHE A LA LIGNE

R/257

Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Pêcher le plus de poissons possible.

Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans à 3 ans 1/2 et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈5 min



LOTO NATURE

R/263

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

But du jeu : Compléter sa planche à images.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3ans et plus

Thème : Nature

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



LES PRINCESSES

R/274 R/366

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Vêtements - Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Princesses

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



TORRETA

R/275

Connaissances Nécessaires : Nombres ou 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 de couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



MIAOU MATOU

R/278

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Associations de 2 Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Rapidité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Chat

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



COLOR DOUDOU

R/279

Connaissances Nécessaires : Animaux - Associations d'images - Couleurs

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

Mécanismes : Echange / Commerce - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Lettres - Majuscules / Minuscules

But du jeu : Reproduire les mots

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

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



Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Toucher

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (toucher) - Habilité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux domestique (chien)

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Associer 2 images

But du jeu : Avoir le plus de paires possible.

Mécanismes : Mémoire - Cartes

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Nature

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



LAFAMILLE PATATE

R/306

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

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

Mécanismes : Mémoire - Imagination -
Notion du schéma corporel

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈15 min



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 pêcheurs, si le bateau à rattrapé les poissons avant qu'ils ne rejoignent la mer ils ont gagné si non ce sont les poissons. Un jeu coopératif!!

Mécanismes : Parcours - Notion de quantité - Logique - Dextérité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Mer, bateau, poisson

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



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) -
Habilité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Bonbons

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



RONDO VARIO XXL

R/331

Connaissances Nécessaires : Couleurs et Formes

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

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

Mécanismes : Observation, rapidité

Age : 3 ans ans et plus

Thème : La mer

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



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

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des cris d'animaux

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Cris d'animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



PANDOO PANDA

R/355

Connaissances Nécessaires : Couleur

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

Mécanismes : Hasard - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Pandas

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Mon 1er Jeu de Chiffres

R/362

Connaissances Nécessaires : Chiffres et couleurs

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

Mécanismes : Association - Rapidité - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Chiffres et quantité

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Formes et couleurs

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

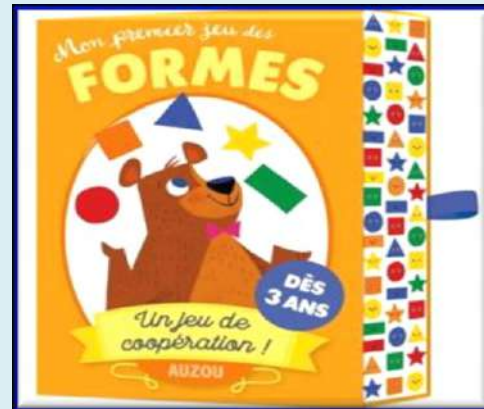
Mécanismes : Association - Rapidité - Mémoire - Coopération

Age : 3 ans et plus

Thème : Formes et couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈10 min



CLAC CLAC

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

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

Mécanismes : Observation - Rapidité - Magnétisme

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Formes et couleurs

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



OISEAU VOLE

R/26

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

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) -
Habilité

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 - Habilité

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.

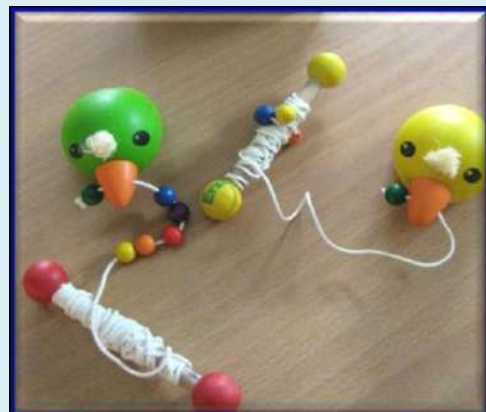
Mécanismes : Rapidité- Sensoriel (vue) - Habilité

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) -
Habilité - 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.

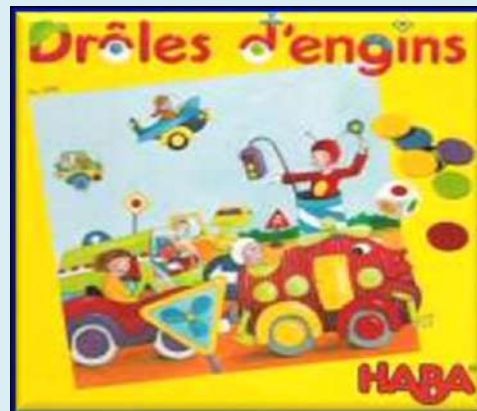
Mécanismes : Hasard- Sensoriel (vue)

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) - Habilité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux/Objets

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Animaux - Couleurs

But du jeu :
 Jeu 1 : associer observation et langage
 Jeu 2 : jeu de cache-cache
 Jeu 3 : Comptine
 Jeu 4 : exercice de comptage
 Jeu 5 : Notion de position (à coté, à droite à gauche...)
 Jeu 6 : Mémorisation
 Jeu 7 : Addition des couleurs

Mécanismes : Mémoire- Sensoriel (vue) -
 Habilité - 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) -
 Habilité - 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) - Habilité

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) -
Habilité - 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) -
Habilité

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) -
Habilité

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) - Habilité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Chenilles

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



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)

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



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

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

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

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Corbeau dans le verger

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 15 min



LOTO ANIMAUX SAUVAGES

R/209

Connaissances Nécessaires : Associations de 2 images.

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

Mécanismes : Hasard- Sensoriel (vue) - Loto

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Animaux Sauvages

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée : ≈ 10 min



LOTTURA

R/219

Connaissances Nécessaires : Animaux et leur contour.

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

Mécanismes : Hasard

Age : 3ans et plus

Thème : Loto

Nombre de joueurs : 1 à 3

Durée : ≈ 15 min



CHENILLE A ENFILER

R/222

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

But du jeu : Enfiler ses rondelles sur la chenille.

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

Age : 3 ans et plus

Thème : Chenille

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 6

Durée : ≈ 10 min



PIECES DE BOIS GEOMETRIQUES

R/224

Connaissances Nécessaires : Coordination œil / main - Motricité Fine

But du jeu : Former des dessins avec les formes géométriques de couleurs.

Mécanismes : Créativité - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Oiseaux

Nombre de joueurs : à partir de 1

Durée : ≈ 5 min



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

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

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

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Locomotive

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



ENCASTREMENTS BOIS COLODIE

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

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

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) -
Habilité

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) -
Habilité

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 : Mémoire

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



BATAMINO

R/272

Connaissances Nécessaires : Associations d'images - Animaux

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 : Compléter le visage de son personnage.

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 3 ans et plus

Thème : Visages

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈10 min



CALYPSO

R/276

Connaissances Nécessaires : Nombres - Couleurs

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

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

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈20 min



Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Habilité

Age : 3 ans 1/2 et plus

Thème : Vêtements

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



OU POUSSENT LES BISCUITS ?

Connaissances Nécessaires : Aliments

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

Jeu

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.

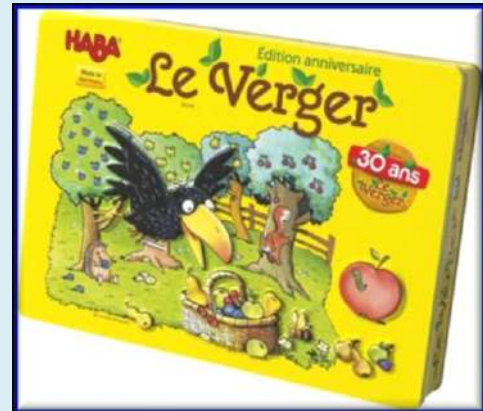
Mécanismes : Rapidité-Habilité - Hasard -
Coopération

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Corbeau et Fruits

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : ≈15 min



MEMORY DES SONS

R/294

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Association de sons

But du jeu : Reconnaître des sons et les associer

Mécanismes : Mémoire des sons et
développement de l'attention

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sons

Nombre de joueurs : 1 et +

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Reproduire une image

But du jeu : Retrouver la place de chaque élément

Mécanismes : Association image et 3 D

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Notions spatiales

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Règles simples de sécurité routière

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

Mécanismes : Association d'images. Règles simple de sécurité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sécurité routière

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



MINI MUFFIN

R/313- R/373

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs ou des chiffres

But du jeu : 4 activités:
1 Trier et assortir
2 Trouver le bon muffin
3 Compter les muffins
4 Amasser le plus de 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 : Reconnaître le plus vite possible le symbole identique à la carte retournée.
5 minis jeu différents expliqués dans la règle. Le nombre de cartes distribuées peut être adapté à l'âge des joueurs.

Mécanismes : Observation - rapidité

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : La mer

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



OÙ EST - CE ?

R/345

Connaissances Nécessaires : Association d'images

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

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel(vue) - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min

**MON 1er MILLE BORNES**

R/354

Connaissances Nécessaires : Nombre de 1 à 5

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

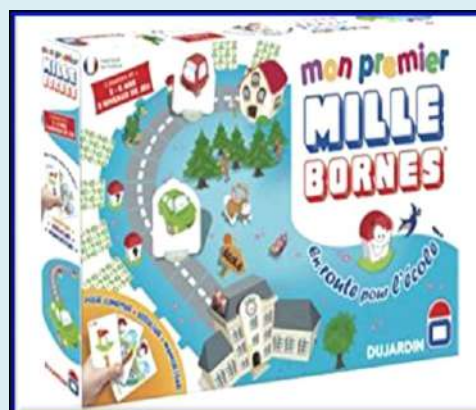
Mécanismes : Hasard - Parcours - Coopération

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Parcours routier

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Association d'image

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

Mécanismes : Association - Reflexion - Mémoire

Age : 3 ans 1/2 à 4 ans et plus

Thème : Sécurité à la maison

Nombre de joueurs : 1 à 12

Durée : ≈30 min



Mon 1er Jeu de Bataille

R/363

Connaissances Nécessaires : Notion de tailles

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

Mécanismes : Observation - Hasard

Age : 3 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



GARDEN PARTY

R/368

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Parcours - Mémoire

Age : 3 ans et plus

Thème : Jardinage

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



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 bisou

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 3 ans et plus

Thème : Loup

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



A partir de 4 ans

CLAC CALC

R/375

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

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

Mécanismes : Observation - Rapidité

Age : 4 ans peut être adapté aux 3 ans

Thème : Objets divers

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 10 min



LES PETITES MOTOS

R/12

Connaissances Nécessaires : Couleurs

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

Mécanismes : Sensoriel (vue)- Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Berger et Agneaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



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 - Habilité

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.

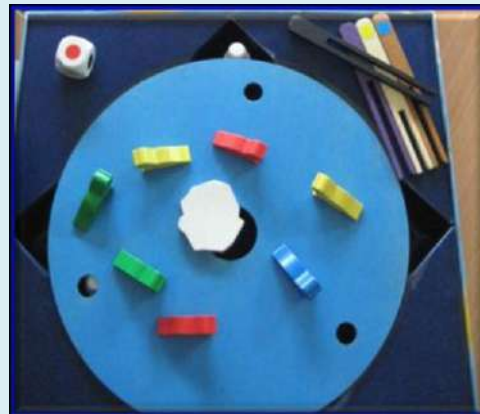
Mécanismes : Sensoriel - Habilité -Stratégie

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 - Habilité - Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Souris

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 10 min



Connaissances Nécessaires : Nombres

But du jeu : Sauver les 7 chevreaux du loup.

Mécanismes : Habilité - Mémoire

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Chèvre et ses chevreaux

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



LA TORTUE TATOUNE (5 jeux en 1)

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 (Complicqué)

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) -
Habilité

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

Mécanismes : Habileté - Hasard - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Baleine

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



CROQUE-CAROTTE

R/297 - R/326

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Couleurs - Nombre

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

Mécanismes : Parcours - Hasard

Age : 4 ans et plus

Thème : Lapin

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



MICROBZ

R/334

Connaissances Nécessaires : Association d'images

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

Mécanismes : Rapidité - Parcours- Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Microbes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



Connaissances Nécessaires : Vocabulaire varié

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

Mécanismes : Observation -Mémorisation

Age : 4 ans et plus

Thème : Poissons

Nombre de joueurs : 2 et +

Durée : ≈10 min



QUI EST OÙ?

R/15

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Animaux

But du jeu : Mettre tous ses animaux dans leur maison

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈ 15 min



ZICKE-ZACKE (Pique plume)

R/20

Connaissances Nécessaires : Associer deux images identiques.

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

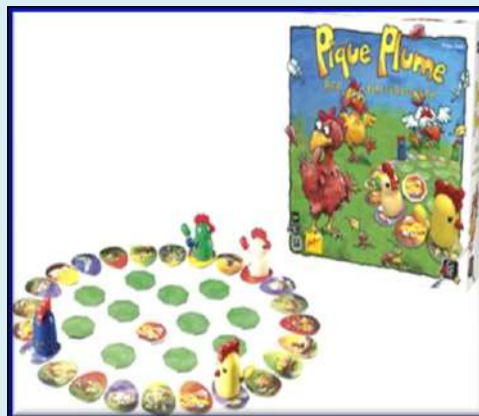
Mécanismes : Habileté - Sensoriel (vue /
toucher) - Mémoire -
Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Poule

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈25 min



BAL MASQUE DES COCCINELLES

R/48

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

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

Mécanismes : Hasard - Habileté -
Coopération

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Coccinelles

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : ≈25 min



PUCES APPRIVOISEES

R/97

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main

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

Mécanismes : Hasard - Habilité - Stratégie

Age : 4 ans et plus

Thème : Puces sauteuses

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈5 min



BONHOMMES DE NEIGE

R/111

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1 à 3)

But du jeu : Assembler son bonhomme de neige.

Mécanismes : Hasard - Habilité - Parcours

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Bonhomme de neige

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



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) -
Habilité

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 : Habilité - 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) - Habilité

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!

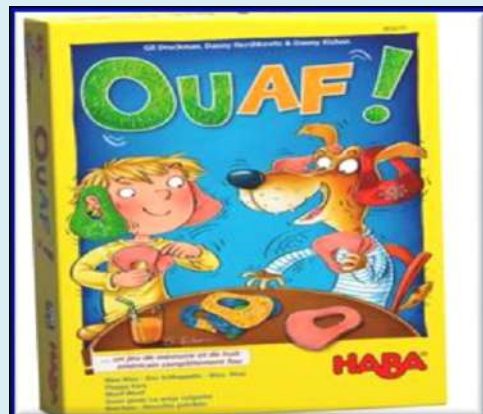
Mécanismes : Observation - Mémorisation.

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 (1 à 6) - Couleurs

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

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Eau

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈15 min



LE RENARD ET LES OIES

R/27

Connaissances Nécessaires : Nombres (1 à 3)

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

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Oie et renard

Nombre de joueurs : 1 à 3 à 5

Durée : ≈10 min



CARTES CRI DES ANIMAUX

R/96

Connaissances Nécessaires : Associer images animaux et cri.

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

Mécanismes : Cartes - Sensoriel

Age : 4 ans et plus

Thème : Animaux de la ferme

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈15 min



TARTES FOLLES

R/100

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Motricité Fine

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

Mécanismes : Rapidité - Habileté -
Sensoriel (vue)

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

Thème : Pâtisseries

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈15 min



Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres (1à 3)

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

Mécanismes : Hasard - Parcours

Age : 4 ans et plus

Thème : Hamster

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



LA SORCIERE AUX POMMES

Connaissances Nécessaires : Reconnaissance des couleurs

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

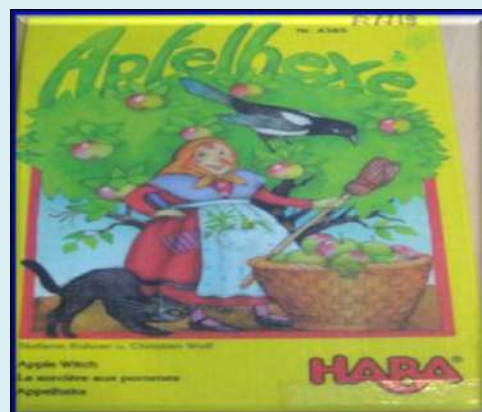
Mécanismes : Hasard - Habilité

Age : 4 ans et plus

Thème : Sorcière

Nombre de joueurs : 3 à 4

Durée : ≈10 min



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

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

Mécanismes : Association de couleurs - Sensoriel (vue)

Age : 4 ans et plus

Thème : Image

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈10 min



HISSEZ LES COULEURS

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

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

Mécanismes : Habilité - 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.

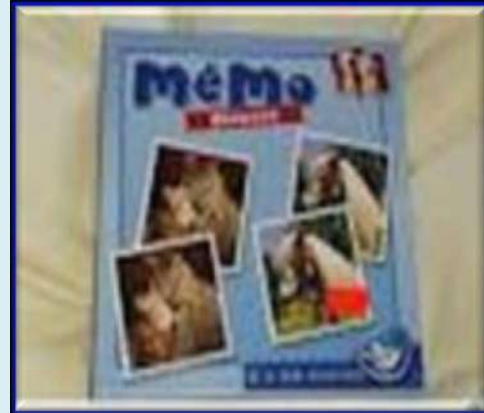
Mécanismes : Mémoire

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 possible

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

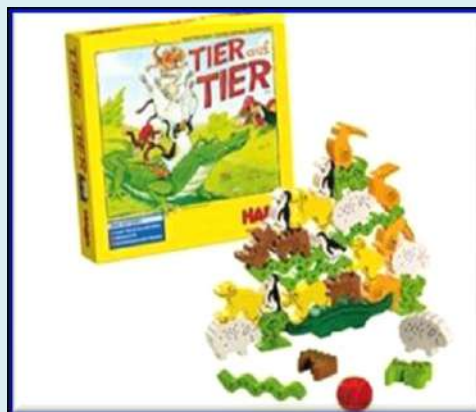
Mécanismes : Habilité - Hasard -

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 : Construire un pont pour récupérer le trésor sous le palmier.

Mécanismes : Parcours - Association d'images

Age : 4 ans et plus

Thème : Pirates

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈10 min



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 -
Habilité

Age : 4 ans et plus

Thème : Panda

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈20 min



LE BON CHAMPIGNON

R/227

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Nombres

But du jeu : Trouver le plus de champignons possible.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Hasard - Mémoire

Age : 4 ans et plus

Thème : Lutin et Champignons

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : ≈20 min



JARDIN FLEURI

R/244

Connaissances Nécessaires : Motricité fine - Couleurs

But du jeu : Construire sa fleur

Mécanismes : Hasard - Sensoriel (vue) - Habileté

Age : 4 ans et plus

Thème : Fleurs

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



CASTELLA

R/255

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

But du jeu : Placer ses 5 châteaux en premier.

Mécanismes : Stratégie - Sensoriel (vue) - Rapidité

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

Thème : Château

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Durée : ≈ 20 min



ATTRAPE CHAT

R/288

Connaissances Nécessaires : Coordination œil/main

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

Mécanismes : Rapidité - Sensoriel (vue) -

Age : 4 ans 1/2 et plus

Thème : Chat et souris

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 10 min



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.

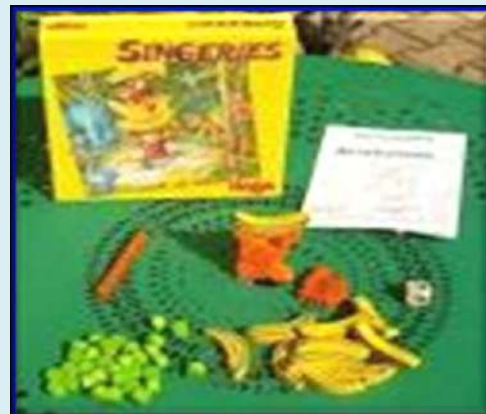
Mécanismes : Habilitété

Age : 5 ans et plus

Thème : Singes et Bananes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



BATEAUX RAMANTS

R/124 A

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine - Coordination œil / main

But du jeu : Faire traverser son bateau.

Mécanismes : Sensoriel (vue) - Habileté - Parcours

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

Thème : Bateaux

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 5 min



GALAXIA

R/145

Connaissances Nécessaires : Motricité Fine

But du jeu : Avoir le plus d'étoile filante

Mécanismes : Stratégie - Habileté - Coopération

Age : 5 ans et plus

Thème : Etoiles et Planètes

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



BABY-FOOT

R/247

Connaissances Nécessaires : Couleurs et formes

But du jeu : Coordination œil / main

Mécanismes : Hasard - Stratégie - Habileté

Age : 5 ans et plus

Thème : Football

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 20 min



SARDINES

R/256

Connaissances Nécessaires : Associations d'images.

But du jeu : Récupérer le plus de sardines possible

Mécanismes : Mémoire

Age : 5 ans et plus

Thème : Sardines

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : ≈ 15 min



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.

Mécanismes : Stratégie - Association de couleur

Age : 5 ans 1/2 et plus

Thème : Objets divers

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : ≈ 30 min



TANTRIX

R/169

Connaissances Nécessaires : Couleurs - Notions spatiales

But du jeu : Poser toutes ses plaques.

Mécanismes : Stratégie - Habilité - Hasard

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

Thème : Domino / Couleurs

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : ≈ 30 min



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



Connaissances Nécessaires : Association image et action.

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

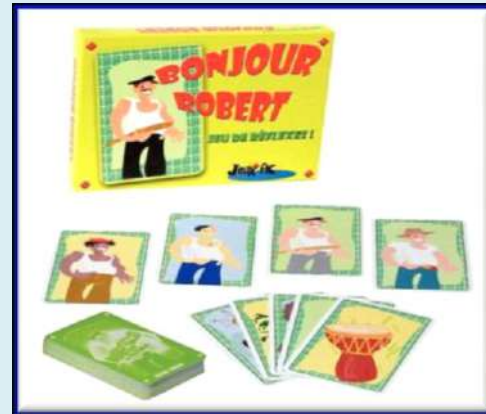
Mécanismes : Observation - Rapidité -
Mémoire

Age : 5 ans et +

Thème : Personnages

Nombre de joueurs : 2 à 15

Durée : ≈ 20 min



A partir de 6 ans

LE PHARE

R/3

Connaissances Nécessaires : Réflexion - Anticipation

But du jeu : Construire le phare.

Mécanismes : Stratégie

Age : 10 ans et +

Thème : Casse-Tête

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 30 min



KRABELIX

R/4

Connaissances Nécessaires : Réflexion - Anticipation

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

Mécanismes : Stratégie

Age : 10 ans et +

Thème : Casse-Tête

Nombre de joueurs : 1

Durée : ≈ 30 min



HOCKEY, PING-PONG, BILLARD

R/245 - R/259

Connaissances Nécessaires : Anticipation - Stratégie - Coordination œil/ main

But du jeu : Jeu Hockey
Jeu ping-pong
Jeu Billard

Mécanismes : Stratégie

Age : 8 / 9 ans et plus

Thème : Hockey /Ping-Pong/ Billard

Nombre de joueurs : 2

Durée : ≈ 20 min



LE LYNX

R/125

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

