

ROMANS SUR ISÈRE



Ludothèque Municipale « les 3 dés »
Rue Ninon Vallin
Les fusains A2
26100 ROMANS
Tél : 04.75.02.65.63
ludothèque@ville-romans26.fr

CATALOGUE DE JEUX ET JOUETS

3 à 6 ANS

Mise à jour janvier 2021

L'équipe de la ludothèque de Romans utilise la classification **ESAR** .

Ce système est un guide de classification et d'organisation pour les jeux et les jouets, il a été élaboré par Denise Garon, psychopédagogue au Québec.

Le sigle ESAR se compose de plusieurs éléments : **E**xercice. **S**ymbolique. **A**ssemblage. **R**ègles

Nous allons vous donner quelques exemples concrets :

- Jeux d'**E**xercice : Hochets sonores, visuels, tactiles ... Ce sont des jeux qui incitent l'enfant à manipuler, tirer, pousser, à courir, sauter...
- Jeux **S**ymbolique : Dînette, jeu du docteur, poupées, voitures ... Ce sont des jeux qui permettent à l'enfant de faire semblant, de jouer des rôles, de rejouer des scènes du quotidien.
- Jeux d'**A**ssemblage : Puzzles, Kapla, Lego... Ce sont des jeux permettant de construire, de combiner plusieurs éléments pour en former un tout.
- Jeux de **R**ègles : Monopoly, memory, UNO, jeu de l'oie ... Ce sont des jeux régis par des règles.

De plus l'âge indiqué par les fabricants n'est là qu'à titre indicatif et peuvent être variable en fonction du développement de votre enfant.

SOMMAIRE

JEUX D'EXERCICE	23
JEU SENSORIEL SONORE	24
Apprentissage musical 1 ere âge	24
Circuit a billes sonores	24
Instruments d'ailleurs	24
Oval xylophone	25
Reconnaisances des sons.....	25
Tambourin Aquarium	25
JEU SENSORIEL VISUEL	26
3 sabliers sensoriels "spirale"	26
Circuit de voitures en lacets.....	26
First kaleidoscope	26
Manège rideau à billes	27
Roulement Arc en ciel	27
Sensory blocks.....	27
Toboggan de course Race'n drop track.....	28
JEU SENSORIEL TACTILE	29
Maison aux serrures.....	29
Pinart 3-Dimensional pin sculpture.....	29
Silishapes.....	29
JEU MOTEUR.....	30
Balançoire 2 places.....	30
Bilibo	30
Bogen Roller	30
Caddy rouge	31
Draisienne Zéphyr jaune	31
Moto 2 roues.....	31

Porteur voiture verte	32
Star Rider Plasma car	32
Swing Roller Version main	32
Swing roller version pied rouge	33
Trottinette à 2 roues	33
JEU DE MANIPULATION	34
Abaque Les chiffres de 1 à 4	34
Abaques de tri	34
Big Waterplay Niagara avec turbine	34
Circuit d'Eau Portable.....	35
Couronnes (Les)	35
Equilipoule	35
Ferme à formes géométriques.....	36
Jeux d'eau.....	36
Jeux d'eau rigolos.....	36
Ma famille et moi.....	37
Manipuloo Super.....	37
Mon trieurs de formes	37
Pêche aux canards avec circuit d'eau.....	38
Pétales (Les) jeu de manipulation.....	38
Planche à serrures et verrous	38
Planche à verrous.....	39
Squigz	39
tourballon (La).....	39
Tracteur à mains	40
Véhicules Vissages.....	40
Zentro géant.....	40
JEU SYMBOLIQUE	41
100 % chef.....	42
Alexandre en fauteuil.....	42
Aliments à couper en bois.....	42
Barbecue Grillparty	43
Be cook Barbecue.....	43
Caisse à outils.....	43

Camion poubelle	44
Chunky poulet	44
Cookinette & accessoires.....	44
Déguisement Chien	45
Déguisement Coccinelle.....	45
Déguisement docteur.....	45
Déguisement Eléphant.....	46
Déguisement Fée	46
Déguisement Hérisson	46
Déguisement Lapin.....	47
Déguisement Léopard	47
Déguisement Lion	47
Déguisement Loup	48
Déguisement Pompier	48
Déguisement Reine	48
Déguisement Roi	49
Déguisement Sorcière	49
Déguisement Tigre	49
Déguisement vétérinaire.....	50
Déjeuner entre amis	50
Dinette en bois.....	50
Figurines Fantastiques	51
Fruits à couper en bois.....	51
Fruits à découper	51
Goûter renard (Le)	52
Je cuisine	52
Kitchen mini set.....	52
Landau spin rouge.....	53
Loup et les 3 petits cochons (Le).....	53
Magic garden.....	53
Malette docteur	54
Malette du p'tit bricoleur.....	54
Malle de déguisements moins de 6 ans.....	54
Mobby-Dig Pelleteuse Jaune.....	55

Mon pique-nique	55
Porte-autos	55
Poussette canne pliable	56
Poussette canne safari	56
Set anniversaire.....	56
Transporteur de voitures de sport.....	57
Valisette vétérinaire.....	57
JEU DE MISE EN SCENE.....	58
Animaux de l'Arctique (Les)	59
Animaux de la ferme (Les).....	59
animaux de la ferme (Les).....	60
Animaux de la ferme (Les).....	60
Animaux de la savane	60
Animaux et personnages préhistoriques	61
Animaux marins	61
Animaux sauvages.....	61
Arche de Noé transportable : Playmobil 1. 2 N°6765	61
Assortiment de véhicules	62
Avion de ligne et fusée et spationaute	62
Bateau dragon.....	62
Bateau Pirate.....	63
Batman et Catwoman Duplo Lego N° 10545	63
Camion de chantier et tractopelle avec godet.....	63
Camion de pompiers	64
Camion pompier Duplo Légo N°4681.....	64
Camions travaux publics	64
Caserne de pompiers	65
Château Médiéval	65
Château royal (Le)	65
Château royale de la princesse sofia (Le).....	66
Citrouille magique.....	66
Coffret animaux de la savane.....	66
Coffret Grande Ferme	67
Coffret Hôpital Playmobil 6769.....	67

Coffret Hopital secouristes et policiers.....	67
Coffret mini bolides vroom planet.....	67
copains de la foret (Les)	68
Course classique (La).....	68
Famille éléphants.....	68
Famille girafes	68
Famille tigres	69
Fred le camion poubelle et Stanley la balayeuse.....	69
Fun tub ! Baril ptimou	69
Garage mini bolide.....	70
Gormiti	70
Grue.....	70
Harvey la moissonneuse batteuse	71
Hélicoptère de secours	71
Insectes	71
Jumbo Insects.....	72
(Le) café de Flo	72
Lilli et ses amis indiens	72
M.Patate Safari.....	73
Maison de campagne	73
Maison de vacances	73
Maison des découvertes	74
Maison des poupées	74
Malette Mme Patate.....	74
Malette Mr Patate Mr potato Head.....	75
malette Mr. Potato (La).....	75
Mammifères de la forêt	75
Manon le dressing.....	75
Manon poussette canne et son set repas.....	76
Marché (Le)	76
Mega set de chantier	76
Mon grand garage.....	77
Mon panier pique-nique	77
Monsieur Patate pirate	77

Navire transportable	78
Parc d'animaux et famille.....	78
Petites bêtes.....	78
Petits animaux exotiques	79
Petits camions Bully truck	79
Petits poneys.....	79
Pirat'aventure	80
Premier garage mini bolides	80
Princesses.....	80
Seau Loupe.....	81
Set de Pompiers	81
Story express Circus	81
Story Express Far West.....	82
Vacances d'hiver du Père Noël (Les)	82
Valise des Patates	82
Véhicules (Les).....	83
Véhicules superpack.....	83
Zoo transportable avec bassins aquatiques.....	83

JEU DE PRODUCTION GRAPHIQUE 84

Aquadoodle Mon tapis rigol'eau.....	85
Aquadoodle Valisette de voyage	85
Atelier pédagogique du marteau	85
Drôles de Bobines !	86
Jeu de marteau.....	86
Jeu éducatif magnétique.....	86
Jeu magnétique Mini monstres.....	87
Livres pochoirs Personnages et objets.....	87
Mandala Designer	87
Voitures Folles.....	87

JEU D'AGENCEMENT 88

MOINS DE 10 PIÈCES 89

Animaux de la jungle Encastrement	89
Camion de Léon (Le).....	89
Chiffres Puzzle	89

Contraires (Les)	90
Fusée (La) (8 pièces)	90
Maman et papa ours	91
Mon premier lotobo	91
My first puzzles	91
Pompier et policier	92
Primo Puzzle Dans la forêt	92
Quatre familles du...Teau (Les)	92
Quatre mamans (Les)	93
Quel bébé ?	93
Qui fait quoi	93
Robot Puzzle (5, 8, 18 pièces)	94
Robots Funny Magnet	94
village (Le)	94
10 à 20 PIECES.....	95
Confection d'un bouquet	95
Pâquerette et ses amis Puzzle Géant (9, 12,15 pièces)	95
20 à 30 PIECES.....	95
Bal des ours (Le) Puzzle (24 pièces)	95
Edmond le dragon Puzzle (24 pièces)	96
Maison des poupées (La) (25 pièces)	96
Robocube (24 pièces)	96
Tarte de maman lapin (La) (24 pièces)	97
Vaches à la ferme (Les) (24 pièces)	97
30 ET 40 PIECES.....	98
Chevalier au dragon (Le) (36 pièces)	98
Day at the zoo	98
Ferme (La) (35 pièces)	98
Mage et la salamandre (Le) (36 pièces)	99
Petit Africain (36 pièces)	99
Petit chaperon rouge (Le) (36 pièces)	100
Pirate et son trésor (Le) (36 pièces)	100
Port (Le) (35 pièces)	100
40 à 50 PIECES.....	101

Banquise (La) (48 pièces)	101
Monstres (Les) (48 pièces)	101
PLUS DE 50 PIECES	102
Aquatique : (54 pièces)	102
Bateau de Barberousse (Le) (54 pièces).....	102
Chat botté (Le) (50 pièces)	102
Dame de Cœur (54 pièces).....	103
Maison des elfes (La) (54 pièces)	103
Maison Hantée (50 pièces)	103
Princesses Puzzle observation (54 pièces)	104
Rallye automobile Puzzle	104
Reine des Neiges (La)	104
CASSES TÊTES ET SES SEMBLABES	105
Bahuts malins	105
Belle au bois dormant (La)	105
Camelot	106
Château logique	106
Petit chaperon rouge (Le)	106
Jour et nuit	107
Gagne ton papa	107
Lapin et Magicien	107
Loco Circus	108
Logic city.....	108
Maisons et Arbres	109
Mon premier lotobo	109
Pêche-Poissons Puzzle	109
Porte-conteneurs	110
Pédago-oisillons	110
Trois petits cochons (Les).....	110
JEUX DE CONSTRUCTION	111
Animatch	112
Autoroute.....	112
Baby zoo Duplo Lego N°4962	112
Bob the Builder : Grande boîte de construction de Bob Duplo Légo N°3275.....	113

Boite de construction Clipo.....	113
Briques en plastique.....	113
Circuit de train en bois.....	114
Clic.....	114
Clipo Collectivité.....	114
Clipo Vrac.....	114
Construction de route (La) Duplo Lego N° 5652.....	115
Construction mousse.....	115
Cube Clipo.....	115
Duplo motor.....	115
Eléphants cascadeurs Jeu d'encastrement.....	116
Forticube.....	116
Grand circuit pompier.....	116
Grand zoo (Le) Duplo Lego N° 6157.....	117
Jardin Duplo N°3099.....	117
Jeux aquatiques et Quel gourmand ce Dinny !.....	117
Jumbo maegies.....	118
Kapla.....	118
Kid k'nex Education.....	118
Koobi.....	119
Little Forest Friends Duplo Lego N°2834.....	119
Magnetic polydron.....	119
Magnétique et découvertes.....	120
Maison Duplo Lego.....	120
Migoga Junior.....	120
Mobilo.....	121
Policier Duplo Lego.....	121
Quadrilla.....	121
Rockin'Robots.....	122
Rovin'Rollers.....	122
Spop.....	122
Toy Biz.....	123
Train à pousser (Le) Duplo lego N°9212.....	123
Travaux publics Duplo Toolo.....	123

Triangle Puzzle	123
Tutus Bruco Octopus.....	124
Véhicules et tournevis.....	124
Vrac Poly M	124
Vroum le tracteur Kids play.....	125
Wee Waffle ville et château.....	125
Wild Ones.....	125
zanimoforme	125
JEUX D'ASSOCIATION.....	126
DOMINO	127
Domino 2 bouts debout	127
Domino couleurs	127
Main dans la main	127
Octo domino	128
Serpentina.....	128
Triomino Dora exploratrice.....	128
Triominos Disney.....	129
Triominos junior	129
LOTO.....	130
Autour du monde Jeu de loto	130
Bingo des animaux.....	130
Découvreur (Le) Autour du monde	130
Drôles de Petites Bêtes	131
Découvreur : Les véhicules écologiques (Le)	131
Loto du toucher.....	131
Loto Les Véhicules.....	132
Maxiloto animaux	132
Maxiloto de la vie quotidienne	132
Maxiloto des aliments.....	133
Maxiloto jouets	133
Maxiloto vêtements.....	133
Tactilo loto animal.....	134
Tactilo loto ferme.....	134
MEMORY.....	135

3D Mémo Schtroumpf.....	135
Abella l'abeille	135
Animaux (Les) Memory	136
Batasaurus.....	136
Chasse aux monstres (La).....	136
Coccimemo.....	137
Doublette (La)	137
Duos des fantômes.....	137
Fantômes de Minuit (Les)	138
Find Monty	138
Jeu de cache-cache avec les animaux de la ferme.....	138
Jeu de mémorisation (Le).....	139
Joe's Zoo.....	139
Little mémo	139
Maxi memory aliments sains	140
Maxi memory cultures	140
Maxi memory endroits du monde	140
Maxi memory tactile de la nature.....	141
Maxi memory tactile du quotidien	141
Maxi roule cocotte	142
Memofrutti.....	142
Memory des chaussures du musée de Romans.....	142
Mr Wolf	143
Pengoloo	143
Petits magiciens	143
Pique Plume	144
Pique prune.....	144
Quadrimemo Les véhicules	144
OBSERVATION.....	145
A l'école des fantômes	145
A Tâtons	145
Âge de pierre (L').....	145
Animots	146
Attrape rêves.....	146

Bataflash Jeu de bataille et de rapidité.....	146
Bazar bizarre junior	147
Candy.....	147
Candy XXL.....	147
Colorama.....	148
Colori	148
Dobble kids.....	148
Duomix	149
Fête des animaux.....	149
Gruselino.....	149
Gruselino géant.....	149
Halli galli junior.....	150
Jeu des contes (Le).....	150
Jeu des nains (Le)	150
Jouons avec les animaux.....	151
Kang-a-roo.....	151
Kaput	151
Lili la chenille Oh la gourmande !.....	152
Little association	152
Little observation	152
Little collect.....	153
Lynx (Le)	153
Lynx Géant.....	153
Minimatch.....	154
Monde de Némó	154
Monstre des couleurs (Le)	154
Oh my gold	155
Outékaché.....	155
Paletto Géant	155
Petit Lynx (Le).....	156
Paul et la lune.....	156
Pipolo	156
Quartett.....	157
Qui mange quoi ?.....	157

Quips	157
Rafle de chaussettes	158
Rapidofruit	158
Sardines.....	158
Spidmonsters	158
Tartes folles.....	159
Trouve-le ! Animaux du monde	159
Vice et versa	159
Voyage autour du monde	160
Zanimatch.....	160
Mistigri	161
Mistiboo	161
Misticat.....	161
Mistigriff.....	161
Jeux de 7 familles	162
Cirque	162
Familou.....	162
Happy family	162
Magic school	163
Mini family	163
Mini Nature	163
4 JEUX EN 1	164
4 jeux domino memo loto 4 puzzles	164
Memory loto des rois et reines (Le).....	164
Mon grand coffret petite section.....	164
Petit Marco (Le) petit Marco et les maisons du monde (Le)	165
Planète des sens (La).....	165
Tous en forme	165
JEU DE SEQUENCE	166
Boa Bella.....	167
Cocotaki.....	167
Concert d'animaux	167
Méchanlou	167
Mon premier Rummikub Le Rami des chiffres.....	168

Petit ou grand ?	168
Poules rouges et lapins bleu	168
Tous à la ferme.....	168
Wokabi et ses amis	169
Jeu de parcours.....	170
DE DE COULEURS	171
3, 2, 1 couleurs !.....	171
Allez les escargots	171
Course d'éléphants	171
Dora l'exploratrice.....	172
Envolez-vous petites sorcières.....	172
Escargots...Prêts ? Partez !.....	172
Happy Bunny	173
Jeu des Poulettes	173
Journée de la petite oie d'Arthur et Marie (La)	173
Kapt'n jan	174
Little circuit	174
Ludanimo	174
Monza	175
Pomme d'or (La).....	175
Pronto Bronto	175
Rallye des vers de terre (Le).....	176
Saute-lapin	176
Toni Tümpel	176
Wonkata.....	177
DE A CHIFFRES.....	178
A Fond les bananes !	178
Bengali.....	178
Castello del drago.....	178
Coolympics	179
Course aux fromages (La)!	179
enfants du monde (Les)	179
Escalier Hanté (L').....	180
Hamsterbacke	180

Hop ! Hop ! Galopons !.....	180
Jeu des mois et des saisons (Le).....	181
Jungle ! Echelle et Toboggans	181
Licornes dans les nuages.....	181
Lîle aux dragons.....	182
Monopoly juniors.....	182
Porte bonheur des petits cochons (Le)	182
Tatü-Tata ! Pin-pon,pin-pon.....	183
Trésor en vue !	183
Une nounou en fer	183
Vroom Vroom.....	184
Woofy.....	184

AUTRES PARCOURS..... 185

Cache-cache souris.....	185
Camouflanimo.....	185
Capitaines en herbe	185
Escargots go	186
Hop ! Hop ! Hop !.....	186
Hopse frosch	186
Karuba junior.....	187
Monde de l'aventure (Le).....	187
platsch plouf.....	187
Roi du jardin (Le)	188
Snow Snow	188
Trésor des lutins(Le).....	188
Tropicano	189

JEU D'ADRESSE..... 190

Acrobat'	191
Animaux Equilibristes.....	191
Anneau Quille.....	191
Anneaux Quilles Quoits.....	192
Attrape-moi !.....	192
Billard japonais.....	192
Bowling mini.....	193

Cacophony.....	193
Canards sur eau.....	193
Chamboule tout	194
Chamboule tout Multidéfis.....	194
Chamboule tout mousse.....	194
Chantier (Le).....	195
Chevaliers de la tour	195
Chickyboom.....	195
Cornole.....	196
Course à l'œuf	196
Curli kuller	196
Diego Dent de dragon	197
Dingo-disc.....	197
Double chinois.....	197
Equilibre instable Zitternix	198
Fakir (Le).....	198
Grenouillette (La) jeu du tonneau (Le) à 9 trous	198
Jeu d'Equilibre Flamant Rose	199
Jeu de pêche magnétique	199
Jeu de quilles.....	199
Jumpy	200
Kikou le coucou	200
Kit 4 jeux défis d'extérieur	200
Lattjo Jeu de fléchettes	201
Little action Jeux de défis.....	201
Little Balancing.....	201
Ma première pêche.....	202
Mimi joue aux billes	202
Pallina.....	202
Passe boule	203
Passe boule fou du roi.....	203
Pêche à la ligne.....	203
Pêche aimantée.....	204
Pèche canards sur eau	204

Piggy story	204
Platoh zig zag.....	205
Pont de singe Géant.....	205
Pont de singe mini.....	205
Pyramide d'animaux.....	206
Salut Pingouins !.....	206
Skinny Legs Toss.....	206
Soupe à la grenouille.....	207
Sous la rosée	207
Suspend junior	207
Tableau labyrinthe magnétique- chiffres.....	208
Tempete et Navigateurs.....	208
Tortustick	208
Tour basculante XXL active	209
Tour de fromage (La).....	209
Tour infernale.....	209
Une cuillère pour Martin.....	210
JEU SPORTIF.....	211
Balance board	212
Balance Twister	212
Boules pétanque plastiques	212
Echasses seau.....	213
Jungo Jump.....	213
Jungolino	213
Parachute	214
Ronde des oies	214
JEU STRATEGIE.....	215
6 Qui prend ! Junior	216
Batasaurus.....	216
Batik Kid	216
Big pirate	217
ChessQuito	217
Diamoniak	217
Gobblet Gobblers.....	218

Jeu des bâtonnets Fort boyard	218
Mastermind junior "Zoom Street"	218
Mon premier Carcassonne.....	219
Piou-piou.....	219
Piratatak.....	219
Quoridor Kid.....	220
Rolit Junior	220
Swip'sheep	220

JEU DE HASARD 221

A vos fromages.....	222
Au bal masqué des coccinelles.....	222
Ballons.....	222
Bata-waf.....	223
Batameuh.....	223
Batanimmo.....	223
BataPuzzle.....	224
Bisous Dodo.....	224
Cache-Cache.....	224
Cache moutons	225
Calypso.....	225
Chasse aux papillons (La)	225
Chenilles arc-en-ciel.....	226
Classic 32.....	226
Coâ Quak.....	226
Drôle de sac à dos hiver ou été.....	227
Eskimémo.....	227
Félix flotte	227
Fort comme un dragon	228
Gorilla.....	228
Jardin fleuri	228
Jeu de la sorcière (Le).....	229
Jeu du Loup (Le)	229
Maisons des 36 animaux (les).....	229
Maxi roule cocotte.....	230

Minimi	230
Monstre du lac (Le)	230
Mouse in the house	231
Nimbali	231
Pasta Pasta	231
Petit verger (Le).....	232
Petits monstres	232
Pigolino.....	232
Poule Berta.....	233
Rondo Vario.....	233
Sauvez la Forêt	233
Semino	234
Stop spot !.....	234
Tortuboom	234
Tous à l'assaut	235
Tous au poulailler.....	235
Verger (Le).....	235
Voleur d'étoiles	236
Voleur de carottes (Le).....	236

JEU QUESTIONNAIRE 237

Animaux de la jungle (Les)	238
Bal masqué (Le).....	238
Défis nature des petits Maison	238
Défis nature des petits Forêt.....	239
Mon 1 er Qui est ce ?	239
Oudordodo.....	239

JEU DE MATHS 240

1,2,3... J'apprends à compter jusqu'à 10	241
3 fois 3 Cocorico	241
Additions	241
Arrêt de Bus (L').....	242
Chiffres (Les).....	242
Comptons les petits poissons !	242
Grand Chef Indien (Le)	243

J'aime compter	243
Jeu de l'arbre (Le).....	243
Jeu des fruits	244
Jules se déguise	244
Magie des chiffres (La)	244
Membres de la famille à compter	245
Mon atelier calcul.....	245
Pique cerise	245
Tric Trac Footballeurs.....	246
JEU DE FRANCAIS	247
A table	248
ABC J'apprends toutes les lettres de l'alphabet.....	248
Découvrir l'alphabet en jouant	248
Histoire à la carte	249
J'aime la lecture	249
J'apprends à lire	249
Time's up! Kids	250
JEU D'EGNIME.....	251
Cercle des fées (Le)	252
Concept Kids animaux.....	252
Logik ville.....	252
Mes premières énigmes pirates.....	253
Mia London	253



JEUX D'EXERCICE



JEU SENSORIEL SONORE



Apprentissage musical 1 ere âge

Pichon 2008

Découvrir les différents instruments de musique. Pour une première approche simple de la musique.

E01 : Jeu sensoriel sonore

6 mois et +

Exemplaire : N°2559



Circuit a billes sonores

Goki 2020

Un jeu tout en élégance. Grâce à sa forme en spirale les billes roulent jusqu'en bas de la tour en produisant un joli son.

E01 : Jeu sensoriel sonore

3 ans et +

Exemplaire : N°4497



Instruments d'ailleurs

Scolavox 2002

5 instruments artisanaux en bois de différents pays.

E01 : Jeu sensoriel sonore

5 ans et +

Exemplaire : N°1934

Oval xylophone

Plan toys 2001



A partir de 12 mois Très joli et très robuste instrument en bois qui produit un son très mélodieux Associé à une chanson, il développera l'oreille musicale de l'enfant et lui apprendra le rythme. En fonction de la zone frappée, l'enfant va découvrir des sons différents et développer ainsi son habileté et la précision de ses gestes. Le xylophone est équipé d'un petit battant avec une extrémité en bois. Dimensions: 28,5 x 18 x 7 cm

E01 : Jeu sensoriel sonore

2 ans et +

Exemplaire : N°1957



Reconnaisances des sons

Beleduc 2008

Ce jeu développe concentration et capacités auditives. Il s'agit d'associer 6 fois 2 sons identiques en agitant chacune des 12 boîtes. Une marque de couleur placée sous chaque boîte permet une vérification simple et rapide des associations.

E01 : Jeu sensoriel sonore

3 ans et +

Exemplaire : N°2634



Tambourin Aquarium

Halilit 2018

Tambourin aquarium avec des perles colorées qui reproduisent le son des vagues. Idéal pour découvrir les joies de la musique.

E01 : Jeu sensoriel sonore

2 ans et +

Exemplaire : N°4115

JEU SENSORIEL VISUEL



3 sabliers sensoriels "spirale"

Tickit 2020

Un ensemble de 3 cylindres qui utilisent les différences de densité entre les gouttes d'eau et d'huile pour marquer le passage du temps ! Ces sabliers sont fascinants et captivants et permettent aussi un retour au calme et à l'apaisement. Il suffit de retourner le cylindre pour voir les gouttes descendre les unes après les autres le long de l'escalier en colimaçon.

E02 : Jeu sensoriel visuel

6 mois et +

Exemplaire :N° 4496



Circuit de voitures en lacets

Hape 2020

À vos marques, prêts, partez! Les bolides passent de piste en piste pour dévaler la dernière ligne droite à toute vitesse et franchir la ligne d'arrivée.

E02 : Jeu sensoriel visuel

1an et demi et +

Exemplaire :N° 4432



First kaleidoscope

Plan toys

En tournant ces 12 petits kaléidoscopes en bois, l'enfant voit s'animer les objets autour de lui.

E02 : Jeu sensoriel visuel

4 ans et +

Exemplaire :N° 36



Manège rideau à billes

Hop'toys 2019

Effleurez ce rideau de perles de la main pour un contact riche en sensations ! Les perles métalliques, glissent et s'entortillent entre les doigts, faisant un bruit de ressac, comparable à celui d'un bâton de pluie.

E02 : Jeu sensoriel visuel

1 an +

Exemplaire :N° 4320



Roulement Arc en ciel

Pintoy 2001

Les tout-petits vont adorer regarder ces voitures roulant sur ce chemin en pente

E02 : Jeu sensoriel visuel

2 ans et +

Exemplaire :N° 1996



Sensory blocks

Tickit 2018

Ce set de blocs sensoriels de formes géométriques peut être utilisé comme un jeu de construction, ou comme un jeu de découverte des éléments. Certains blocs contiennent du simple verre coloré, tandis que d'autres renferment du sable, de l'eau, ou des billes. L'enfant s'amuse à empiler les blocs, ou à observer la réaction des matériaux qu'ils renferment. Chaque matériau réagit différemment lorsque l'on secoue ou retourne le bloc. Les enfants peuvent aussi observer le monde à travers les blocs, en plaçant un ou plusieurs blocs devant leurs yeux, et en essayant différentes combinaisons.

E02 : Jeu sensoriel visuel

2 ans et +

Exemplaire :N° 4111



Toboggan de course Race'n drop track

Blue-box 2014

Les voitures et la balle lumineuse dévalent le toboggan coloré.

E02 : Jeu sensoriel visuel

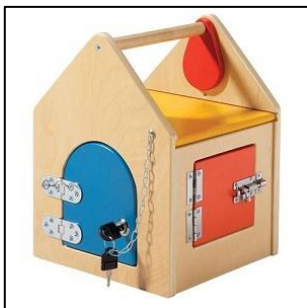
1an et demi et +

Exemplaire : N° 3432

JEU SENSORIEL TACTILE

Maison aux serrures

sinneswelt 2015



Cette maison des serrures en bois est un jeu éducatif de type Montessori, qui stimule la motricité fine de l'enfant de 3 à 7 ans, mais aussi sa concentration, son sens de l'observation et de la logique. L'enfant devra ouvrir puis fermer des verrous, serrures à clé, ou chaînes de sécurité de toutes sortes.

E03 : Jeu sensoriel tactile

3 ans et +

Exemplaire : N° 3653 N°4500

Pinart 3-Dimensional pin sculpture

Funtime 2019



Un objet tactile qui permet de reproduire objets et parties du corps. Il suffit de le poser par exemple sur la main, les clous tomberont et s'adapteront. Les clous possèdent une pointe plate, totalement inoffensive. Laissez libre court à votre imagination et créez des formes en 3D à l'infini !

E03 : Jeu sensoriel tactile

2 ans et +

Exemplaire : N° 4340

Silishapes

Tickit 2017



Ce kit de disques tactiles permet de découvrir un des cinq sens : le toucher. Composé de 5 disques agréables au toucher, aux reliefs et coloris différents, ce kit permet de développer le sens tactile et de susciter le langage en décrivant les pièces, les sensations ressenties. Le kit propose également 5 mini-disques de mêmes textures que les grands offrant de nombreuses utilisations possibles pour effectuer des parcours d'association (les yeux bandés ou non). Les disques sont en silicone souple, antidérapant, qui adhère parfaitement au sol.

E03: Jeu sensoriel tactile

1 ans et +

Exemplaire : N° 3843

JEU MOTEUR



Balançoire 2 places

Little tikes 2005

Formes arrondies, douces et ludiques pour les tout-petits. Utilisable en intérieur ou extérieur. Poignées faciles à attraper. Base large pour une stabilité maximale. Supporte 2 ou 3 enfants

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°2173 N°273



Bilibo

Bilibo 2001

Les enfants peuvent jouer avec Bilibo selon leur souhait. Tout devient sujet à découverte et chaque jeu une nouvelle histoire. La cuvette de couleur en plastique apporte une nouvelle dynamique dans le jeu et ouvre d'inimaginables possibilités. A l'intérieur comme à l'extérieur, dans le bac à sable, dans l'eau ou dans la neige, Bilibo est la surprise de taille...

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°2354



Bogen Roller

TUV

Siège à roulettes le nouveau bolide d'intérieur qui fait bouger vous enfants.

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°002366



Caddy rouge

Merlin 2010

Chariot très stable toujours très apprécié des enfants et équipé de roues tout terrain

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°2839 N°2840



Draisienne Zéphyr jaune

Wesco 2014

Conçu pour L'apprentissage de l'équilibre.

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°3508



Moto 2 roues

Wesco 2008

Les bascules et premiers roulants : pour s'initier à l'équilibre en toute sécurité ! Cette moto favorise l'apprentissage progressif de l'équilibre, les enfants acquièrent pas à pas leur autonomie.

E06 : Jeu moteur

Exemplaire : N°330 N°332



Porteur voiture verte

Big 1996

A califourchon sur son porteur, l'enfant se trouve dans une position d'équilibre. Avec 4 roues et un volant directionnel, la voiture se manie très facilement.

E06 : Jeu moteur
Exemplaire : N°3650



Star Rider Plasma car

Merlin 2003

Cet engin à roulettes d'une nouvelle génération se déplace grâce au mouvement de va et vient de son guidon. Nul besoin de pédaler, ni de le pousser avec les pieds. Il plait aussi bien aux enfants qu'aux adultes ! Demande très peu de force musculaire pour se déplacer. Supporte un poids maxi de 55 kg (surface accidentée) ou 100 kg (surface lisse).

E06 : Jeu moteur
Exemplaire : N°2736



Swing Roller Version main

PBM 2000

Plus qu'un porteur, il s'agit d'un véritable outil de développement des capacités de motricité autonome et du sens de l'équilibre. Sans chaîne ni pédales, l'enfant apprend à se déplacer seul, simplement, par un mouvement des mains, lui permettant des manœuvres très rapides et précises. Utilisation en intérieur et en extérieur.

E06 : Jeu moteur
Exemplaire : N°1675



Swing roller version pied rouge

Syner Games 1997

Plus qu'un porteur, il s'agit d'un véritable outil de développement des capacités de motricité autonome et du sens de l'équilibre. Sans chaîne ni pédales, l'enfant apprend à se déplacer seul, simplement par un mouvement des pieds lui permettant des manœuvres très rapides et précises. Utilisation en intérieur et extérieur.

E06 : Jeu moteur
Exemplaire : N°1253



Trottinette à 2 roues

DG cycles 2002

L'enfant ayant pris confiance en lui, utilisera cette trottinette à 2 roues avec laquelle il perfectionnera sa maîtrise de l'équilibre.

E06 : Jeu moteur
Exemplaire : N°1944

JEU DE MANIPULATION



Abaque Les chiffres de 1 à 4

Plan toys 2017

Les 20 demi-boules peuvent être triées et empilées sur et en dehors des quatre tiges. Les tiges se plient à la base pour une sécurité maximale. Développe la motricité fine, la coordination oeil-main, le langage et initie au concept de numération.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3960



Abaques de tri

Nathan 2008

Deux abaquas de grande taille, comportant 5 tiges sur lesquelles l'enfant enfle des perles de 10 formes et 10 couleurs assorties, pour aborder par la manipulation les premières notions de tri.

E07

Jeu de manipulation

Exemplaire : N°002633



Big Waterplay Niagara avec turbine

Big 2011

Un circuit très complet parfaitement étanche et d'une grande solidité. Au niveau de l'écluse, on s'amuse beaucoup à faire monter l'eau dans le bac du haut à l'aide de la pompe et lorsque le bac est plein on ouvre l'écluse pour voir l'eau déferler en entraînant le canoë qui avancera grâce au courant. Pour des heures de jeu dans le jardin ou sur le balcon

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°000280



Circuit d'Eau Portable

Wadertoys 2007

Ouvre les vannes... Fais avancer les bateaux ! " Avec ce premier circuit d'eau très complet, les petits marins vont découvrir les joies de la navigation. Il peut être installé dans le jardin, dans une piscine pour enfants ou dans la baignoire.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°2459 N° 284



Couronnes (Les)

Arthur et Marie 2005

Les enfants vont enfiler des pièces en bois de couleurs pour constituer une couronne

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°2211



Equilipoule

Djeco 2011

Adorable jeu d'adresse pour les petits. La poule bascule d'un côté ou de l'autre selon la manière dont les enfants chargent les ailes de la poule. Quand on positionne le même nombre de poussins de chaque côté la poule se tient bien droite. Excellent pour la concentration, la motricité fine.

E07Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3008



Ferme à formes géométriques

goula 2006

Jolie ferme très colorées avec ses formes géométriques à insérer en bois.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°2745

Jeux d'eau



Pour les tout-petits, le sac de jeux d'eau et sable comprend tous les accessoires indispensables : seau, pelle, râteau, tamis, arrosoir. Il ne vous reste plus qu'à construire de magnifiques châteaux de sable au bord de l'eau

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°524 N°000260



Jeux d'eau rigolos

Haba 2014

Des accessoires rigolos pour jouer dans l'eau.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3586 N°3626



Ma famille et moi

learning ressources 2017

Idéal pour trier, assortir, compter, et bien plus encore

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°003885



Manipuloo Super

Nathan 2005

Un ensemble de pièces de grande taille, colorées, chaleureuses et agréables à manipuler. L'enfant s'entraîne à des gestes de motricité fine comme enfiler, empiler, visser, tout en jouant avec la couleur, la forme, la taille et l'orientation des pièces. Les pièces aux formes novatrices laissent une grande place à l'imaginaire. Ce matériel de manipulation en matière plastique rigide et doux au toucher est composé de cinq formes différentes en quatre couleurs qui s'enfilent sur des tiges individuelles ou par deux. Des pièces rondes viennent se visser sur les tiges.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°2171



Mon trieurs de formes

Fisher price 2006

Un trieur de formes devenu un classique. Stimule l'apprentissage des formes et des couleurs.

E07

Jeu de manipulation

Exemplaire : N°002609



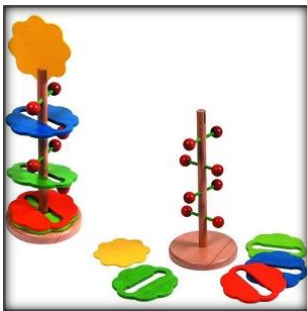
Pêche aux canards avec circuit d'eau

wader 2011

Le jeu de pêche aux canards est un jeu amusant qui plaît à tous les enfants. Il peut être utilisé à l'extérieur comme à l'intérieur. Les petits pêcheurs développeront leur habilité pour attraper les canards qui se déplaceront au gré du courant.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°256



Pétales (Les) jeu de manipulation

BSM

Ce jeu demande de la motricité fine, de la coordination.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°4355



Planche à serrures et verrous

Melissa et Doug 2016

En ouvrant les verrous et fenêtres, l'enfant pourra découvrir les paysages et images cachées. Ce jeu en bois est idéal pour développer la motricité fine de l'enfant et l'éveiller avec du nouveau vocabulaire, des nombres et des animaux.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3849



Planche à verrous

Melissa et Doug 2016

En ouvrant les verrous et fenêtres, l'enfant pourra découvrir les paysages et images cachées. Ce jeu en bois est idéal pour développer la motricité fine de l'enfant et l'éveiller avec du nouveau vocabulaire, des nombres et des animaux.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°4072



Squigz

Fat brain 2017

Squigz encourage l'imagination et la créativité des enfants. Flexibles et souples, les pièces peuvent être assemblées dans une variété infinie de formes et structures. Les ventouses produisent un amusant 'POP' quand elles sont désassemblées.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3881



tourballon (La)

Fisher price 2001

Avec la tourballon votre bébé acquiert peu à peu certaines capacités physiques. Ce jeu récompense le passage de ces étapes et encourage bébé à poursuivre ses efforts ne favorise pas seulement l'activité physique, mais lui donne aussi l'assurance essentielle à une progression soutenue.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°1876



Tracteur à mains

Sand-Bulli 2015

Un mini tracteur pelle pour jouer dans le sable

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3587 N° 3588 N°3589 N°3590



Véhicules Vissages

Djeco 2011

4 véhicules en bois avec des accessoires à visser. Excellent pour la coordination!

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°201



Zentro géant

2013

Un abaque de grande taille, comportant 11 tiges sur lesquelles l'enfant enfle des formes de couleurs. Avec de la manipulation, ce jeu permet d'aborder les premières notions de tri et de couleur.

E07 : Jeu de manipulation

Exemplaire : N°3312



JEU SYMBOLIQUE





100 % chef

Ecoiffier 2018

Une cafetière expresso, un blender et un gaufrier plus tous leurs accessoires pour préparer le café, des smoothies et de superbes gaufres en forme de cœur lorsqu'on reçoit ses amis.

S01 : Jeu de rôles

18 mois

Exemplaire : N° 4127

Alexandre en fauteuil

Hop'toys 2003



Une poupée à mettre entre les mains de tous les enfants de toute urgence !" Enfin une poupée à son image ! Du haut de leur 40 cm, Alexandre a fière allure : un grand sourire illumine son visage et son corps souple en mousse ne demandent qu'à être câliné. Les vêtements s'enlèvent facilement grâce aux attaches velcro. Si Alexandre a des problèmes moteurs, elle pourra utiliser son fauteuil roulant,. Indispensable aussi pour tous les enfants pour une première sensibilisation à la différence

S01 Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 2132

Aliments à couper en bois

Melissa & Doug 2016



Les enfants pourront enfin toucher à un couteau en bois pour découper des fruits.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3845

Barbecue Grillparty

Djeco 2011



Accessoires de dînette pour le barbecue comprenant grille, carte menu, plaque de préparations, "broches", divers aliments à enfiler pour composer ses brochettes, le tout présenté dans une très jolie boîte.

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 227

Be cook Barbecue

Janod 2011



Deviens le spécialiste du barbecue. Jouet réversible 2 en 1. Le côté Barbecue pour réussir de délicieuses brochettes et préparer les grillades pour toute la famille. Le côté plaque de cuisson, avec sa poêle et son œuf.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

1 2

Exemplaire : N° 3080

Caisse à outils

Klein 2007



Cette mallette à outils sera parfaite pour les petits bricoleurs en herbe.

S01: Jeu de rôles

Exemplaire : N° 2621 N°3799 N°3799 N°4087 N°4313



Camion poubelle

Little tikes 2003

Ce camion transporte et décharge de grosses charges, sa remorque orientable se détache de la cabine. Les roues en caoutchouc n'abîment ni les parquets, ni les meubles.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 2396



Chunky poulet

Janod 2012

Hum !!! Un bon poulet rôti, , vite, on le découpe pour le manger !!! Il est aussi alléchant qu'un vrai ! Les morceaux tiennent ensemble grâce aux éléments magnétiques.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3076



Cookinette & accessoires

Janod 2007

Et une omelette pour la une ! Cette mini-cuisine portative 100 % bois devrait satisfaire tous les petits cuistots en herbe. Équipée d'une poêle, d'une cocotte ou encore d'une cuillère, elle permet de mitonner de bons petits plats. Surprise, un bouton fait du bruit quand on le tourne (comme un vrai !). Côté pratique, elle dispose de deux poignées de transport sur les côtés.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 2450



Déguisement Chien

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3884



Déguisement Coccinelle

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3873



Déguisement docteur

Melissa et Doug 2019

Une veste de docteur pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 004188



Déguisement Eléphant

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3871



Déguisement Fée

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3878



Déguisement Hérisson

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3869



Déguisement Lapin

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N° 3877



Déguisement Léopard

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N° 3874



Déguisement Lion

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3876



Déguisement Loup

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N° 3872



Déguisement Pompier

Melissa et Doug 2019

Une veste de pompiers pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N° 4216



Déguisement Reine

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir.

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3879



Déguisement Roi

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3880



Déguisement Sorcière

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3870



Déguisement Tigre

Majuscule 2017

Cette cape facile à enfiler pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3875



Déguisement vétérinaire

Melissa et Doug 2019

Une veste de vétérinaire pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 4184



Déjeuner entre amis

Djeco 2011

Pour jouer à inviter ses amis à déjeuner sur une vraie table

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

1 2

Exemplaire : N° 214



Dinette en bois

Djeco 2007

Pour qu'un jeu d'imitation donne vraiment envie et permette aux enfants de laisser libre court à leur imagination, il doit être le plus réaliste possible. Ce service en bois couleur possède tous les détails qui le fait ressembler à un vrai.

S01 Jeu de rôles

4 ans et +

1 2

Exemplaire : N° 3613



Figurines Fantastiques

Papo 2010

Des licornes, des monstres, des elfes.. voici les figurines fantastiques !

S02 : Jeu de rôles

6 ans et +

Exemplaire : N° 2877



Fruits à couper en bois

Melissa & Doug 2016

Les enfants pourront enfin toucher à un couteau en bois pour découper des fruits.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3890



Fruits à découper

Sapin Merlin 2003

Un coffret pour jouer à faire comme si, avec des fruits en bois à découper

S01 : Jeu de rôles

2 ans et +

Exemplaire : N° 2089



Goûter renard (Le)

Djeco 2007

Pour qu'un jeu d'imitation donne vraiment envie et permette aux enfants de laisser libre court à leur imagination, il doit être le plus réaliste possible. Ce service en bois couleur pastel possède tous les détails qui le fait ressembler à un vrai. Que votre petite fille invite sa meilleure amie à goûter ou pour le thé, elle va l'épater !

S01 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 2453



Je cuisine

Moulin Roty 2017

Moulin Roty vous propose de participer à un atelier de cuisine avec les membres de la Grande Famille ! Notamment avec Nini la souris et Sylvain le lapin, qui illustrent la valise. Votre enfant pourra s'amuser à faire comme maman, il aura ses propres ustensiles : fait-tout, poêle, passoire, louche, écumoire et d'autres encore.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3856



Kitchen mini set

Magic susy 2015

Baril garni de dinette pour imiter les plus grands

S01 : Jeu de rôles

1 ans et +

Exemplaire : N° 3627



Landau spin rouge

Brio 2018

Quelle belle poussette ! Sa meilleure fonction est ses roues à rotation rapide grâce auxquelles elle roule tout en douceur comme une vraie poussette. Tu peux aller faire tes courses comme les adultes et les ranger dans le panier à provisions. En plus tu peux rabaisser la capote, ajuster le guidon et plier la poussette.

S02 : Jeu de rôles

4 ans et +

Exemplaire : N° 3989



Loup et les 3 petits cochons (Le)

Liliputiens 2018

Un conte qui remonte à la nuit des temps. Une parabole sur le courage. Une histoire à raconter aux enfants pour leur apprendre à surmonter leurs peurs. Trois petits cochons - marionnettes à doigts - dans leur maisonnette vont affronter le grand méchant loup - marionnette à main - . L'histoire est terminée? Maisonnettes et cochonnets se rangent dans le loup subitement devenu accueillant.

S01 : Jeu de rôles

1 an et +

Exemplaire : N° 4103



Magic garden

Harmony 2016

Sensibilisez vos enfants à la nature et aux travaux manuels en leur offrant des jouets de jardinage.

S01 : Jeu de rôles

2 ans et +

Exemplaire : N° 3790



Malette docteur

Ecoiffier 2017

Une mallette en partie transparente pour ranger les accessoires indispensables à tout docteur : stéthoscope, seringue, ciseaux, perfusion, pansements, plâtre, thermomètre, lunettes.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3999 N°4000

Malette du p'tit bricoleur

Janod 2010



Parfaite panoplie du petit bricoleur avec une mallette en bois, une casquette et une ceinture porte-outils !

S01 : Jeu de rôles

2 ans et +

Exemplaire : N° 2943

Malle de déguisements moins de 6 ans

2017

Cette malle pleine de déguisements pour les jeux d'imitation, les pièces de théâtre, où bien le carnaval ou juste pour le plaisir

S01 : Jeu de rôles

2 ans et +

1 2 3 4 5 6 7 8 et + joueurs

Exemplaire : N° 3886



Moby-Dig Pelleteuse Jaune

Merlin 2006

Cette pelleteuse est incontournable dans tous les bacs à sable. Le véhicule large et très stable a été spécialement conçu pour résister aux jeux quotidiens. Il est extrêmement résistant. Le bras de la pelleteuse peut être actionné avec la première poignée et la deuxième poignée actionne la pelle. Comme avec une vraie pelle, la rotation latérale est possible.

S01 : Jeu de rôles

2 ans et +

Exemplaire : N° 2314 N° 2315 N° 3069 N° 3070 N° 3071



Mon pique-nique

Djeco 2010

Une jolie dinette, en bois, pour aller pique-niquer

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

1 2

Exemplaire : N° 2810



Porte-autos

Little tikes 2018

Ce camion transporte 2 voitures de sport sur sa remorque orientable et détachable de la cabine. Les roues souples ne rayent pas le plancher.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 4102



Poussette canne pliable

nowa szkota 2017

Poussette avec un harnais pour attacher les poupées jusqu'à 50 cm. Réalisé en plastique et métal. Siège en toile.

S01 Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3860



Poussette canne safari

Goula 2019

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 4177 N° 4178



Set anniversaire

Janod 2012

Aujourd'hui tes amis ont prévu une fête surprise pour ton anniversaire.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3168

Transporteur de voitures de sport

Little tikes 2003



Ce camion transporte 2 voitures de sport sur sa remorque orientable et détachable de la cabine. Les roues souples ne rayent pas le plancher.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 2397

Valisette vétérinaire

Klein 2007



L'ensemble inclut le chien en peluche, la cage de voyage, la bouteille de shampoing, le peigne et la brosse, les aliments pour chien et l'écuelle.

S01 : Jeu de rôles

3 ans et +

Exemplaire : N° 3110



JEU

DE MISE EN SCENE





Animaux de l'Arctique (Les)

Duplo Lego N° 10803
Duplo 2017

Les petits amis des animaux adoreront cet ensemble sur le thème de l'Arctique facile à construire. Le traîneau à chiens, le kayak et l'igloo donnent un vrai sentiment d'aventure pour inspirer toutes sortes d'histoires de jeu de rôle dans le froid.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3950



Animaux de la ferme (Les)

Duplo Légo N°2647
Légo 1994

L'enfant va imaginer le monde de la ferme.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°386



Animaux de la ferme (Les)

papo 2007

L'enfant pourra créer et imaginer un monde avec ses animaux de ferme peints à la main

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°381

Animaux de la ferme (Les)

Schleich 2007



L'enfant pourra créer et imaginer un monde avec ses animaux de ferme peints à la main

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°361

Animaux de la savane

Nathan 1996



Ces 10 animaux en plastique dur sont très stables, ils sont par 2 : la maman et son petit sauf pour l'hippopotame et le rhinocéros, ceci permet de voir les différences de ces 2 animaux.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°1668



Animaux et personnages préhistoriques

Schleich 2008

Des figurines préhistoriques pour t'inventer des histoires

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°2636

Animaux marins

Schleich 2014

Vos enfants apprendront et découvriront un monde étonnant, celui de la vie sous-marine. Ils seront impressionnés de découvrir de tel animaux, gentils, magnifiques, impressionnants et effrayants pour certains.



S02 : Jeu de mise en scène

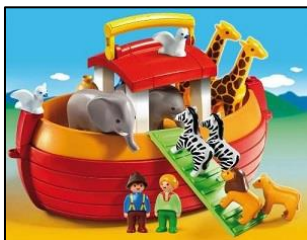
3 ans et +

Exemplaire : N°3510

Animaux sauvages

Schleich 2007

L'enfant pourra créer et imaginer un monde avec ses animaux sauvages peints à la main



S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3224

Arche de Noé transportable : Playmobil 1. 2 N°6765

Playmobil

Dépêchez-vous les animaux ! Noé les appelle pour qu'ils montent tous à bord pour leur grand voyage sur l'eau. Le bateau flotte et s'emporte partout grâce à sa poignée. La coque est amovible et sert de rangement pour les personnages et les animaux.



S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3041

Assortiment de véhicules

playmobil Allemagne



Le fermier achemine sa récolte dans son entrepôt grâce à son tracteur et sa remorque. L'assortiment contient une voiture de course, une remorque et un camion. La plate-forme bascule. De plus, le véhicule contient un chargeur et une brique qui peut être transportée par le véhicule. Et enfin, La benne arrière permet un jeu de formes.

S02 : Jeu de mise en scène

1 an et +

Exemplaire : N°4116



Avion de ligne et fusée et spationaute

playmobil 2014

Avion de ligne et fusée avec 3 personnages et 2 valises.

S02 : Jeu de mise en scène

1 an et demi et +

Exemplaire : N°3433



Bateau dragon

Fisher price 2014

Te voilà filant sur des flots inexplorés, capitaine de ton propre vaisseau. Chaque jour tu dois échapper au danger et poursuivre ta quête du trésor caché. Si tu as des ennuis, il te suffit d'appuyer sur la queue du serpent : il avance la tête et chasse les intrus. Largue les voiles, accède aux quartiers du capitaine, et tire des boulets de canon.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3511



Bateau Pirate

Djeco 2018

A l'abordage moussaillon ! Votre enfant va beaucoup s'amuser avec ce merveilleux bateau et y ajouter les figurines pirates qu'il préfère une fois l'ancre déroulé grâce à sa manivelle. Il pourra même faire monter ses pirates par l'échelle de corde jusqu'à la vigie.

S02 : Jeu de mise en scène

1 à 3 ans et +

Exemplaire : N°4083



Batman et Catwoman Duplo Lego N° 10545

Duplo 2014

Crée des aventures sans fin avec Batman et Catwoman, Batwing, et des briques décorées de canon et d'écran d'ordinateur.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3424



Camion de chantier et tractopelle avec godet.

Playmobil

Un tractopelle plus vrai que nature qui ravira vos enfants. Les deux pieds rétractables à l'arrière permettent de stabiliser le tractopelle afin de lancer en toute sécurité les travaux. Le godet amovible permet de déplacer facilement les amas de sable pour des travaux en toute simplicité. Un camion benne très réaliste pour que l'enfant invente plein d'histoires dans la vie du chantier. La benne bascule réellement pour permettre de décharger le sable.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3973



Camion de pompiers

Pintoy 2015

Ce camion pompier avec sa lance à eau et son échelle télescopique a un aspect très réaliste, il transforme votre enfant en vrai pompier et son imagination l'emmène éteindre les plus gros incendies. Il développe sa créativité, et sa compréhension de l'univers des pompiers.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3673 N°3725



Camion pompier Duplo Légo N°4681

Légo

Un camion de pompier avec de nombreux détails à découvrir : l'échelle tourne et s'élève, le moteur est accessible sous la cabine...

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2309



Camions travaux publics

Pintoy

Un tractopelle plus vrai que nature qui ravira vos enfants. Les deux pieds rétractables à l'arrière permettent de stabiliser le tractopelle afin de lancer en toute sécurité les travaux. Le godet amovible permet de déplacer facilement les amas de sable pour des travaux en toute simplicité. Un camion benne très réaliste pour que l'enfant invente plein d'histoires dans la vie du chantier. La benne bascule réellement pour permettre de décharger le sable.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4016



Caserne de pompiers

Pintoy 2015

Partez en intervention pour sauver les habitants du village.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3669



Château Médiéval

Redbox 2004

Et si on était au moyen âge ! Garçons et filles vont adorer jouer avec ce superbe château médiéval . Très facile à assembler. Baissez le pont levés et l'aventure commence!... Superbe jouet à garder de génération en génération.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°2120



Château royal (Le) Duplo Lego N° 10577

Légo 2014

Construis le grand château royal. Saute le pont-levis et combats les loyaux chevaliers pour trouver le Roi et son trésor.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3419



Château royale de la princesse sofia (Le)

Légo 2015

Vivez de nombreuses aventures royales dans le château de la Princesse Sofia.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3569



Citrouille magique

Vulli 2014

Une simple pression sur la citrouille et c'est tout un univers qui s'ouvre pour s'inventer plein d'histoires.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3443



Coffret animaux de la savane

Playmobil 1 2 3 N°5047

Les touristes photographient les animaux de la savane !

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4090



Coffret Grande Ferme

Playmobil 1.2.3 N°6750

Spécifiquement conçus pour les petits. Faciles à manipuler, ils s'emboîtent, se poussent, se tirent. Assis, debout, couchés... bravo la dextérité !

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3122



Coffret Hôpital Playmobil 6769

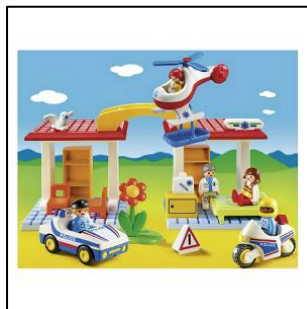
playmobil 2010

L'enfant va pouvoir jouer avec une ambulance, un hélicoptère, et amener des personnages dans un hôpital

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2987



Coffret Hôpital secouristes et policiers

Playmobil 1.2.3 N° 5046

Les secouristes et les policiers sont en intervention d'urgence

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3557



Coffret mini bolides vroom planet

Smoby 2014

Un beau coffret cadeau comprenant 9 véhicules, pour s'imaginer plein d'histoires et pour partir à l'aventure.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3505



copains de la foret (Les)

Berchet 2001

Une petite maison sympa pour les petits à partir de 3 ans qui permet de se raconter une histoire avec la famille des lapins ou des sangliers... Les petits adorent les faire dormir dans le hamac ou faire cuire le poisson pour le dîner.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°1972 N°1877



Course classique (La)

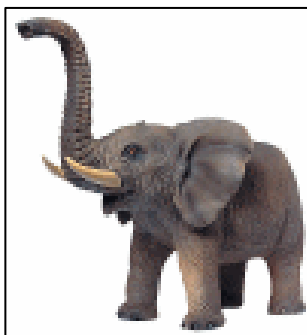
Duplo lego cars N°10600

Construis, fais la course et joue avec Flash McQueen et Martin.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3551



Famille éléphants

Bully

3 éléphants dont un éléphanteau

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°1244



Famille girafes

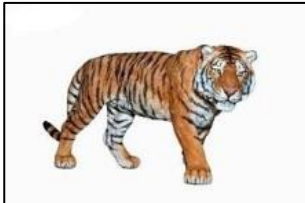
Bully

3 girafes dont un girafon

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°1571



Famille tigres

Bullyland 1998

L'enfant pourra jouer avec une famille de tigres et se créer des histoires.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°1245



Fred le camion poubelle et Stanley la balayeuse.

Wowtoys 2018

Rejoignez Stanley La balayeuse de voirie pour aider à garder WOW Town propre et bien rangé. Insérez la figurine du conducteur dans le siège du conducteur de Stanley et poussez-le pour voir ses balais en caoutchouc tourner. Faites tourner les trieuses d'ordures pour voir ce que Stanley a ramassé après une journée de conduite en ville. Stanley Découvrez de nombreuses fonctions : poussez le camion poubelle pour actionner le moteur à friction avec un vrai bruit de moteur, bras mobile à l'avant et manette arrière pour ramasser les poubelles. La porte latérale s'ouvre pour vider le camion.

S02 : Jeu de mise en scène

1 an et +

Exemplaire : N°4108



Fun tub ! Baril ptimou

Playskool 2006

Ces 3 belles voitures colorées sont très facilement utilisables par de petites mains.

S02 : Jeu de mise en scène

1 an et +

Exemplaire : N°2496



Garage mini bolides

Charton 2000

Ce garage comprend 1 piste avec ascenseur, panneaux de signalisation et mini bolides

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°2654



Gormiti

gormiti 2005

Les Seigneurs invincibles de la nature. Ces personnages ont chacun des pouvoirs particuliers, souvent surnaturels ou, du moins, extraordinaires.

S02 : Jeu de mise en scène

5 ans et +

Exemplaire : N°3818



Grue

Abrick 2016

Une grue pour transporter les containers et les briques du chantier accessoirisée d'une trémie, de véhicules et d'un chef de chantier.

S02 : Jeu de mise en scène

6 ans et +

Exemplaire : N°3824



Harvey la moissonneuse batteuse

Wowtoys 2018

Découvrez Harvey la moissonneuse batteuse, un engin à friction avec des sons de moteur réalistes. Placez les balles de foin dans la presse automatique, poussez la moissonneuse et observez-les sortir. Lorsque votre enfant poussera sa moissonneuse, sa batteuse se mettra à tourner et à vibrer. Votre enfant s'amusera avec le bras pivotant et s'inventera de belles histoires autour de la ferme.

S02 : Jeu de mise en scène

1 an et +

Exemplaire : N°4118



Hélicoptère de secours

Duplo Légo N° 5794

L'hélicoptère de secours part en mission pour sauver une femme en danger ! Il faut l'installer sur la civière avant de se précipiter vers l'hôpital.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3053



Insectes

Miniland 2015

Apprendre à distinguer les animaux dangereux et non dangereux et à adopter une attitude prudente face aux risques éventuels qu'ils représentent.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3724

Jumbo Insects

Learning resources 2018



Insectes réalistes et détaillés conçus pour les petites mains et les grandes imaginations. Inspirer le jeu imaginaire et la curiosité pour la science. 12 à 19 cm.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°4093

(Le) café de Flo

Duplo N°10846



Construis ton propre Café V8 de Flo Disney Pixar, avec sa façade, sa pompe à essence, des briques décorées de cadran de pompe à essence, le panneau du café de Flo et des personnages Disney Cars 3 à construire

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3967

Lilli et ses amis indiens

Haba



Bonjour, je m'appelle Sihu, la courageuse petite fille indienne. Voici mes amis et mon cheval Lanu. Veux-tu me montrer ta bravoure et vivre avec moi plein d'aventures ?

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3137

M.Patate Safari

Playskool 2007



Magnifique M.Patate transparent comprenant de nombreux accessoires pour créer ces personnages très farfelus de M., Mme Patate ou Bébé Patate.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2434

Maison de campagne

Playmobil 1.2.3 N°6784



C'est les vacances et la famille de Julie décide d'aller dans leur maison de campagne

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3553

Maison de vacances

Playmobil 1.2.3 N°9527



Vive les vacances dans la jolie maison 1.2.3 ! Les enfants profitent de la piscine. Papa a prévu de faire une balade en bateau. Avec sept personnages, trois animaux, un bateau qui flotte, une voiture et des meubles. La piscine peut être remplie d'eau.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4220

Maison des découvertes

Fisher price 2003



La première maison de poupées, enrichie de sons et avec les charmants personnages Little People. L'enfant peut imiter des situations qui lui sont familières autour de la maison. La maison s'ouvre et l'on retrouve 6 pièces, 2 niveaux de jeu et 12 sons amusants.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2250



Maison des poupées

Plan toys 2020

Cette jolie maison de poupée en bois avec son mobilier et ses personnages. Elle peut s'emporter partout grâce à sa poignée.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°4357



Malette Mme Patate

Playskool 2011

Un jouet simple et amusant à la fois. Les enfants ainsi que les adultes prennent un vrai plaisir à transformer à l'infini ce personnage rigolo, même avec un minimum d'accessoires

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3155



Malette Mr Patate Mr potato Head

Playskool 2011

Un jouet simple et amusant à la fois. Les enfants ainsi que les adultes prennent un vrai plaisir à transformer à l'infini ce personnage rigolo, même avec un minimum d'accessoires

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3042



malette Mr. Potato (La)

Playskool 2003

Créer et découvrir différents personnages rigolos avec le corps de Mr. Potato

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2035



Mammifères de la forêt

Bully 2001

Par le biais de ces animaux, l'enfant va découvrir le monde de la forêt.

S02 : Jeu de mise en scène

5 ans et +

Exemplaire : N°1899



Manon le dressing

Kidway 2020

1 poupon de 40 cm avec pyjama, avec 3 tenues supplémentaires, 1 ourson, 1 paire de chaussures ainsi que deux flacons.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4507



Manon poussette canne et son set repas

Kidway 2020

Poupon de 41cm avec sa poussette canne pliante et son set repas incluant assiette, cuillère, fourchette et biberon de lait.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4508



Marché (Le)

Duplo Lego N° 5683

Le marchand de légumes se prépare pour une nouvelle journée ! Aide-le à installer ses fruits frais, ses légumes et son pain. N'oublie pas de tout mettre à l'ombre sous le parasol.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3057



Mega set de chantier

Klein 2018

A l'aide du tractopelle, chargez le camion-benne afin de déplacer la terre ou le sable. Ces engins de chantier équipés de roues souples peuvent être utilisés aussi bien à l'intérieur qu'en extérieur.

S02 : Jeu de mise en scène

1 ans et +

Exemplaire : N°4100



Mon grand garage

Smoby 2019

Ce grand garage est équipé d'un ascenseur, d'une station de lavage, d'une bascule et d'une rampe permettant aux mini bolides de dévaler les 3 étages! Une trappe secrète permet de faire disparaître les mini bolides directement dans le bac de rangement où peuvent également être stockés la piste et les accessoires. Poignée de transport intégrée pour rangement facile.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°4212



Mon panier pique-nique

Duplo Lego N° 10566

Crée un savoureux pique-nique grâce aux pièces de légo et donne libre cours à tes envies gustatives. Combine au gré de tes envies pain, viande, ketchup, salade et autres ingrédients jusqu'à former le pique-nique idéal. Le couvercle de la boîte te servira de plateau pour présenter le tout.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3555



Monsieur Patate pirate

Playskool 2007

Magnifique M.Patate transparent comprenant de nombreux accessoires pour créer ces personnages très farfelus ! Les accessoires se placent indifféremment sur le corps, ce qui peut donner un résultat... farfelu ! Tous les accessoires se rangent dans le gros corps de Mr Patate de 35 cm de haut.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2518



Navire transportable

Playmobil 1.2.3 N°6957

Le navire et les poissons flottent. Deux personnages peuvent s'asseoir à l'intérieur. Le bateau et la bouée flottent. L'orque peut nager de deux façons différentes.

S02 : Jeu de mise en scène

1 ans et +

Exemplaire : N°3895



Parc d'animaux et famille

Playmobil 1.2.3 N°6772

La famille part visiter le parc d'animaux. Quatre personnages avec neuf animaux (biches, cerf, cochon, écureuil). Certains animaux peuvent se glisser dans les arbres

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°3428



Petites bêtes

Bully 2001

Des petites bêtes à découvrir

S02 : Jeu de mise en scène

5 ans et +

Exemplaire : N°1900



Petits animaux exotiques

Merlin

Découvrir et jouer avec 12 animaux peu connus : tapir, loutre, ornithorynque etc

S02 : Jeu de mise en scène

4 ans et +

Exemplaire : N°2320



Petits camions Bully truck

Athamor seme

Camions de chantier transformables

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°1160



Petits poneys

Leurs crinières multicolores sont douces et soyeuses. Les enfants prendront soin de chacun et inventeront des histoires fantastiques.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°3865



Pirat'aventure

Tomy 2002

L'enfant va rentrer dans le monde imaginaire des pirates et naviguer à bord de son vaisseau en compagnie de son perroquet. Il pourra ouvrir le feu avec son canon sur ses ennemis.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°2027



Premier garage mini bolides

Smoby 2006

Garage 3 niveaux avec un hélicoptère pour accueillir l'hélico mini bolide. Multiples fonctions de jeux : monte-charge, station de lavage, centre de réparation, pont de lavage, pompe à essence, rampe de descente, hélicoptère, ralentisseurs. Avec deux voitures, un hélico mini bolide. Extrêmement robuste.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°2437



Princesses

Bullyland

Découvrez le coffret de 6 figurines princesses Disney, de magnifiques figurines Bullyland avec Blanche-Neige, Cendrillon, Ariel, Raiponce, Belle et la princesse Aurore. Votre enfant va pouvoir s'imaginer de belles histoires de princesses et admirer les magnifiques robes avec paillettes de ces princesses

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°003706



Seau Loupe

Gowi 2018

Ce jouet est idéal pour aider les enfants à observer et profiter de la nature. En plaçant les fleurs, les feuilles et les insectes dans le pot, ils peuvent les étudier à leurs loisirs et discuter, dessiner et imaginer avec l'aide de la loupe dans le couvercle.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°4062 N°4064



Set de Pompiers

Klein 2006

Masque à gaz, extincteur, mégaphone... 7 accessoires pour compléter la tenue du pompier volontaire.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°002224



Story express Circus

Janod 2014

Entrez dans l'univers fabuleux du cirque et venez découvrir ses acrobates, ses clowns et ses animaux.

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°003395



Story Express Far West

Janod 2017

Plonge dans l'univers intrépide du Far West et amuse toi avec les cowboys, les indiens, les chevaux. Un circuit et son train viennent compléter ce joli décor du Far West pour des heures de jeu à s'inventer des histoires de cow boys

!

S02 : Jeu de mise en scène

3 ans et +

Exemplaire : N°003966



Vacances d'hiver du Père Noël (Les)

Duplo N° 10837

Les jeunes enfants adoreront jouer avec le Père Noël et son traîneau ainsi que les deux minifigurines d'enfant sur leur luge. Il pourra aussi construire un sapin et un bonhomme de neige.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°003949



Valise des Patates

Playskool 2004

Les accessoires se placent indifféremment sur les corps patate, maïs ou carotte, ce qui donne un résultat parfois...farfelu ! Valise avec poignée pour ranger facilement tous les accessoires et les transporter partout.

S02 : Jeu de mise en scène

Exemplaire : N°002513



Véhicules (Les)

Assortiment de véhicules

S02 : Jeu de mise en scène

1 an

Exemplaire : N°003522 N°002835



Véhicules superpack

Abrick 2020

10 véhicules aux châssis interchangeables dont des formules 1, un bus, un taxi, un camion benne et un big foot.

S02 : Jeu de mise en scène

2 ans et +

Exemplaire : N°004520



Zoo transportable avec bassins aquatiques

Playmobil 1.2.3 N°6792

Contient deux personnages, des jeux aquatiques, cinq animaux, une fleur et une barrière, les poissons flottent et la fleur bascule pour que l'eau s'écoule dans les bassins

S02 : Jeu de mise en scène

1 ans et +

Exemplaire : N°003705



JEU DE PRODUCTION GRAPHIQUE



Aquadoodle Mon tapis rigol'eau

Tomy 2014



Un tapis vraiment magique pour dessiner à l'eau sans se tacher, mais tout en couleurs ! Le stylo fonctionne à l'eau pour éviter tout risque de taches ! Ce nouveau tapis permet aux petits de dessiner avec toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ! au bout de quelques minutes, l'eau s'évapore et le dessin disparaît. L'enfant peut recommencer à l'infini ! Des heures de dessin en perspective ! L'enfant peut dessiner avec un crayon, "peindre" avec un large pinceau, ou faire des tampons !

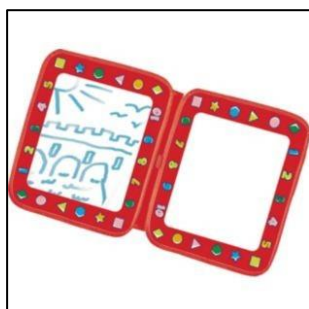
S03 : Jeu de production graphique

6 mois

Exemplaire N° : 003438

Aquadoodle Valisette de voyage

Tomy 2014



Un tapis vraiment magique pour dessiner à l'eau sans se tacher, mais tout en couleurs ! Le stylo fonctionne à l'eau pour éviter tout risque de taches ! Ce nouveau tapis permet aux petits de dessiner avec toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ! au bout de quelques minutes, l'eau s'évapore et le dessin disparaît. L'enfant peut recommencer à l'infini ! Des heures de dessin en perspective ! L'enfant peut dessiner avec un crayon, "peindre" avec un large pinceau, ou faire des tampons !

S03 : Jeu de production graphique

18 mois

Exemplaire N° : 003444

Atelier pédagogique du marteau

Pichon 2015



L'enfant cloue les formes sur la plaque de liège pour reproduire des modèles. Reconnaissance des formes et des couleurs, motricité fine, créativité.

S03 : Jeu de production graphique

3 ans et +

Exemplaire N° : 003610



Drôles de Bobines !

Editions pédagogiques du Grand Cerf 2006

Jeu d'écoute, de compréhension et d'application de consignes orales par le dessin. Le meneur de jeu choisit une fiche et décrit point par point les caractéristiques du personnage à découvrir. A l'écoute et à la compréhension de chaque détail, l'enfant dessine et découvre au fur et à mesure "la drôle de bobine". une fois le personnage terminé, il pourra comparer avec les autres joueurs ou avec un modèle référent..

S03 : Jeu de production graphique

6 ans et +

Exemplaire N° : 002364



Jeu de marteau

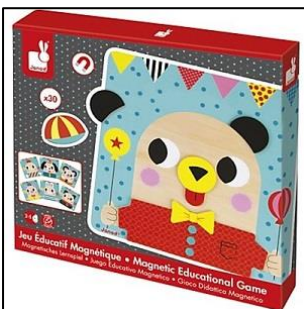
Betzold 2018

Très utilisé en école maternelle, ce jeu d'adresse indémodable et incontournable permettra aux enfants de développer leur motricité fine. Sur la planche en liège, l'enfant devra fixer les pièces en bois à l'aide des clous et du marteau. L'enfant pourra créer différentes scènes selon ses envies. Un livret de modèles est inclus pour aider l'enfant à débiter avec le jeu.

S03 : Jeu de production graphique

3 ans et +

Exemplaire N° : 004101



Jeu éducatif magnétique

Janod 2020

30 pièces magnétiques géantes et des centaines de combinaisons possibles pour développer la motricité fine de votre enfant. Un jeu pour reconnaître les différents éléments composants un visage (nez, yeux, oreilles, bouche, chapeau...)

S03 : Jeu de production graphique

2 ans et +

Exemplaire N° : 004354

Jeu magnétique Mini monstres

Haba 2016



Le contenu de cette boîte va ravir tous les fans des minis monstres : avec les différentes images de fond, les nombreuses pièces de monstre et le grand nombre d'accessoires, on pourra mettre en scène une multitude de mini monstres et les varier à volonté.

S03 : Jeu de production graphique

3 ans et +

Exemplaire N° : 003771

Livres pochoirs Personnages et objets

Fisher price 1995



L'enfant peut dessiner avec 5 planches de pochoirs reliées comme un livre. Elles sont rigides, faciles à transporter et permettent de réaliser toutes sortes de décor de fêtes.

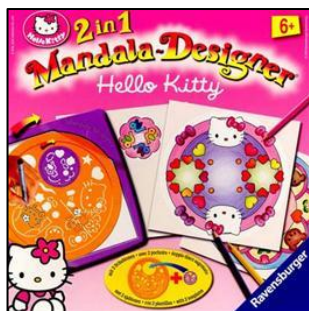
S03 : Jeu de production graphique

3 ans et +

Exemplaire N° : 000699

Mandala Designer

Ravensburger 2010



Les deux planches de pochoirs t'offrent des possibilités infinies ! Il te suffit de placer une feuille de papier entre le cadre et les pochoirs et c'est parti ! Pour reproduire un motif plusieurs fois, tourne simplement les pochoirs de flèche en flèche. Il ne te reste plus qu'à le colorier et ton mandala est terminé.

S03 : Jeu de production graphique

6 ans et +

Exemplaire N° : 003028

Voitures Folles

Diset 2009



Puzzle magnétique sur le thème des voitures

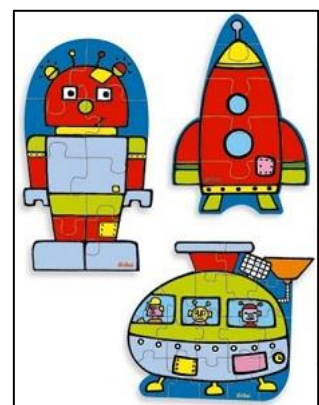
S03 : Jeu de production graphique

3 ans et +

Exemplaire N° : 002852



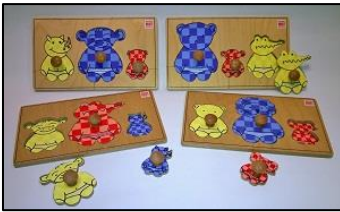
JEU D'AGENCEMENT



MOINS DE 10 PIECES

Animaux de la jungle Encastrement

Arthur et Marie 2005



6 planches en bois permettant d'encastrer 3 animaux de 3 tailles différentes en 3 couleurs vives. De gros boutons sur chaque animal aident à la préhension par de petites mains.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire : N°2212

Camion de Léon (Le)

Janod 2012



Valisette contenant 4 puzzles pour une difficulté croissante, autour du thème des pompiers.

Puzzle (6,9,12 et 16 pièces)

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3345



Chiffres Puzzle

Merlin 2003

Assembler les pièces de puzzle selon le modèle.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N°1990



Contraires (Les)

Vilac

Puzzles en bois pour aborder la notion des contraires à travers des saynètes de 2 pièces, identifiées par un côté rouge et côté bleu.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

2 joueurs

Exemplaire : N°3530



Fusée (La) (8 pièces)

Nathan 2008

Chaque encastrement prend vie et suscite l'expression : La fusée et ses astronautes vont bientôt décoller. Une fois l'histoire racontée, les pièces se rangent sur le plateau.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°2601



Jeu de puzzle

Goki 2020

4 cubes à tourner et à assembler pour reproduire les motifs des cartes modèles.

A02 : Jeu d'agencement

6 ans et +

Exemplaire : N°4511

Maman et papa ours



Votre enfant devra reformer les 3 pièces du puzzle : la tête, le haut et le bas. Avec 6 tenues féminines et 6 tenues masculines, il devra découvrir les ensembles ou laisser libre cours à son imagination pour créer de nouvelles tenues.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3536

Mon premier Iotobo

Iotobo 2010



Invente et reproduis de nombreux dessins à partir de seulement 3 formes différentes. Tu réaliseras des personnages, des animaux, des fleurs...

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°2826

My first puzzles

Ravensburger 2012



Puzzle développe spécialement pour les plus jeunes avec 9 paires d'images. Stimule la concentration, la motricité et l'esprit logique.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire : N° 3525



Pompier et policier

Forchtenberger 2005

1 puzzle représentant un pompier et un gendarme

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N°2165



Primo Puzzle Dans la forêt

Djeco 2018

Ce coffret comprend 3 puzzles évolutifs de difficultés croissantes sur le thème des animaux de la forêt : un écureuil avec 9 pièces, un hibou avec 12 pièces et un ours avec 16 pièces.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire : N°4035



Quatre familles du...Teau (Les)

Arthur et Marie 2005

Nous sommes les quatre familles : la famille DuchâTEAU, la famille DurâTEAU, la famille DuchapiTEAU, la famille DubaTEAU. Chacune de nos familles est composée de cinq membres : le père, la mère, le grand fils, la fille et le petit bébé. On nous reconnaît grâce à nos vêtements très distincts qui rappellent notre origine.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N° 2213



Quatre mamans (Les)

Arthur et Marie 2012

Ce jeu en bois a été conçu pour différentes utilisations : observer, ranger, trier, comparer...

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3129



Quel bébé ?

oxybul 2019

56 mots à découvrir Puzzle autocorrectif Eveille la curiosité Des petits puzzles auto correctifs 2 pièces pour apprendre à votre enfant les associations entre les animaux et leurs bébés et éveiller sa curiosité tout en s'amusant.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N°4305



Qui fait quoi

Oxybul 2019

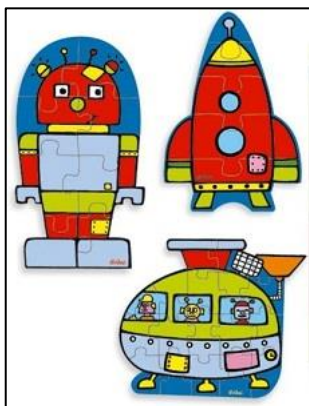
Ces puzzles de 2 pièces à assembler pour apprendre une quantité de nouveaux mots sur les métiers et ceux qui les exercent.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N°4311



Robot Puzzle (5, 8, 18 pièces)

Vilac 2007

Dans la boîte en forme de robot, 3 puzzles de l'espace : un robot, une fusée et un vaisseau.

A02 : Jeu d'agencement

3ans et +

Exemplaire : N°2670



Robots Funny Magnet

Janod 2013

4 robots constitués chacun de 3 pièces en bois magnétiques. A décomposer, mélanger, reconstituer à l'infini. Un joyeux jeu d'association et d'imagination.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire : N° 3260



village (Le)

Nathan 2008

Chaque encastrement prend vie et suscite l'expression : Les indiens veillent autour du feu de bois.....Une fois l'histoire racontée, les pièces se rangent sur le plateau.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 2599 N°2600

10 à 20 PIÈCES

Confection d'un bouquet

Green Toys 2018



Des tiges, des feuilles, des pétales, tu as tout ce qu'il te faut pour faire un beau bouquet de pétunias, lys et marguerites. Toutes les pièces sont interchangeables et s'empilent pour former d'innombrables compositions florales.

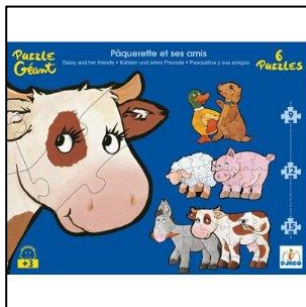
A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 4098

Pâquerette et ses amis Puzzle Géant (9, 12,15 pièces)

Djeco 2008



6 puzzles géants de difficulté divers réunis dans une boîte. Très belles illustrations.

A02 : Jeu d'agencement

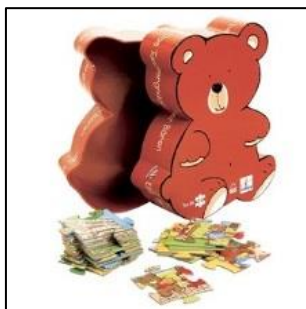
3 ans et +

Exemplaire : N° 2542 N°2714

20 à 30 PIÈCES

Bal des ours (Le) Puzzle (24 pièces)

Djeco 2009



Très beau puzzle en carton rigide, contenu dans un coffret en forme d'ours

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°2679



Edmond le dragon Puzzle (24 pièces)

Djeco 2020

Edmond, un gentil dragon rouge, suivant une luciole et volant au-dessus d'un marre peuplée de grenouilles et poissons.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N°4481



Maison des poupées (La) (25 pièces)

Orchard toys 2015

Ce puzzle représente toutes sortes d'activités dans la maison.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3664



Robocube (24 pièces)

Janod 2013

Ce puzzle se range dans une jolie valisette cartonnée, très facile à transporter partout grâce à sa poignée.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3249



Saute ! Mouton Puzzle (24 pièces)

Djeco 2011

Les moutons seront tous prêts à sauter dès que vous aurez construit ce puzzle

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 249



Tarte de maman lapin (La) (24 pièces)

Djeco 2013

Adorable puzzle sur le thème d'une maman lapin qui prépare un gros gâteau pour ses lapinous !

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et

Exemplaire : N° 3264



Vaches à la ferme (Les) (24 pièces)

Djeco 2009

Assembler pour reconstituer une scène de la ferme. Le puzzle se range dans une boîte en forme de vache.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 2678

30 ET 40 PIÈCES

Chevalier au dragon (Le) (36 pièces)

Djeco 2008



Ce puzzle silhouette est un magnifique tableau multicolore représentant un chevalier affrontant un terrible dragon dans les bois.

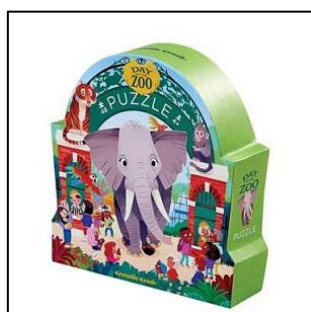
A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire: N°2673

Day at the zoo

Crocodile creek 2020



Crocodile Creek vous présente un puzzle représentant une journée au zoo avec une très belle illustration représentant de nombreux animaux.

A02 : Jeu d'agencement

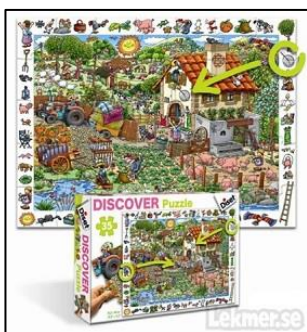
4 ans et +

1 joueur

Exemplaire: N°4480

Ferme (La) (35 pièces)

Diset 2005



Monte le puzzle et joue à découvrir où se trouvent les personnages et les objets. C'est un puzzle qui développe l'acuité visuelle et l'intelligence abstraite et spatiale.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°2597



Mage et la salamandre (Le) (36 pièces)

Djeco

Puzzle représentant un mage dans son laboratoire. Les pièces sont assez grandes et épaisses. La boîte a la forme du mage.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N° 2385



Maison (La) (35 pièces)

Djeco 2007

Fourmillant de détails, l'enfant découvre des dizaines de sujets et objets sur le thème de la maison

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N° 2524



Parade des animaux Puzzle géant (36 pièces)

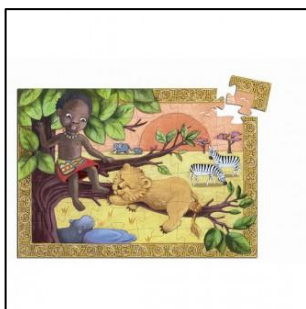
Djeco 2015

Un crocodile, une tortue, un panda, un lion... et même les petites fourmis ! Tous les animaux défilent pour la grande parade.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 3582



Petit Africain (36 pièces)

Djeco 2010

Puzzle Petit Africain

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 2805



Petit chaperon rouge (Le) (36 pièces)

Djeco 2011

Un puzzle déroulant l'histoire du petit chaperon rouge.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°251



Petite vietnamienne (36 pièces)

Djeco 2009

Reconstituer une petite vietnamienne

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°2715



Pirate et son trésor (Le) (36 pièces)

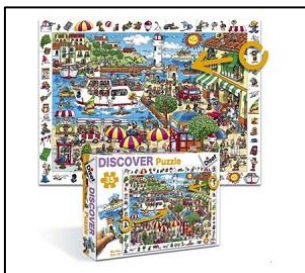
Djeco 2008

Puzzle est présenté dans une boîte originale adoptant la forme du personnage qu'elle représente.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N° 2674



Port (Le) (35 pièces)

Diset 2005

Monte le puzzle et joue à découvrir où se trouvent les personnages et les objets. C'est un puzzle qui développe l'acuité visuelle et l'intelligence abstraite et spatiale.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N° 2598

40 à 50 PIÈCES



Banquise (La) (48 pièces)

Vilac 2007

Un grand puzzle de 48 pièces sur le thème de la banquise. Des puzzles simples qui permettront aux petits de jouer aux esquimaux

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°2780



Monstres (Les) (48 pièces)

Nathan 2000

1 puzzle en plastique souple magnifiquement illustré

A02 : Jeu d'agencement

Exemplaire : N°2168



Oscar le Pirate Puzzle Géant (40 pièces)

Djeco 2008

Amuse-toi en assemblant toutes les pièces de ce puzzle gigantesque! Oscar mesure 1m10 et est composée de 30 pièces. Tu trouveras dans cette boîte 10 pièces supplémentaires pour créer un perroquet et un message dans une bouteille.

A01 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°2680

PLUS DE 50 PIÈCES



Aquatique : (54 pièces)

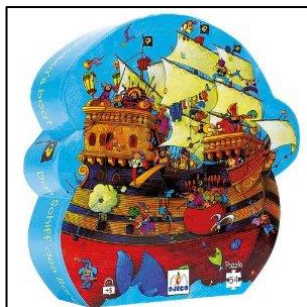
Djeco 2015

Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir dans ce puzzle aquatique

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°3579 N°4490



Bateau de Barberousse (Le) (54 pièces)

Djeco 2012

Superbe puzzle de bateau pirate à constituer.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N° 3047



Chat botté (Le) (50 pièces)

Djeco 2015

Un joli puzzle qui raconte l'histoire du Chat botté

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N° 3546



Dame de Cœur (54 pièces)

Djeco 2012

Puzzle silhouette est un magnifique tableau multicolore représentant le somptueux château de la reine, qui est représentée en compagnie du roi.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 3050



Maison des elfes (La) (54 pièces)

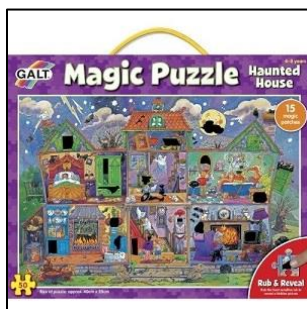
Djeco 2013

Illustrations délicates et raffinées sur un thème favori des enfants, ce puzzle permettra à votre enfant de travailler, tout en s'amusant, son repérage dans l'espace et d'exercer sa concentration et sa patience.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N°3250



Maison Hantée (50 pièces)

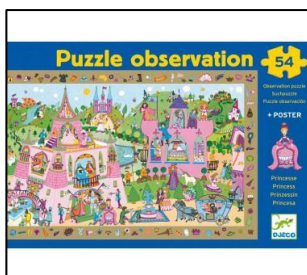
Galt 2015

On frotte avec le doigt. Pour faire apparaître la surprise. L'illustration apparaît et disparaît. C'est magique !... Après avoir reconstitué la scène illustrée sur le couvercle de la boîte, on frotte avec le doigt les taches noires pour faire apparaître des surprises. Après quelques instants, l'encre thermosensible noircit à nouveau et les surprises disparaissent...pour mieux réapparaître dès qu'on frotte à nouveau... Le puzzle magique peut aussi s'utiliser comme jeu de mémoire : après disparition des surprises, il faut essayer de retrouver tout ce qui était caché ; le gagnant est celui qui citera le plus grand nombre de surprises exactes

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°3630



Princesses Puzzle observation (54 pièces)

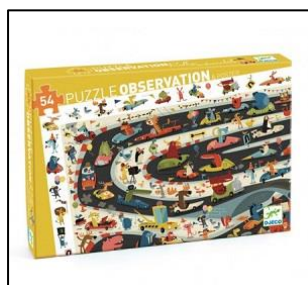
Djeco 2015

Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir. Commence par assembler les pièces du puzzle, puis amuse-toi à retrouver les éléments de la frise centrale.

A02 : Jeu d'agencement

5 ans et +

Exemplaire : N°3545



Rallye automobile Puzzle

Djeco 2020

Votre enfant va créer son puzzle puis retrouver dans l'image les éléments de la frise, pour se retrouver sur le circuit en compagnie de tous les autres pilotes.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°4494



Reine des Neiges (La)

Ravensburger 2019

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

1 à 3 joueurs

Exemplaire : N°4165

CASSES TÊTES ET SES SEMBLABES



Bahuts malins

Smart Games 2015

Les trois camions Cassis, Citron et Pruneau sont en route vers leur prochaine destination. Pouvez-vous les aider à tout emporter ? Placer à l'intérieur des camions les pièces en plastique de formes et de couleurs différentes sans qu'elles ne dépassent du rebord.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3848



Belle au bois dormant (La)

Smart Games 2019

Trouvez le chemin du Prince à travers le labyrinthe pour sauver la Belle prisonnière dans son château...Ou bien soyez le dragon qui l'empêche d'y parvenir! Ce jeu comporte 60 défis avec différents niveaux de difficulté pour grandir avec votre enfant

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°4459

Camelot

Smart Games 2015



Vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger! Combiner au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels puisse marcher votre héros. 48 défis répartis en 4 niveaux évolutifs.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N° 3665

Château logique

Smart Games 2015



Ce très beau jeu en bois leur permettra, tout en s'amusant, de développer leur sens logique et leur perception spatiale. L'objectif est de trouver la bonne disposition des tours, des tourelles et des donjons pour reproduire à l'identique le château proposé par le défi.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 3666

Petit chaperon rouge (Le)

Smart Games 2017



Le Petit Chaperon rouge est devant un casse-tête : il veut rendre visite à sa Mère-Grand. Mais le loup, toujours affamé, aimerait se joindre à elles et arriver en premier !

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°3920



Jour et nuit

Smart Games 2019

Jour et Nuit, un jeu de logique évolutif en bois où votre enfant devra bien observer pour reproduire à l'identique le tableau donné.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire : N°4451



Gagne ton papa

DJ Games 2008

Les règles de Gagne ton Papa sont d'une extrême simplicité; on y joue seul ou à deux, et à tous les âges. Gagne ton Papa est un formidable outil pédagogique pour s'initier à la géométrie dans l'espace. En duo, il faut être le plus rapide pour réaliser les figures imposées par les cartes. En solitaire, il s'agit de trouver un maximum de Pentas parmi les centaines de milliers de combinaisons possibles.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 349 N°3280 N °333 N°309 N°1689



Lapin et Magicien

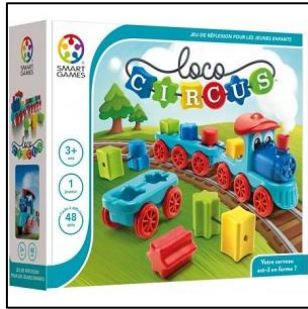
Smart Games 2019

Reproduire les modèles demandés à l'aide des pièces en bois. Assis sur le bloc jaune, rouge ou bleu? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile? Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D. Votre enfant pourra tout aussi bien résoudre les 60 défis proposés ou plus simplement jouer avec les différentes pièces de couleur et le lapin rigolo.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

Exemplaire :: N° 4344



Loco Circus

Smart Games 2020

Un jeu de logique et de réflexion avec 48 défis pour les enfants de 3 à 7 ans où vous devez trouver le bon emplacement des pièces pour former le train. Un jeu éducatif et ludique avec un vrai train qui roule.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

1 joueur

Exemplaire :: N°4381



Logic city

goula 2020

L'enfant sélectionne une carte défi qui montre une vue du dessus et une vue de face des maisons à construire. Puis il construit les bâtiments en respectant les contraintes. Le niveau le plus simple est facile et les maisons sont alignées sur une ligne. Dans les deux autres niveaux il y a trois lignes de maison qu'il faut déduire des indications.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N° 4343



My first totem

Smart Games 2019

Jeu de manipulation et de logique aimanté pour les plus jeunes. Les enfants peuvent assembler les pièces librement ou selon les modèles qui sont progressifs et sur des grandes fiches. Toutes les pièces sont différentes et incitent à l'exploration: bloc sonore, figures bifaces, textures variées, oreilles souples, etc. et aimantées.

A02 : Jeu d'agencement

2 ans et +

1 joueur

Exemplaire : N 4443



Maisons et Arbres

Arthur et Marie 2001

Ah, quel joli village ! Arthur joue à l'urbaniste aujourd'hui ; il place ses cinq maisons et ses cinq arbres. Devant, derrière, petit, moyen, plus grand. Attention, il faut se concentrer ! Intérêt pédagogique : notion d'ensemble et de tri, activité d'observation, de comparaison, de classement, d'ordre, structuration spatiale.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°1770



Mon premier Iotobo

iotobo 2010

Invente et reproduis de nombreux dessins à partir de seulement 3 formes différentes. Tu réaliseras des personnages, des animaux, des fleurs...

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°2826



Pêche-Poissons Puzzle

Casse Noisette 2001

2 enfants pourront pêcher des poissons aux couleurs vives à l'aide de cannes à pêche aimantées. Les poissons et les cannes sont en bois.

A02 : Jeu d'agencement

4 ans et +

Exemplaire : N°1855



Porte-conteneurs

Vilac 2016

Un véritable porte-conteneur en bois et tout en couleurs pour décharger et recharger la marchandise.

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3844



Pédago-oisillons

Spiele 2011

Reconstitue l'oiseau à l'aide de la fiche modèle

A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°228



Trois petits cochons (Les)

Smart Games 2015

Pourrez-vous aider les trois petits cochons à construire leur maison ? Placerez-vous correctement les maisons afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur ? Et si jamais le loup apparaît, saurez-vous les aider en les protégeant à l'intérieur des maisons ?

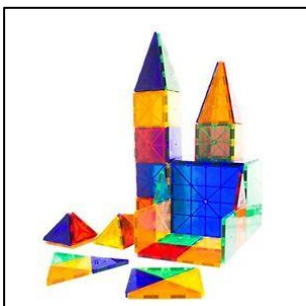
A02 : Jeu d'agencement

3 ans et +

Exemplaire : N°3631



JEUX DE CONSTRUCTION



Animatch

Miniland 2014



Des corps, des têtes, des pattes, des queues et des crêtes pour monter de drôles d'animaux bien sympathiques. Fixation facile par rotules.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°3477

Autoroute

LMO 2016



Un circuit d'autoroute avec des accessoires pouvant être combinés librement, ils stimulent et éveillent la créativité de l'enfant.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°3811



Baby zoo Duplo Lego N°4962

Légo

L'enfant peut donner vie aux animaux du zoo et au gardien.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°1664



Bob the Builder : Grande boîte de construction de Bob Duplo Légo N°3275

Légo 2001

Aide Bob à construire l'endroit où il va vivre et travailler

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°1965



Boite de construction Clipo

Fisher price

Nouvelles couleurs et un nouveau système de picots. Un jeu de construction et d'assemblage indémodable.

A01 : Jeu de construction

4 ans et +

Exemplaire : N°4082



Briques en plastique

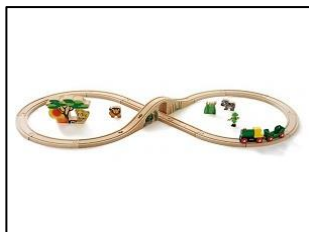
Weplay

Briques géantes pour créer des constructions en taille réelle

A01 : Jeu de construction

4 ans et +

Exemplaire : N°3521



Circuit de train en bois

Play tive

Premier circuit de train miniature de bébé ! Il est en forme de huit et entièrement fabriqué en bois. Une gare, un pont et des arbres forment les différents éléments du décor.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°3827



Clic

Bass et Bass 1994

Assembler les pièces par un système de bouton pression pour obtenir des formes

A01 : Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°241



Clipo Collectivité

Playskool 2002

Les enfants vont construire des personnages, des véhicules, et plein d'autres choses avec les fiches modèles.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°1960



Clipo Vrac

Playskool 2002

Les enfants vont construire des personnages, des véhicules, et plein d'autres choses avec les fiches modèles.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°239



Construction de route (La) Duplo Lego N° 5652

Légo 2010

Rejoins les ouvriers et aide-les à construire une nouvelle autoroute !

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°3126



Construction mousse

Babylon 2015

Des éléments de construction en mousse compacte, souple et lisse avec une finition imitation bois

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°3600 N°3859 N°3901



Cube Clipo

Fisher price

Nouvelles couleurs et un nouveau système de picots. Un jeu de construction et d'assemblage indémodable

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°3214



Duplo motor

Légo

Amuse-toi à construire ton chemin de fer.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°1608

Éléphants cascadeurs Jeu d'encastrement

Haba 2015



Que c'est drôle d'empiler ces éléphants dans tous les sens . C'est un super défi pour tous les petits amateurs de cascade. Les cartes imprimées des deux côtés proposent des modèles de différents degrés de difficulté.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°3686

Forticube

Djeco 2010



11 cubes en beau cartonnage à empiler pour construire un château. 3 personnages inclus dans la boîte pour donner vie au château et développer l'imaginaire des petits.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2887

Grand circuit pompier

Brio



Il faut maintenant lutter contre de sérieux incendies qui se sont déclarés en montagne. Ouvrez la porte du garage et rendez-vous sur le lieu de l'incidente sirène et gyrophare déclenchés, bien entendu. Le pompier secouriste, vous rejoindra. Pas une minute à perdre. Pin-pon, pin-pon !

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°4011

Grand zoo (Le) Duplo Lego N° 6157

Légo



La famille visite le grand zoo de la ville. Ils adorent regarder les différents animaux, tels que le panda, le tigre blanc, le lion de mer et le pingouin très joueur. C'est aussi l'heure de nourrir les animaux ! Le gardien du zoo leur distribue à tous avec son véhicule de nombreux aliments délicieux.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°3572



Hello kitty construction

Giocattoli 2010

Construis l'écurie et le glacier d' Hello Kitty et fais-lui vivre plein d'aventures

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°114

Jardin Duplo N°3099

Légo 2000



Les briques Lego sont parfaitement adaptés pour l'expérimentation et le développement de la motricité des enfants.

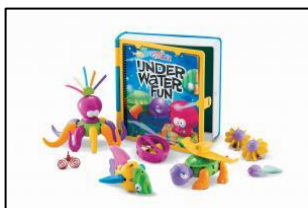
A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°2200

Jeux aquatiques et Quel gourmand ce Dinny !

Fisher price 2004

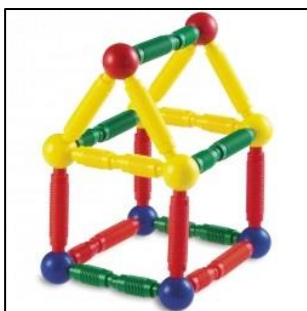


Fais preuve d'imagination en créant des personnages, et invente plein de rebondissements à cette histoire de 12 pages !

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2351



Jumbo maegies

Merlin 2010

Grosses pièces dont les embouts sont équipés de puissants aimants, facilitant ainsi la tâche des constructeurs en herbes. Les cylindres sont nervurés et ajoutent une stimulation tactile au jeu

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2829



Kapla

Bruggen

KAPLA, fondé sur un seul module, s'avère le plus apte à tout construire sans point de fixation. Tout en introduisant l'enfant dans le monde de l'art KAPLA stimule la créativité, les capacités de concentration, l'ingéniosité et les facultés d'adaptation que la vie exige de chacun. En construisant, on se construit soi-même.

A01 : Jeu de construction

6 ans et +

Exemplaire : N°3325



Kid k'nex Education

K'nex 2018

Promouvoir la créativité en présentant à vos enfants l'art de créer avec un jouet qui leur permet non seulement de s'amuser, mais d'exprimer leur créativité

A01 : Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°4099



Koobi

Koobi 2018

Construisez des châteaux, des animaux, des voitures. Laissez libre cours à votre imagination, en emboîtant des cubes et des bâtonnets, pour construire des objets très solides en trois dimensions. Ce jeu éducatif permet aussi d'aborder la géométrie, les mathématiques et la coopération.

A01 : Jeu de construction

Exemplaire : N°4144



Little Forest Friends Duplo Lego N°2834

Légo 2001

Les amis du Petit Bois vivent dans les sous-bois, près d'un chêne. Les enfants auront du plaisir à construire ce monde magique.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°001945



Magnetic polydron

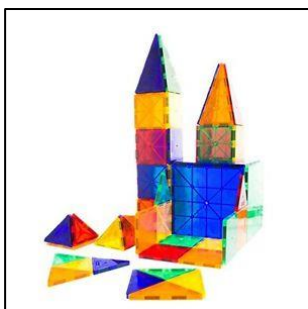
Magnetic polydron 2017

Ce jeu de construction magnétique permet de réaliser des modèles en 3 dimensions

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°003883



Magnétique et découvertes

Dujardin 2015

Créez des constructions magnétiques à l'infini.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°003700



Maison Duplo Lego

Duplo 1989

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°1662 N°2011



Migoga Junior

Quercetti 2019

Tous les éléments sont très grands et ont une couleur différente afin d'être immédiatement reconnaissable. Les éléments sont faciles et intuitifs à emboîter ce qui permet de réaliser rapidement des parcours différents. Les billes, disponible également avec des clochettes, ont un diamètre de 4 centimètres et roulent doucement le long des parcours pour prolonger au maximum la magie et la surprise chez l'enfant.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°4149



Mobilo

Plasticant Mobilo 1999

Mobilo est un matériel de construction qui permet d'apprendre à tenir, attraper, empiler et à balancer, bouger et rouler. Les enfants construisent des objets, des véhicules ou des personnes tout en laissant libre cours à leur imagination. Avec mobilo les enfants apprennent à comprendre leur entourage en reconstruisant celui-ci à l'aide de blocs de construction. mobilo éveille l'imagination des enfants et stimule leur créativité.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°001950



Policier Duplo Lego

Légo

Avec les éléments essentiels de policier, l'enfant pourra rentrer dans le monde imaginaire.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°1660



Quadrilla

Hape 2019

Avant de faire dévaler sa bille, votre enfant se lance dans la construction de ce circuit à billes modulable de Hape. Sa récompense ? Laisser tomber les billes et suivre avec émerveillement leur traversée à travers différents obstacles qui altèrent leur parcours.

A01 : Jeu de construction

4 ans et +

Exemplaire : N°004331



Rockin'Robots

K'nex 2007

Pour imaginer et construire de drôles de robots. Des robots plutôt rock'n roll avec des pièces inédites, effet "métal" et des décors à fixer sur les connecteurs. Les robots peuvent marcher et tenir debout grâce aux pièces articulées.

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2428



Rovin'Rollers

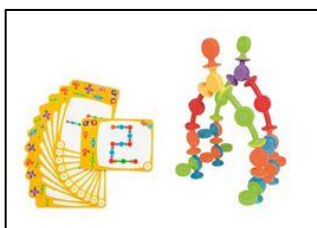
K'nex 2005

Des véhicules en délire ! Tracteurs, tractopelles n'ont plus de secrets grâce à un système d'assemblage plus facile composé de larges pièces de couleurs. Des grands yeux, des grosses roues qui font 1/2 clic pour captiver l'attention de l'enfant.

A01 : Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°2231



Spop

L.A.P 2018

Jeu d'assemblage original. Variété infinie de formes et structures. Pièce souple et flexible en silicone lavable. Les ventouses produisent un amusant « Pop » quand elles sont jointes ensemble. Encourage l'imagination et la créativité.

A01 : Jeu de construction

Exemplaire : N°4091



Toy Biz

Toll Free 1996

Jeu de construction et création à l'infini, s'articule une fois assemblé

A01 : Jeu de construction

4 ans et +

Exemplaire : N°2344



Train à pousser (Le) Duplo lego N°9212

Légo

Les trains sont également fantastiques pour stimuler l'imagination en voyageant vers de nouvelles destinations passionnantes. Ce jeu contient 129 éléments dont 2 locomotives et 4 wagons, 25 rails et divers briques pour reproduire une gare et son environnement.

A01

Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°3062



Travaux publics Duplo Toolo

Légo 1993

L'enfant pourra construire des engins de travaux - tracto pelle, camion benne...

A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°518



Triangle Puzzle

Celda 2002

Un triangle à séparer en petites pyramides croissantes. Chacune de ces formes se compose de 15 pièces amovibles. Possibilités infinies pour créer des formes en 3 D.

A01 : Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°1939

Tutus Bruco Octopus

Ludus 2010



Ces jeux d'assemblage et d'encastrement sont composés d'éléments de couleurs primaires faciles à manipuler et à assembler. Pratiques, leurs pièces solides en plastique antichoc et incassable sont légères et lavables. Le MAXI KIT Animaux regroupe les animaux : Octopus la pieuvre, Bruco la Chenille et Titus la Tortue. Ces jeux de construction amusants favorisent la créativité, améliorent l'habileté et la coordination de l'enfant tout en développant sa logique et sa réflexion. Ils permettent également un apprentissage aisé des couleurs et des séquences.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°2980

Véhicules et tournevis

Drill fun 2008



6 véhicules à construire ; Ils se montent et se démontent à l'aide de 6 tournevis

A01 : Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°2981



Vrac Poly M

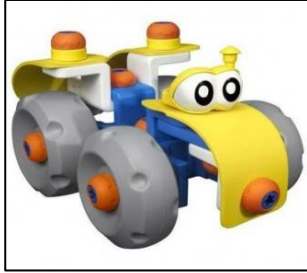
poly M 1990

A01

Jeu de construction

5 ans et +

Exemplaire : N°622



Vroum le tracteur Kids play

Meccano 2010

Vroum le tracteur Kids Play est un sympathique tracteur à construire à l'aide de 40 pièces. Avec ce coffret d'assemblage destiné aux plus jeunes, les tout-petits vont apprendre à élaborer leurs premiers jeux de construction.

A01 : Jeu de construction

2 ans et +

Exemplaire : N°000123

Wee Waffle ville et château

Little tikes



Jeu de construction avec des pièces de 10 cm ou plus qui s'emboîtent pour construire maisons, immeubles ou château. Les pièces, très colorées, ont un sens d'emboîtement à respecter si l'on veut mettre un toit. Les réalisations sont vites importantes et solides.

A01 : Jeu de construction

Exemplaire : N°1467

Wild Ones

K'nex 2007



Ce coffret tigre détient tous les éléments pour construire des animaux sauvages : cornes, décors "pelage" à fixer sur les connecteurs, pattes et grandes oreilles !

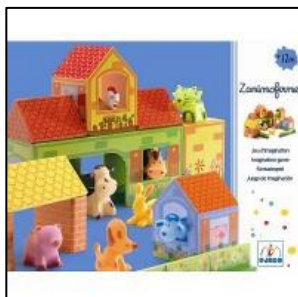
A01 : Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2429

zanimoforme

Djeco 2010



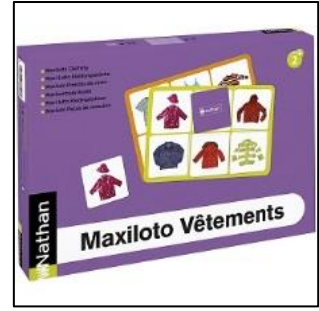
Une ferme à construire selon ses souhaits grâce à ses 14 cubes. Les 8 animaux pourront évoluer gaiement dans leur nouvel espace.

A01

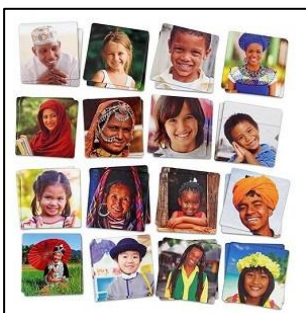
Jeu de construction

3 ans et +

Exemplaire : N°2979



JEUX D'ASSOCIATION



DOMINO



Domino 2 bouts debout

Sapin malin 2015

Original ce domino classique sauf que l'on joue en plaçant les dominos debout et les encastrant l'un dans l'autre et si on ne s'est pas trompé, on voit le même animal sur les côtés. Malin ! Pour les plus petits on peut également jouer à plat comme un domino classique.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°3732



Domino couleurs

Djeco 2013

Un jeu de reconnaissance des images et d'approche des nombres

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°342 N°4491



Main dans la main

Selecta 2009

Des enfants joyeux de tous les pays se donnent la main et forment une ronde dès que les images sont placées correctement. Jeu en bois. Plusieurs règles de jeu.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2783



Octo domino

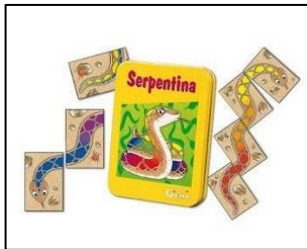
Djeco 2020

Octo Domino est un jeu éducatif qui développe le sens de l'observation et initie aux nombres. Chacune présentant sur son recto une représentation d'animaux et sur son verso des chiffres façon domino.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°4326



Serpentina

Amigo 2004

Les couleurs des serpents sont toutes mélangées. Qui peut nous aider à les assembler ? Associer les cartes selon leur couleur, ce n'est pas si difficile ? Le gagnant sera le joueur qui possèdera, à la fin de la partie, le plus grand nombre de cartes.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2963



Triomino Dora exploratrice

Goliath 2010

Apprends les chiffres et les couleurs avec Dora ! Avec un 1er niveau très simple pour manipuler les triangles en puzzle. Le deuxième niveau permet de jouer avec les chiffres et les images de Dora.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4003



Triominos Disney

Goliath 1994

Jeu amusant, coloré et palpitant avec Donald, Pluto, Mickey, Minnie et Daisy. Celui qui arrive le premier à poser les cartes à droit au plus grand nombre de fiches et gagne.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire: N°664



Triominos junior

Goliath 2010

Triominos Junior. Observez, placez... et c'est gagné ! Triominos Junior c'est un jeu éducatif et passionnant. En y jouant, les enfants vont apprendre à reconnaître et à manipuler les chiffres et les couleurs. Il propose deux niveaux de difficulté pour accompagner l'enfant dans son évolution.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°2972

LOTO



Autour du monde Jeu de loto

Jeux FK 2007

Un jeu de loto pour découvrir les familles du monde avec un enfant esquimau, une maman indienne ou encore un papa français.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2785



Bingo des animaux

Vilac 2018

Un jeu de chance et de hasard où vous devrez être le premier à habiller votre animal. Tournez la flèche et positionnez sur votre animal le vêtement ou l'accessoire désigné : pantalon, chapeau, Tee-shirt, lunettes et chaussures. Un jeu magnétique et éducatif.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3970



Découvreur (Le) Autour du monde

Jeux FK 2006

Jeu de loto: le premier joueur qui a rempli sa planche, gagne la partie

R01 : Jeu d'association

ans et +

1 2 3 4

Exemplaire : N°2259



Drôles de Petites Bêtes

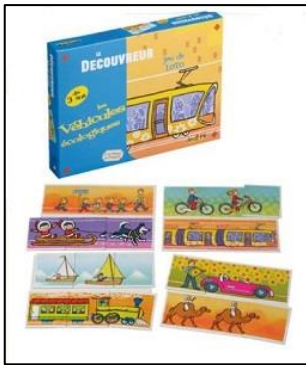
Bioviva 2009

Un fabuleux loto tout en couleurs. Observe attentivement les silhouettes que tu as sur ta planche et retrouve les Petites Bêtes correspondantes. Tu devras te montrer plus rapide que ton ombre pour être le premier à compléter ta planche de jeu !

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2854



Découvreur : Les véhicules écologiques (Le)

Jeux FK 2007

Chaque joueur choisit une planche. Une planche représente 2 véhicules divisés en 3 parties : l'avant, le milieu, l'arrière. 24 cartes sont disposées sur la table, faces cachées. A tour de rôle, chaque joueur découvre une carte. S'il a la même partie d'image sur sa planche, il pose la carte dessus et rejoue. Sinon, il donne la carte à celui qui en a besoin. Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2485

Loto du toucher

Bien joué 1996



Posez plusieurs cartes illustrées face visible et deviner puis piocher dans le sac en toile la forme qui correspond à l'image

R01 : Jeu d'association

6 ans et +

Exemplaire : N°820

Loto Les Véhicules

Jeux FK 2004



Chaque joueur choisit une planche de 6 images. 24 cartes sont disposées sur la table, faces cachées. A tour de rôle, chaque joueur découvre une carte et annonce ce qu'elle représente. S'il a la même image sur sa planche, il pose la carte dessus et rejoue. Sinon, il donne la carte à celui qui en a besoin. Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2484

Maxiloto animaux

Nathan 2005



Dans ce loto d'images, vous pouvez admirer 24 illustrations d'animal. Une invitation à de captivantes parties de loto très amusantes.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2167

Maxiloto de la vie quotidienne

Nathan



36 photos d'objets très familiers à placer sur 6 planches de jeu. Chaque planche est sur un thème de la maison : la salle de bains, la cuisine, les aliments, les vêtements, les jouets et des objets.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°3001

Maxiloto des aliments

Nathan 2019



36 photos d'aliments à placer sur 6 planches de jeu. Chaque catégorie alimentaire est représentée par une planche :- Fruits et légumes,- Céréales et produits dérivés,- Produits laitiers,- Viande, poisson et œuf,- Matières grasses,- Épices et aromates.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4179

Maxiloto jouets

Nathan 1994



Dans ce loto d'images, vous pouvez admirer 24 magnifiques illustrations de jouets. Une invitation à de captivantes parties de loto très amusantes.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

1 2 3 4

Exemplaire : N°370

Maxiloto vêtements

Nathan 2018

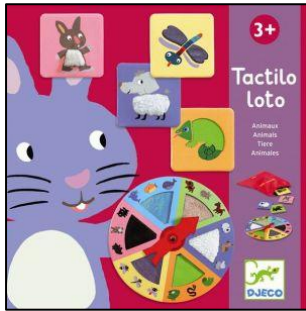


Un jeu de loto proche de l'univers de l'enfant. Chaque planche contient des photos sur le thème des vêtements et des accessoires.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4129



Tactilo loto animal

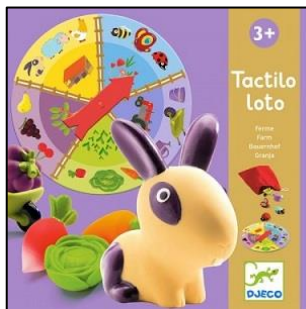
Djeco 2015

Faites tourner la flèche et retrouvez la texture présentée dans un sac opaque rassemblant différentes cartes. Jeu de découverte tactile où il faut retrouver au toucher un ours tout doux, un mouton frisé ou encore un lézard râpeux....

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3556



Tactilo loto ferme

Djeco 2015

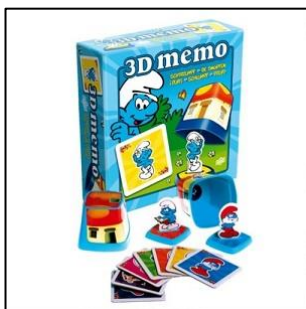
Jeu de découverte tactile. Il faut réussir à retrouver, rien qu'avec le toucher, un fruit, un insecte, un animal, un légume ou un accessoire de la ferme à l'intérieur du sachet en tissu.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3549

MEMORY



3D Mémo Schtroumpf

Upper deck 2008

Peux-tu deviner où chacun se cache ? Rejoins tes amis les schtroumpfs dans une trépidante partie de cache-cache. Retourne une carte et trouve le schtroumpf correspondant qui se cache sous une des maisons. Tout le plaisir d'une partie de mémo classique combinée avec un jeu en 3D simple et hilarant.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2851



Abella l'abeille

Haba 2016

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°4583



Animaux (Les) Mémo

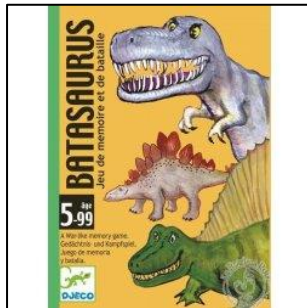
Ravensburger 2007

Retrouver 2 images identiques parmi toutes les images et reconstituer des paires sur le thème

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2809



Batasaurus

Djeco 2017

Le but du jeu est de gagner le maximum de combats de dinosaures : des attaques de dinosaures, des ripostes appropriées.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire: N°3916



Chasse aux monstres (La)

Le scorpion masqué 2013

La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3268



Coccimemo

Janod 2016

Jeu de memory avec 3 niveaux de difficulté et 5 fiches différentes (couleurs, formes, poissons, animaux de la ferme et légumes). Le but du jeu est de retrouver les paires en soulevant les pois de la coccinelle.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°003757



Doublette (La)

Jeux FK 2007

Disposer toutes les cartes faces cachées sur la table. Chaque joueur retourne à son tour 2 cartes au choix. S'il retourne 2 cartes qui peuvent s'associer - l'avant et l'arrière d'un véhicule allant à droite, ou l'avant et l'arrière de ce même véhicule allant à gauche, il gagne la paire et peut rejouer. Sinon, il les cache à nouveau. Le joueur qui a récupéré le plus de paires gagne la partie. Pour les plus jeunes, on se contentera de s'amuser à reformer les véhicules, ou bien on ne jouera qu'avec une partie des cartes.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2475



Duos des fantômes

Haba 2016

Les petits fantômes veulent aller à la fête donnée dans le vieux château, mais les chats gardiens du château ne les laissent pas entrer. C'est seulement en duo qu'ils pourront passer à travers l'une des fenêtres de la tour. ?

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3736



Fantômes de Minuit (Les)

Amigo 2016

Il est 22h et les petits fantômes hantent la vieille horloge. Il faut vite les faire rentrer avant que sonne minuit. Mais ils se cachent et s'amuse à avancer l'heure quand vous les perdez de vue.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3775



Find Monty

Beleduc 2019

Ce jeu permet aux enfants de développer leur repérage spatial et leur mémorisation d'une façon ludique. Le joueur doit regarder une carte et reproduire la même scène. Si la reproduction est correcte, il garde la carte sinon il la remet avec les autres. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°4154



Jeu de cache-cache avec les animaux de la ferme

Learning ressources 2017

Qu'est-ce-qu'il y a dedans ? Un moyen surprenant pour apprendre à reconnaître les couleurs et la taille des objets.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°3891

Jeu de mémorisation (Le)

Atelier Bec et Croc 1998

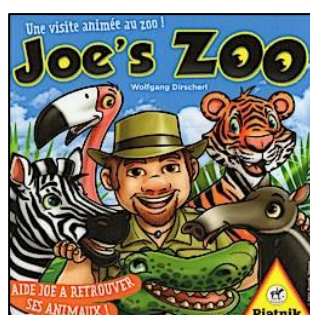


Le joueur place les 6 jetons de couleurs dans un ordre précis, puis il rabat les volets. L'autre joueur doit replacer les jetons de couleurs dans le même ordre que les pions se trouvant sous les volets.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°1304



Joe's Zoo

Piatnik 2016

Que se passe-t-il au zoo ? Certains animaux se cachent. Joe le gardien veut rétablir l'ordre dans son zoo bien aimé. Il a besoin de ton aide pour retrouver le flamant rose, le zèbre, le crocodile, le tigre et le fourmilier. Quand tu réussis tu obtiens une friandise.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3768

Little mémo

Djeco 2011



Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ? Découvrez ce jeu de cache-cache et de mémoire avec ses 9 adorables animaux facilement préhensibles.

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°318, N°3383, N°3461, N°3458



Maxi memory aliments sains

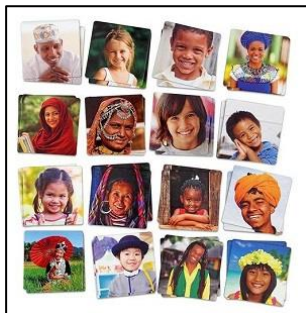
Akros 2019

Sur les 34 grandes cartes en cartons épais de ce jeu de mémo, des photographies d'aliments de base en gros plan sur fond blanc. Ici pas de fioritures : on va à l'essentiel pour faciliter la compréhension et la faculté d'attention.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4232



Maxi mémoire cultures

Akros 2019

Retrouve les bonnes paires parmi les portraits du monde! Chaque tuile correspond à un portrait: une fillette hawaïenne, un homme jamaïcain, un garçon philippin, etc. Il suffit de mélanger toutes les cartes et de les placer face cachée sur une table. A tour de rôle les joueurs vont devoir retourner deux cartes. Si elles sont identiques, le joueur garde ses cartes, et si elles sont différentes il les replace à l'envers au bon endroit. Celui qui a le plus de fiches à la fin de la partie la remporte. Ce memory est un jeu idéal pour sensibiliser les plus jeunes à la grande diversité des personnes dans le monde.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4328



Maxi mémoire endroits du monde

Akros 2020

De la Tour Eiffel à la Muraille de Chine en passant par le Colisée à Rome, les cartes de ce memory représentent des sites du monde entier. Il suffit de mélanger toutes les tuiles et de les placer faces cachées sur la table. Chaque joueur à son tour retourne deux cartes. Si elles sont identiques, le joueur garde ses cartes, et si elles sont différentes il les replace à l'envers au bon endroit. Celui qui a le plus de paires à la fin de la partie la remporte. Un memory de grande qualité qui fait voyager les petits et les grands!

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4429



Maxi memory tactile de la nature

Akros 2019

Ces cartes illustrées de photos d'insectes, d'animaux, de plantes et d'éléments de la nature permettent de jouer au memory classique: il suffit de disposer les cartes faces cachées sur la table et retourner deux cartes l'une après l'autre pour tenter de retrouver les paires. Pour développer la discrimination tactile et développer la reconnaissance de textures, les joueurs peuvent jouer au memory tactile: disposer les cartes de la même façon que le memory classique, retourner une première carte, puis une deuxième mais cette fois avec les yeux fermés. En la touchant, le joueur devine si les cartes sont identiques.

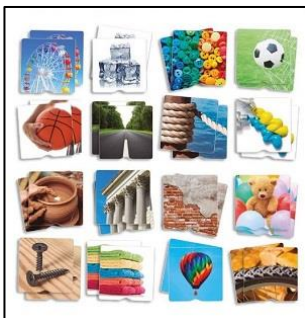
R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4133 N°4134

Maxi mémoire tactile du quotidien

Akros 2020



Ces cartes permettent de jouer au memory classique: il suffit de disposer les cartes faces cachées sur la table et retourner deux cartes l'une après l'autre pour tenter de retrouver les paires. Pour développer la discrimination tactile et développer la reconnaissance de textures, les joueurs peuvent jouer au memory tactile: disposer les cartes de la même façon que le memory classique, retourner une première carte, puis une deuxième mais cette fois avec les yeux fermés. En la touchant, le joueur devine si les cartes sont identiques. Ce jeu est idéal pour travailler la mémoire visuelle et tactile, et enrichir le vocabulaire en relation avec des objets du quotidien.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4430

Maxi roule cocotte

Tilsit 2003



Avec Roule Cocotte, les enfants doivent récupérer des œufs sous de malicieuses poulettes installées sur leurs nids. Il vous faudra ramasser dans chaque nid autant d'œufs qu'indiqués par le dé. Mais attention, tous les nids ne contiennent pas un nombre suffisant d'œufs ! Il faut essayer de repérer les nids où les œufs n'ont pas été tous ramassés.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire : N°2024

Memofrutti

Janod 2016



Jeu de mémoire olfactif très original sur le thème des senteurs. L'enfant doit associer la carte du fruit entier et la carte du fruit tranché (12 fruits entiers, 12 fruits tranchés) ou gratter les zones senteurs 2 par 2 pour reformer les paires (zone senteur au verso de la carte).

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3758

Memory des chaussures du musée de Romans

Ludothèque



Mémoire des chaussures créé avec des photos du musée international de Romans. Basé sur la mémoire, ce jeu consiste à reconstituer des paires de chaussures.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°2319



Mr Wolf

Blue Orange 2019

Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4246



Pengoloo

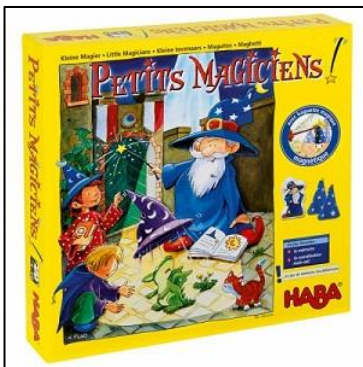
Blue Orange 2016

Bienvenu au pôle sud. Nos pingouins sont prêts à jouer avec vous. Lancez les dés colorés et trouvez les œufs correspondants cachés sous les pingouins. Le premier joueur à recueillir six pingouins avec ses œufs sur son iceberg a gagné.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3777



Petits magiciens

Haba 2015

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

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3607



Pique Plume

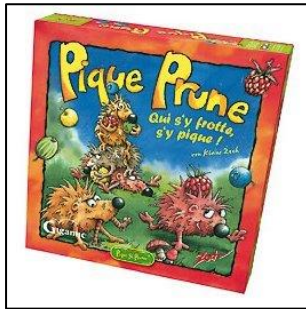
Gigamic 1998

Une course animée où chaque poule doit déplumer ses adversaires. Pour aller très vite et avancer vers le but, il faut se souvenir des images cachées sous la prairie. Un jeu qui associe les principes du jeu de mémo et de la course et apprend aux petits et grands à se faire plumer dans la bonne humeur !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2573



Pique prune

Gigamic 2009

Chaque hérisson doit chiper en passant les fruits que ses amis ont embrochés sur leurs piquants. Le premier à avoir récupéré tous les fruits de ses concurrents gagne la partie. Mais il faut de la mémoire pour avancer et doubler les hérissons pour prendre leurs fruits

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2958



Quadrिमemo Les véhicules

Nathan 2007

Un jeu de mémory pour développer l'observation chez le jeune enfant par la manipulation d'objet en volume. Trente-deux véhicules de huit formes et de six couleurs différentes à cacher sous des capuchons pour reconstituer des paires. Ces paires permettent trois niveaux de jeux, même véhicule, même couleur ou même véhicule, couleurs différentes ou véhicules différents, même couleur.

R01 : Jeu d'association

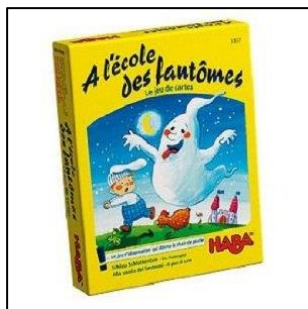
2 ans et +

Exemplaire : N°2607

OBSERVATION

A l'école des fantômes

Haba 2003



Aujourd'hui, les petits fantômes doivent démontrer s'ils sont capables de faire peur aux habitants du château en disant bien fort « Ouh ! ». Mais ils ne doivent effrayer que certains habitants. Seul celui qui aura une bonne mémoire et pourra se rappeler du plus grand nombre d'habitants du château deviendra Maître fantôme.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2884 N°3641

A Tâtons

Haba 2002



En deux temps, trois mouvements, les joueurs plongent leur main dans le sachet. Trouveront-ils sans regarder la pièce tactile recherchée ? Celui qui aura palpé le plus vite la forme en bois, crie "Saperlipopette!" et la montre aux autres joueurs. Une récompense est attribuée pour le bon sens du toucher. Un jeu tactile de rapidité.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3065

Âge de pierre (L')

filosofia 2019

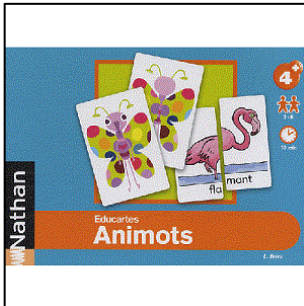


Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes. Bâissez votre village et soyez le plus prospère ! Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants !

R01 Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4153



Animots

Nathan 2009

2 jeux de cartes pour jouer avec les mots de 2 syllabes, fondés sur le principe classique du mistigri et du jeu des paires. Les enfants apprennent à segmenter et à combiner les syllabes orales ou écrites.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3789



Attrape rêves

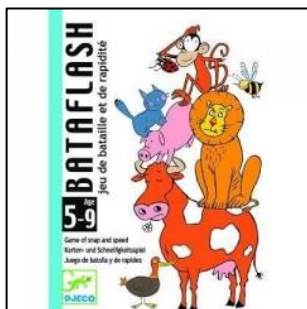
Space cow 2020

Permet de développer le sens de l'observation et l'estimation des formes, tout en repoussant de méchants cauchemars ! Rien de tel qu'un doudou pour se reconforter et transformer les mauvais rêves en une jolie histoire !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°4442



Bataflash Jeu de bataille et de rapidité

Djeco 2013

Un jeu de bataille qui développe le sens de l'observation des plus petits. Le plus rapide gagne.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3274 N°4300



Bazar bizarre junior

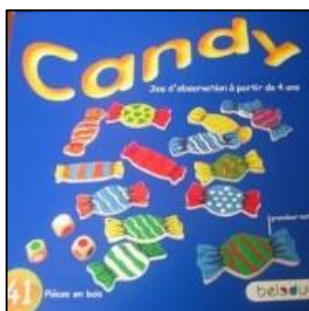
Gigamic 2018

Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne ! Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4070



Candy

Beleduc 2004

Les 41 bonbons colorés sont disposés sur le tapis. Qui sera le plus rapide pour les ramasser? À son tour, chaque joueur lance les 3 dés de couleurs, il faut chercher le bonbon correspondant à la combinaison des 3 couleurs. Le premier joueur à réunir 5 bonbons a gagné. La règle propose également 2 variantes pour allonger le jeu.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2611



Candy XXL

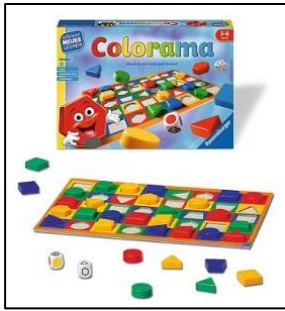
Beleduc 2012

Les 41 bonbons sont éparpillés sur le tapis de jeu face visible. À son tour chaque joueur va lancer les 3 dés de couleurs, il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs. Tous les joueurs cherchent en même temps, le plus rapide prend le bonbon devant lui. Le premier joueur à réunir 5 bonbons à gagner la partie. La règle propose également 2 variantes dont une pour les plus jeunes.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3084



Colorama

Ravensburger 1996

Ce beau matériel ludique et pédagogique est idéal pour appréhender les formes et les couleurs avec les yeux et les mains. C'est à la fois un jeu d'observation et un jeu de manipulation qui plaît bien aux petits. C'est un jeu progressif qui se joue à un puis à deux dés. Reconnaître la combinaison forme / couleur indiquée par deux dés n'est pas si facile.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°1832



Colori

Amigo 2004

Ce jeu développe le sens de l'observation et la rapidité. 2 tableaux retournés présentent 12 objets différents. Un et un seul objet est commun aux 2. Le premier qui retrouve l'objet identique gagne le tableau, puis on en tourne un autre et on continue. Le gagnant est celui qui en a récupéré le plus en fin de partie.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°2050



Dobble kids

Asmodée 2012

Le jeu Dobble Kids, c'est 30 cartes, 30 animaux et un animal identique entre chaque carte de jeu. Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades. Il y a également moins de symboles par carte afin de simplifier le jeu et de réduire sa durée... Idéal pour les parties qui réunissent des personnes d'âge très différent !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3139



Duomix

Tactic 1994

Retrouvez, parmi les différentes illustrations, l'unique paire parfaitement identique tant sur la forme que la couleur ! Soyez attentifs pour être le plus rapide à retrouver le plus de paires ! Vous aurez besoin de vitesse et de concentration !

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°2134



Fête des animaux

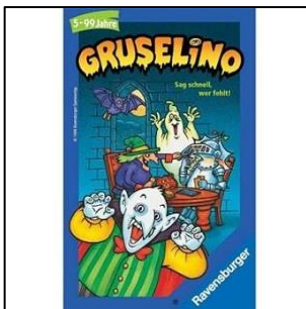
gogotoys 2018

Parfait pour apprendre à reconnaître les formes et les couleurs. Soyez le premier à compléter votre planche de jeu avec les pièces correspondantes. Il y a deux façons différentes de jouer.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4088



Gruselino

Ravensburger 1999

Jeu de cache-cache au château. Des esprits en tous genres y participent : chauve-souris, fantôme, vampire, armure, chouette, citrouille... Pourtant, en observant bien, l'un d'eux manque toujours. Mais lequel ?

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°1736

Gruselino géant

Ludothèque 2012

Parmi les 8 personnages ou animaux du château hanté, il y en a toujours un qui a disparu. Qui sera le premier à le découvrir ? Le gagnant remporte la carte

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3146



Halli galli junior

Amigo 2013

Les enfants retournent une carte chacun à leur tour. Dès que deux clowns gais identiques apparaissent, il faut frapper la sonnette très vite pour la faire sonner. Le joueur le plus rapide reçoit en effet tous les clowns retournés. Mais il faut faire attention à ne pas se laisser piéger par les clowns tristes, qui ressemblent beaucoup aux clowns gais: celui qui sonne par erreur doit donner des cartes à ses adversaires... Et à la fin, celui qui a le plus grand nombre de clowns gagne la partie !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2023 N°3257 N°3258



Jeu des contes (Le)

Arthur et Marie 2005

Le lien entre les cartes d'un même conte est basé sur l'observation des personnages et autres éléments. Elle offre une dimension axée sur la création d'histoires nouvelles. Le jeu des contes fond couleur: Les contes sont illustrés par des cartes avec un fond couleur. Cela permet un tri aisé et un repérage accessible aux petits enfants de 1 à 5 ans.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2210



Jeu des nains (Le)

Selecta

Chaque lancer de dés produit une combinaison de 3 couleurs. Qui trouvera en premier parmi les 56 cartes le bon nain dont les habits correspondent aux couleurs des 3 dés ?

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2081

Jouons avec les animaux

Haba 2005



La souris est-elle plus petite que le singe ? Bien sûr ! Mais le singe est plus petit que la girafe ! Celui qui aura une bonne mémoire et réagira vite, récupérera le plus d'animaux.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°2801

Kang-a-roo

Piatnik 2020



Jeu de cartes et de collecte de kangourous mouvementé.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°4449

Kaput

Les jouets libres 2017



KAPUT est un jeu basé sur l'anxiété des enfants par rapport aux cauchemars. Immatériels par essence, l'objectif est ici de les rendre concrets afin de donner aux enfants un outil qui leur permettra de vaincre leurs peurs. Le jeu débute par une partie créative où chaque enfant construit des formes en pâte à modeler qui symbolisent les cauchemars dans son imaginaire. Ensuite, le but est de venir écraser le plus de cauchemars possible pour gagner !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3943



Lili la chenille Oh la gourmande !

Ravensburger 1997

Où vas-tu Lili ? De la fraise au melon, en passant par la salade, la petite chenille multicolore grignote ses friandises préférées. Le joueurs qui récupérera le plus de fruits et légumes avec Lili est le gagnant de la partie.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°1129



Little association

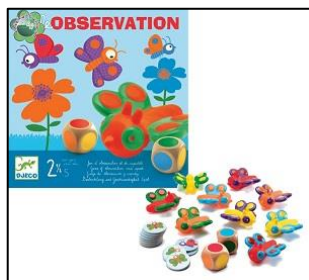
Djeco 2011

Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. Pioche une carte: à quel univers appartient la carotte? Au potager, bien sûr! Alors vite, pose ton lapin dans le potager! Un jeu amusant pour des moments d'échange et de complicité entre les tout petits et leurs parents.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°310 N°3021 N°3377 N°3379



Little observation

Djeco 2013

De petits papillons virevoltent dans le jardin. Qui sera le plus observateur et attrapera le papillon correspondant à la combinaison des dés

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°319

Little collect

Djeco 2020



Dans ce jeu de société, les jeunes joueurs doivent réunir petits pois et carottes pour attirer des lapins. Et pour gagner ? Il faut être le premier à réunir trois lapins, trois carottes et trois petits pois sur son plateau, pas de jaloux ! Mais attention le renard rode et fait perdre aux joueurs leur lapin. A little collect, la chance tourne vite et les lapins disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés

R01 : Jeu d'association

2 ans et +

Exemplaire : N°4324



Lynx (Le)

Educa 2006

Ce jeu porte bien son nom. Il faut vraiment un œil perçant pour retrouver l'objet pioché parmi les 300 images du grand plateau de jeu. Celui-ci est modulable, ce qui renouvelle l'intérêt à chaque partie. Un jeu inégalé d'observation et de langage qui plaît à tout âge.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°448



Lynx Géant

Educa 2007

Jeu de rapidité où les images tirées au hasard doivent être retrouvées le plus vite possible sur le plateau de jeu.

R01 : d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2554



Minimatch

Djeco 2014

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Une grande carte "méli-mélo" est découverte sur la table. Tous les joueurs en même temps cherchent dans leurs cartes un des éléments dessiné sur la carte méli-mélo. Il faut être le premier à abattre une carte avec un élément présent sur la carte méli-mélo. Si la carte est bonne le joueur peut s'en débarrasser. Dans le cas contraire il en pioche 2.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3476



Monde de Nemo

Carta Mundi 2006

Une variante amusante du célèbre jeu "du Mistigri". Celui qui a la carte Nemo comme seule carte restante est l'heureux gagnant !

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°2339



Monstre des couleurs (Le)

Purple Brain 2019

Le Monstre des Couleurs s'est réveillé tout désorienté, il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille, alors il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Peux-tu l'aider ? Pour cela il faudra que tu penses à des choses qui te rendent joyeux, triste, calme, qui te mettent en colère ou qui te font peur. Puis que tu dises à tout le monde ce que sont ces choses. Avec ton aide, et celle de sa jeune amie, il y arrivera sans aucun doute.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4183



Oh my gold

Blue Orange

Hissez haut moussaillons ! Enfin le magot des mers est à portée de main !

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4284



Outékaché

Vilac 2020

Un jeu d'observation et de rapidité, il faut être le premier à retrouver le dessin de la carte piochée. Attention aux pièges !

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4342



Paletto Géant

Bec et Croc 2020

Après avoir placé au hasard tous les pions sur le plateau, chaque joueur, à son tour, lance le dé et prélève un pion de la couleur désignée par le dé. Et s'il n'y en a plus sur le plateau ? qu'à cela ne tienne, on le prélève... chez un adversaire ! Le 1er qui a les 6 pions d'une couleur a gagné !

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4393

Petit Lynx (Le)

Educa 1996



Qui sera le premier à trouver ces images amusantes ?...Un lion, un bateau, un chat, un escargot, un éléphant. Mets tes yeux de lynx au travail : observe, recherche, regarde et utilise ta rapidité pour repérer les images et gagner la partie.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°3803

Paul et la lune

Haba 2018



La lune a perdu sa baguette magique lumineuse. Avec l'aide des fées des étoiles, Paul veut l'aider à la retrouver. Les joueurs lancent le dé pour faire avancer Paul. Recherchez le symbole sur lequel Paul s'arrête parmi les plaquettes étoile faces cachées. Trouvez le bon symbole, accrochez la fée des correspondante à la prochaine étoile sur le chemin étoilé, sinon le nuage continuera de recouvrir la lune. Suspendez des fées à toutes les étoiles avant que le nuage ne cache complètement la lune, et les joueurs gagneront ensemble.

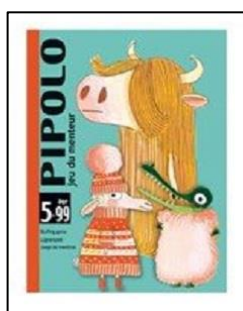
R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°4076

Pipolo

Djeco 2010



Un jeu de carte dans lequel on retrouve 4 familles d'animaux : les poilus ; les vêtus ; les tout nus ; les "à plumes ». Dans ce jeu il nous est demandé de liquider ses cartes le plus rapidement possible grâce à une dépose de carte basée sur le bluff. Chaque joueur à son tour devra déposer une carte face caché de la même famille que la carte posée sur la table face visible.

R01Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°165



Quartett

FX schmid 1998

Ce jeu de famille est différent des jeux normaux car les 4 cartes d'une même famille forment une seule image quand on les met ensemble. Autrement dit, elles forment un puzzle. Chaque carte d'un même puzzle se laisse reconnaître par un petit symbole (la grenouille, le canard...) repris 1,2,3 ou 4 fois selon que la carte se situe respectivement en haut à gauche, en haut à droite, en bas à droite ou en bas à gauche. Ce système très clair permettra aux joueurs de poser clairement leurs questions : As-tu par exemple, la carte 2 de la famille des tigres ?

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°1522



Qui mange quoi ?

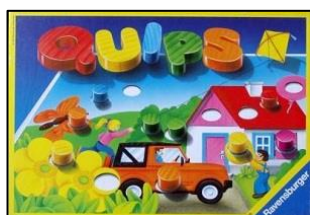
Ravensburger 2013

Où vit le chevreuil ? Que mange l'écureuil ? Les enfants apprennent par exemple que l'écureuil mange des noisettes, que le sanglier vit dans la forêt et le canard sur l'eau. Le but du jeu est de compléter les planches et d'apprendre le repas préféré des animaux.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°352



Quips

Ravensburger 1997

Quips est un jeu de dés (couleur et/ou constellations jusqu'à 3) destiné aux plus petits. Chaque joueur possède une planche qu'il doit remplir avec les pions en bois en lançant les dés. Plusieurs règles suivant l'âge des enfants.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°1065



Rafle de chaussettes

Haba 2015

Connaissez-vous le monstre aux chaussettes ? C'est celui qui aime bien se cacher dans l'armoire et semer la pagaille dans les chaussettes ! Il en a déjà mis un énorme tas devant vous. Qui sera le plus rapide pour trouver les bonnes paires de chaussettes ?

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3593



Rapidofruit

Djeco 2016

Quel gourmand sera le plus rapide pour gagner des fruits et des légumes ? Mais attention, il est interdit de manger avec des gants de boxe !

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3765



Sardines

Djeco 2013

Quelques secondes pour observer les petites sardines dans son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte !

R01 Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3266



Spidmonsters

Djeco 2014

Motif ! Planète ! Monstre ! Les associations s'enchaînent et se déchainent à un rythme délirant. Le premier à s'être débarrassé de tous ses monstres a gagné.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°3475



Tartes folles

Haba 1996

Dans le fournil il y a beaucoup à faire. Tous les enfants doivent essayer de réunir au plus vite à l'aide d'une cuillère en bois les billes-ingrédients pour les recettes commandées. Pas toujours facile de récupérer les billes de la bonne couleur tous en même temps.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°794



Trouve-le ! Animaux du monde

Amix 2014

Observer, découvrir, reconnaître. Un super jeu d'observation afin de se familiariser avec les animaux des différentes parties du monde.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°467



Vice et versa

Gigamic 2017

Sur chaque carte deux dessins pratiquement identiques sont représentés. D'un côté, la fleur est ouverte, de l'autre elle est fermée. Au recto, le soleil se cache derrière les nuages, au verso, il est passé devant les nuages... À chaque tour, un joueur retourne secrètement une carte pendant que les autres joueurs ont les yeux fermés. Il annonce ensuite la phrase magique "1,2,3, on a changé quoi ?" puis, tout le monde ouvre les yeux. Le premier à trouver la carte qui a été retournée peut se débarrasser d'une de ses cartes. Le premier à ne plus avoir de carte remporte la victoire !

R01 : Jeu d'association

4 ans

Exemplaire : N°3911



Voyage autour du monde

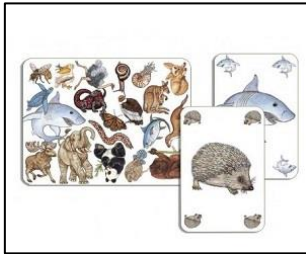
FK 2009

Le but du jeu est de faire des associations de paysages avec les cartes. À tour de rôle, chacun pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite. Dès qu'un joueur arrive à former une association, il dépose les deux cartes sur la table. Le gagnant est celui qui a réalisé le plus de paires.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°95



Zanimatch

Djeco 2009

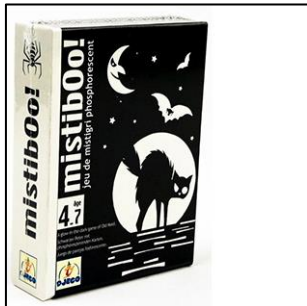
Il faut être vif et rester concentré ! Le premier qui trouve sur la grande carte méli-mélo un animal de son jeu abat sa carte aussi vite que possible !

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°2716

Mistigri



Mistiboo

Djeco 2020

Un jeu de paires à associer mais attention il ne faut pas garder le mistigri. Brrr !!! Un jeu drôle et effrayant...pour jouer aussi la nuit

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°4473



Misticat

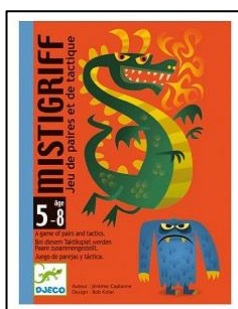
Djeco 2013

Associer des paires de chats sans récupérer le mystérieux matou masqué.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3341



Mistigriff

Djeco 2020

Rassemblez des monstres, sauvez le roi et la reine, dominez le dragon et vous serez un valeureux chevalier.

R01 : Jeu d'association

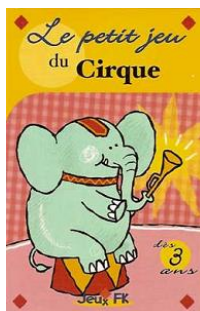
5 ans et +

Exemplaire : N°4472

Jeux de 7 familles

Cirque

FK 2005



On pioche et assemble des cartes pour former des saynètes aux formats différents. En assemblant 2, 3, 4 ou 6 cartes, on peut reconstituer différentes saynètes. Les cartes sont posées en vrac sur la table. Celui qui tire la première carte d'une saynète peut l'entamer. Les cartes tirées ensuite vont au joueur qui a déjà entamé la scène. Il faut former un maximum de scènes pour gagner. Convient aussi pour jouer seul à faire des mini-puzzles.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N°85

Familou

Djeco 2018

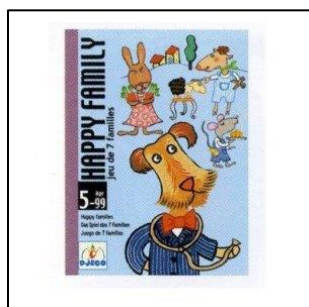


Jeu de 7 familles coopératif où tous les joueurs tentent ensemble de reconstituer les 7 familles avant l'arrivée du loup !

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4034



Happy family

Djeco 2010

7 familles, 7 métiers...

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°173



Magic school

Djeco 2020

Le but est de réunir chaque personnage à son objet magique afin de réussir le test de magie.

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N°4475



Mini family

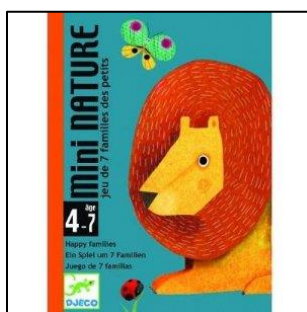
Djeco 2013

La garantie de règles connues et simples, associées à un graphisme exceptionnel et plein d'humour : ces jeux de cartes s'adressent aux petits... pour jouer avec les grands !

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3289



Mini Nature

Djeco 2013

Petit format idéal pour le voyage. Les joueurs constituent des familles de 4 animaux vivant dans le même environnement naturel.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N°3290

4 JEUX EN 1



4 jeux domino memo loto 4 puzzles

Djeco

4 jeux dans une boîte : loto, domino, mémo et 4 puzzles avec 4 niveaux de difficultés - 6, 9, 12 et 15 pièces- Les pièces des différents jeux sont en carton épais pour des jeunes enfants. De 1 à 10 enfants peuvent jouer en même temps.

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N° 2274 N°2706



Memory loto des rois et reines (Le)

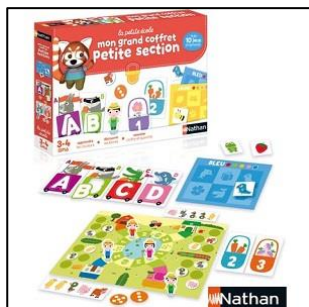
Arthur et Marie 2004

Ce boîtier offre les jeux suivants: loto, memory, mariage, mistigri, pouilleux, Pierre Noir...

R01 : Jeu d'association

5 ans et +

Exemplaire : N° 2077



Mon grand coffret petite section

Nathan 2020

Coffret d'activités éducatives pour la Petite Section maternelle pour renforcer l'apprentissage des petits à travers une dizaine de jeux : le loto des couleurs et des formes, le petit train des animaux et des lettres de l'alphabet, le jeu des chiffres de 1 à 5 etc...

R01 : Jeu d'association

3 ans et +

Exemplaire : N° 4307

Petit Marco (Le) petit Marco et les maisons du monde (Le)

Mitik 2004



Jeu de 60 cartes pour 3 jeux différents : memory, mistigri, le petit Marco : Marco pose ses valises et court faire développer ses photos. Mais le photographe étourdi a tout mélangé ! Pouvez-vous l'aider à les classer ? Qui sera le plus malin et le plus rapide pour rassembler le maximum de paires "enfant et sa maison", malgré l'Endormeur, le Voleur et le Magicien ?

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N° 2278

Planète des sens (La)

Haba 2003



Cinq sens, l'explorateur des sens, va amener les joueurs sur une planète fascinante: par des activités portant sur la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût, le toucher et les mouvements, ils apprennent à mieux connaître leurs sens. Qui a, par exemple, des yeux de lynx ou qui reconnaîtra une odeur ?

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N° 3206

Tous en forme

Editions pédagogiques du Grand Cerf



Ce jeu a pour objectif, au travers de multiples ateliers, de reconnaître ou identifier des personnages en fonction de leurs critères de forme, de couleur et de taille.

R01 : Jeu d'association

4 ans et +

Exemplaire : N° 448



JEU DE SEQUENCE





Boa Bella

Haba 1998

Boa Bella adore manger les perles de bois. L'une après l'autre, elles disparaissent dans son grand estomac. A l'enfant de retrouver le chemin qu'a pris la perle sur le bout des doigts.

R02 : Jeu de séquence

2 ans et +

Exemplaire : N° 1694

Cocotaki

Gigamic 2015



Il faut se débarrasser au plus vite de ses 8 cartes en posant une carte de la même couleur ou illustrant le même animal que la carte précédente. Mais attention, le joueur doit imiter le cri de l'animal qu'il pose. La carte est rouge ? Dans ce cas il ne faut surtout pas crier...et si c'est le coq, annoncez alors haut et fort : Cocotaki !

R02 : Jeu de séquence

5 ans et +

Exemplaire : N° 3573



Concert d'animaux

Piatnik 1997

Jeu d'ambiance, rapide et convivial. Gagner un maximum de familles en imitant le cri des animaux.

R02

Jeu de séquence

5 ans et +

Exemplaire : N° 1528



Méchanlou

Djeco 2013

Retrouve l'histoire du petit Chaperon rouge à travers ce jeu de cartes . Tu dois réunir les 6 cartes décrivant les étapes du conte du Petit Chaperon rouge. Il faut donc mettre en place la bonne stratégie. Attention : la carte du Méchant loup rode et elle peut ralentir considérablement ton jeu.

R02 : Jeu de séquence

6 ans et +

Exemplaire : N° 3275



Mon premier Rummikub Le Rami des chiffres

MB 1994

Obtenir le maximum de jetons Bon point en réalisant le plus de combinaisons possibles.

R02 : Jeu de séquence

5 ans et +

Exemplaire : N° 598



Petit ou grand ?

Gigamic 2014

La grande fête de la forêt va commencer, mais qui donc apparaîtra le premier : le gros ours, la petite fourmi ou un autre invité ?

R02 : Jeu de séquence

6 ans et +

Exemplaire : N° 3358



Poules rouges et lapins bleu

Haba 1997

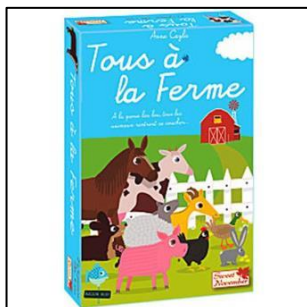
Le premier qui reconnaîtra l'ordre dans lequel sont les animaux et à trouver la combinaison de couleur recherchée sur un des côtés, obtiendra un œuf en récompense.

R02

Jeu de séquence

5 ans et +

Exemplaire : N° 1130



Tous à la ferme

Sweet November 2016

Vite, vite, trouve un panier et ramasse le plus d'œufs possible dans le poulailler !

R02 : Jeu de séquence

4 ans et +

Exemplaire : N° 3754

Wokabi et ses amis

MITIK 2008



L'enfant s'amuse à reconstituer Wokabi, la petite Masai et ses 6 amis venus des 4 coins de la terre. Chaque personnage se forme en 5 cartes: La tête, les épaules, le ventre, les jambes et les pieds. Proposition de 5 règles évolutives avec le développement de l'enfant: puzzle seul ou à plusieurs, jeu "ventre au centre" avec pioche, puis jeu des 7 familles...et toutes celles que vous allez trouver. Illustrations peintes avec une grande délicatesse par la jeune graphiste lyonnaise Laura Guéry.

R02 : Jeu de séquence

4 ans et +

Exemplaire : N° 2698



Jeu de parcours



DE DE COULEURS



3, 2, 1 couleurs !

Ravensburger 1998

Vroum, vroum en avant pour une course riche en couleurs. Sur un parcours constamment différent, les deux autos vont se diriger vers la porte d'arrivée au rythme des couleurs obtenues au dé. Lorsque la couleur du dé apparaît sur le toit de l'auto, on s'arrête ! Le vainqueur de la course sera celui qui franchira en premier la ligne d'arrivée.

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 1572



Allez les escargots

Ravensburger 1985

Six escargots participent à une drôle de course. Et comme ils se déplacent lentement, ils ont décidé d'une règle du jeu assez particulière. En effet, le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne, mais le dernier peut gagner aussi.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 2761 N°2762



Course d'éléphants

Schmidt Spiele 2000

Les petits mammouths se sont perdus. Le troupeau de mamans mammouth se met en route pour aller chercher leurs petits. Celle qui arrivera la première auprès de son bébé mammouth est le premier gagnant, celle qui arrivera la première à la maison avec son bébé est le deuxième gagnant.

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°1738



Dora l'exploratrice

MB 2004

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

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°2635



Envolez-vous petites sorcières

Ravensburger 1996

Les sorcières font la fête. Les joueurs vont aider les 5 dernières sorcières à arriver à la fête mais elles sont cachées sous leurs chapeaux. Le dé-couleur indique la sorcière à avancer mais un seul chapeau doit être soulevé. Celui qui arrive le premier à amener une sorcière à la case d'arrivée est le gagnant.

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 632 N°1069



Escargots...Prêts ? Partez !

Haba 2018

Dans cette course en 3D, les escargots ne s'invitent pas seulement sur le plateau, ils sont aimantés et doivent grimper sur chaque extrémité de la boîte de jeu pour espérer décrocher la 1ère place ! Chaque joueur est responsable d'une fantasque tribu de trois escargots qu'il doit mener à la victoire. Chacun son tour, un joueur lance les dés qui lui indiquent la couleur de l'escargot à avancer et celle de la case où aller. Dans Escargots, prêts, partez, chance aux dés et tactique sont les deux ingrédients indissociables pour espérer voir ses escargots trôner sur le podium !

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 4131 N°4347



Happy Bunny

Djeco 2019

Dans Happy Bunny, tous les joueurs doivent travailler ensemble pour aider le lapin à ramasser les meilleures carottes à ramener chez lui à sa famille, en les arrachant de la boîte comme vous le feriez du sol. Sélectionnez-les soigneusement car toutes les carottes mordues sont pour le lapin, tandis que le fermier qui travaille dur garde les carottes intactes pour lui-même. Comparez leurs récoltes à la fin du jeu pour voir qui a choisi le groupe le plus savoureux!

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 4213



Jeu des Poulettes

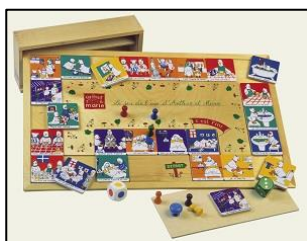
Janod 2010

Aide ta poulette à retrouver sa liberté ! Sois le premier à arriver en évitant de tomber sur le poulailler ! Un jeu de société idéal pour apprendre les couleurs et les chiffres.

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 2941



Journée de la petite oie d'Arthur et Marie (La)

Arthur et Marie 2000

On peut jouer seul ou à plusieurs. Tout d'abord, on observe les plaquettes peintes, elles représentent 24 moments de la journée d'un enfant (ici la petite oie) qui fréquente l'école maternelle. Sur le plateau de bois, les images sont à classer dans l'ordre chronologique de la journée. Quand on a rangé les cases la partie peut commencer. Les enfants qui ne savent pas encore compter peuvent se servir du dé à pastilles de couleur, les autres du dé à constellation.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 1587



Kapt'n Jan

Haba 1994

Comme d'habitude, Kapt'n Jan est à bord de son chalutier afin de transporter sa cargaison à travers le monde entier. Toutefois, ce n'est pas chose facile car les paquets sont parfois longs, parfois légers, anguleux, et ronds. Il arrive aussi que certains paquets soient balayés par de grosses vagues et projetés à la mer. Pourtant, il se peut que le capitaine repêche un paquet retrouvé dans l'eau. S'il se monte habile en manœuvrant au mieux son bateau, alors son chargement arrivera à bon port en toute sécurité

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: **672**

Little circuit

Djeco 2011



Premier jeu de piste avec de jolis animaux. On assemble les 6 cartes parcours pour faire le circuit. Chaque jour à son tour jette le dé. S'il montre une couleur, l'animal du joueur avance jusqu'à la case correspondante. S'il montre la face fleur, l'animal avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle il est arrêté. S'il montre la face abeille, l'animal recule jusqu'à la case de couleur identique. Le premier joueur qui amène son animal sur la case arrivée gagne un jeton.

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: **311 N°3006 N°3379 N°3380 N°3643 N°4310**



Ludanimo

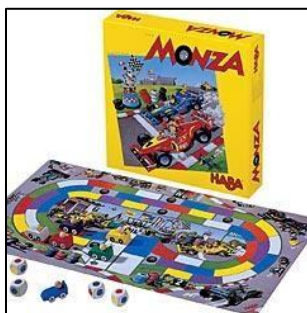
Djeco 2009

Des animaux rigolos tout doux, des formes qui s'emboîtent, un joli graphisme, voici notre ludanimo. Jeux évolutif, il fait découvrir les couleurs, initie à la manipulation des formes et aux règles d'un premier jeu de plateau. Qui amènera le premier son animal sur le dernier cube ?

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: **2710 N°4002**



Monza

Haba 2006

Qui va être assez malin et pouvoir utiliser toutes les couleurs des dés pour amener en premier sa voiture sur la ligne d'arrivée ? Les voitures de course filent comme des flèches. Seul le joueur dont la couleur des dés correspond à la couleur de la case suivante par rapport à la case où se trouve sa voiture a le droit de poursuivre sa course. Avec un peu de chance et en combinant les possibilités, il sera possible d'avancer sa voiture d'au moins six cases par tour de jeu. Une turbulente course de voitures où il faut user de tactique.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 3638



Pomme d'or (La)

Beleduc 2004

La Pomme D'Or est un très beau jeu de société pour les plus jeunes. Basé sur de la chance aux dés, il permettra aux enfants d'apprendre les couleurs, d'apprendre à gagner... et à perdre. C'est un jeu de course, on lance le dé, et on avance son pion jusqu'à la case de couleur correspondante, le premier arrivé à la pomme d'or est le vainqueur !

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 3307



Pronto Bronto

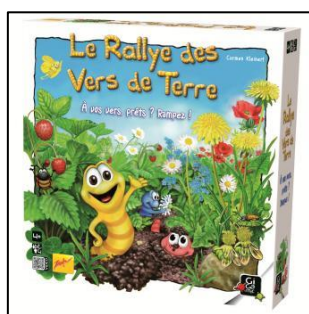
Haba 1994

Un jeu palpitant où les dinosaures herbivores partis à la recherche de nourriture doivent se montrer plus rapides que le tyrannosaure carnivore. Jeu coopératif où les dinosaures herbivores gagnent ou perdent tous ensemble contre le tyrannosaure. Beau jeu en bois coloré.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 1030



Rallye des vers de terre (Le)

Gigamic 2017

Participez à une surprenante course sous-terrainne! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel: petit à petit, votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer sa tête hors du tunnel gagne la course!

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 3942



Saute-lapin

Ravensburger 1986

Vous avez certainement déjà observé un lapin qui avance par bonds successifs. A présent, vous avez, vous aussi des petits lapins que vous pouvez faire avancer par petits ou grands bonds par-dessus d'autres lapins sur votre plan de jeu. Ils vont faire du saute-lapin comme vous, vous faites du saute-mouton avec vos camarades.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 1457



Toni Tümpel

Gigamic 2007

Les petites grenouilles sautent de nénuphars en nénuphars au-dessus des crapauds. Les crapauds ont un œil assoupi (blanc au-dessous) et un œil éveillé (avec un symbole de couleur au-dessous). A chaque saut, il faut soulever l'un des deux yeux du crapaud: si l'œil est assoupi, la petite grenouille avance. Si l'œil est éveillé la petite grenouille n'avance pas et le crapaud échange sa place avec celui de la couleur du symbole révélé. Une grenouille qui attrape les lunettes de soleil, et fait un tour complet de la mare sans se les faire reprendre par une copine gagne la partie.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2589



Wonkata

Haba

Les petits indiens se glissent prudemment de totem en totem pour aller chercher les plumes cachées du Grand Sachem. attention au retour car tous sont d'horribles voleurs!

R03 / Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 666

DE A CHIFFRES



A Fond les bananes !!

Ravensburger 2005

Tous les singes sont à bord ? Alors, en route pour Banana Parc ! Des aventures inoubliables attendent les 4 petits singes. La Bananavette fait le tour de l'île. Le dé indique jusqu'où les singes peuvent voyager. Mais seul celui assis à l'avant a le droit de descendre et de tester les attractions délirantes. Le premier à remporter 3 cartes Bananas est déclaré vainqueur.

R03 / Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 002509



Bengali

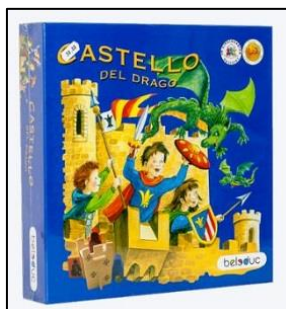
Beleduc 2005

Les cornacs sont très occupés. Comme les éléphants veulent toujours s'échapper et se cacher dans la forêt vierge, ils ont décidé de construire un enclos pour chaque éléphant afin de ne plus avoir à constamment leur courir après. Tout d'abord, chaque cornac a besoin d'un nombre suffisant de piquets en bois pour construire son enclos. Ce n'est qu'après l'avoir achevé, en ayant retardé le plus possible ses adversaires, qu'il pourra se mettre à la recherche d'un éléphant. Car, bien entendu, tous les éléphants ont de nouveau disparu !

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2707



Castello del drago

Beleduc 2006

De vaillants chevaliers essayent de défendre leur château fort contre l'attaque de six dragons. L'union fait la force et avec un peu de tactique et de chance, ils seront en mesure de les chasser et de remporter ainsi la victoire.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2797



Coolympics

Haba 2002

Le petit esquimau a un chemin bien glissant devant lui. Avec ses amis, l'ours polaire et le phoque, il traverse les blocs de glace vacillants. Il ne faut surtout pas tomber, sinon on recule d'un bloc. Avec un peu d'adresse et de chance, les trois compères parviennent de l'autre côté.

R03

Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2053



Course aux fromages (La)!

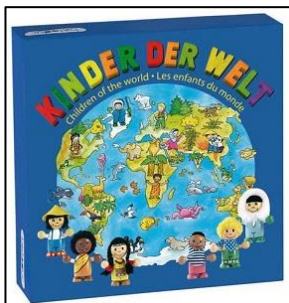
Ravensburger 2003

La Course aux fromages est un jeu de dé agrémenté d'un gros morceau de fromage en son centre. Lorsqu'une souris arrive en face d'une échelle, elle peut monter, sauter dans le trou central du gruyère et ressortir sur une case au hasard. Chaque case permet de faire une action différente. Le but est de gagner 5 morceaux de fromage avant les adversaires.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2569



enfants du monde (Les)

Beleduc 2002

six enfants originaires de différentes régions (Afrique,Asie,Europe et Amérique) se réjouissent de voir comment vivre les autres enfants de la terre. Chaque enfant emporte des cartes postales de son pays pour les offrir.

R03 : Jeu de circuit

Exemplaire N°: 2265



Escalier Hanté (L')

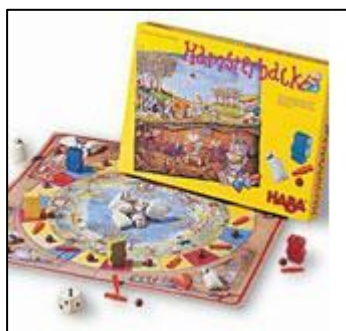
Drei magier Spiele 2003

L'escalier hanté est un jeu de mémoire et de parcours. Chacun essaye d'amener son pion le premier en haut de l'escalier en lançant le dé. Votre pion peut se retrouver coiffé d'un fantôme, les autres pions aussi. On peut intervertir les pions, ce qui fait qu'on s'y perd un peu. Il faut se concentrer sur son seul pion. Quand vous amenez enfin votre pion au sommet de l'escalier, vous n'êtes jamais vraiment sûr que ce soit le vôtre.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2577



Hamsterbacke A pleines joues

Haba 1998

Le soir, Hector se réveille- les hamsters sont très en forme surtout le soir et la nuit. Hector le hamster jette un œil affamé par-dessus son épaule : misère, il n'y a plus rien dans la réserve ! Il se met donc en route pour chercher de quoi la remplir.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 1703



Hop ! Hop ! Galopons !

Haba 2015

Un jeu de collecte et une course de chevaux avec trois variantes dont le but du jeu est d'amener en premier son cheval dans un box de l'écurie.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 3632 N° 4123



Jeu des mois et des saisons (Le)

Arthur et Marie 2000

Chaque mois est représenté par une illustration symbolique, d'où l'utilisation différentes des plaquettes pour imaginer l'histoire d'Arthur et Marie au fil des mois et des saisons. Ainsi l'enfant place les mois en suivant le rythme des saisons et après avec son pion il se déplace sur les cases en fonction du dé.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 1842



Jungle ! Echelle et Toboggans

Janod 2019

Le but du jeu est d'être le premier à arriver en haut de la pyramide en se servant des échelles pour aller plus vite et en évitant les cascades d'eau qui font redescendre les joueurs.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 004264



Licornes dans les nuages

Haba 2015

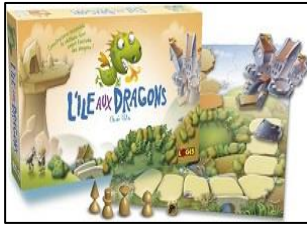
Les licornes dans les nuages voient un orage arriver au loin. Elles doivent rejoindre le soleil au plus vite, sans oublier de ramasser des cristaux de nuage. En lançant les deux dés, les joueurs avancent sur le plateau. S'ils ne savent pas compter les cristaux amassés, ils retournent le plateau et les placent sur les lignes de nuages pour comparer les quantités

R03

Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°: 3662



L'île aux dragons

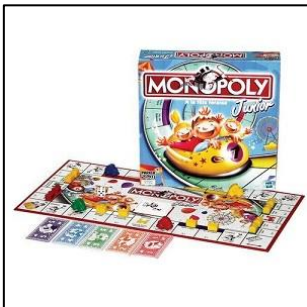
Logis 2016

Jouons ensemble contre les dragons ! Un jeu coopératif où le suspense s'accroît à chaque tour. But du jeu : Finir la construction du château et se rassembler à la plage avant que les dragons ne bloquent le chemin.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 3779



Monopoly juniors

Parker 2001

Etre le premier joueur à posséder le plus d'argent dès qu'un des participants est ruiné.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2348 N°2359



Porte bonheur des petits cochons (Le)

Haba 2000

Qui va récupérer le plus grand nombre de trèfles à quatre feuilles et les ramener chez lui sans se les faire reprendre ?

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 1696



Tatü-Tata ! Pin-pon, pin-pon

Haba

Un incendie en pleine nuit... Les pompiers doivent vite s'habiller et réunir leur matériel avant que le camion démarre. Le jeu a l'avantage de faire découvrir le métier de pompier (ils ne servent pas seulement à éteindre les incendies). Il se prête aussi bien à la compétition qu'à la coopération et pour les plus petits, un excellent jouet pour se raconter des histoires.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 2085



Trésor en vue !

Haba

Une ancienne carte aux trésors conduit les pirates jusqu'à l'île des corsaires où cinq trésors sont enterrés ! Qui va gagner cette course et s'emparer des coffres aux trésors ? Un jeu de parcours où l'on peut bloquer les bateaux des autres joueurs. Les premiers arrivés ne sont pas forcément les gagnants.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 2388



Une nounou en fer

HB vious games 2020

Incarnes un bébé, ne vous laissez pas attraper par la nounou, évitez les couches sales, frayez-vous un chemin parmi les jouets et soyez le premier à trouver les bonbons tant convoités

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 004392



Vroom Vroom

Blue Orange 2017

L'herbe est encore fraîche de la rosée du matin et les escargots sont sur la ligne de départ de la grande course des escargots.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 3927



Woolfy

Djeco 2010

Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les ait attrapés et mis dans la marmite !

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 002818

AUTRES PARCOURS



Cache-cache souris

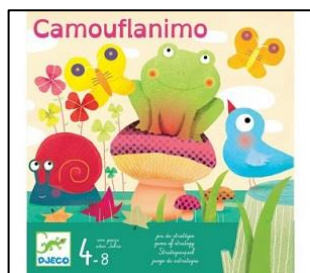
Jeux FK 2016

Au fil de la pose des cartes, un labyrinthe se forme. Pourvu que le passage soit libre, se dit le chat. Pourvu que les obstacles me protègent, se dit la souris.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°: 3793



Camouflanimmo

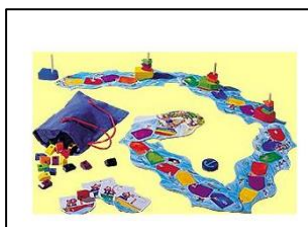
Djeco 2016

Des petites bêtes tentent de traverser la prairie. Pour aller sur la fleur jaune, il faut du jaune ou une fleur.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°: 3722



Capitaines en herbe

Haba

Quatre voiliers dansent dans le port au gré des flots. Pour vite arriver à l'île arc en ciel pleine de secrets, les capitaines en herbe doivent faire preuve d'habileté avec leurs voiles de toutes les couleurs

R03 : Jeu de circuit

6 ans et +

Exemplaire N°:3166



Escargots go

Nathan 2020

Une course d'escargots dans laquelle votre chance vous permettra de dépasser les autres

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:4539



Hop ! Hop ! Hop !

Djeco 2009

La bergère, ses moutons et son chien doivent descendre de la montagne et rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les enfants parviendront-ils à coopérer pour les ramener tous à la bergerie?

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:2766



Hopse frosch

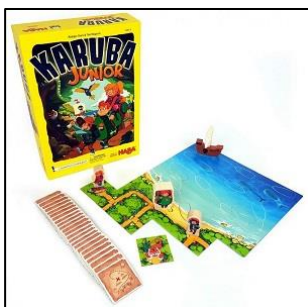
Klee Spiele 2002

Qui va faire sauter sa grenouille le plus loin ? Un mélange astucieux de courte paille et de course effrénée de batraciens

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:2282



Karuba junior

Haba 2018

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

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:4001 N°4024 N°4273



Monde de l'aventure (Le)

Haba 2004

Le monde de l'aventure permet de traverser les épreuves de façon ludique en travaillant sa mémoire, ses connaissances des couleurs, sa motricité fine...Les joueurs (de 2 à 4) vont vivre des aventures passionnantes en parcourant les quatre différentes stations. Ils vont suivre les pingouins sur les plaques de glace flottantes au milieu de L'Antarctique, traverser le pays des volcans en effervescence ou passer sur un pont suspendu enjambant de profondes crevasses. Pour surmonter de pareilles épreuves, ils doivent faire preuve de courage, d'adresse et parfois avoir de la chance. Le monde de l'aventure rassemble 4 jeux en 1

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°:2377



platsch plouf

Haba 2005

Aujourd'hui, c'est le jour de la baignade : depuis le ponton, les hippopotames sautent joyeusement dans l'eau. Vite, il faut leur lancer une bouée ! Celui qui aidera une fois chacun des hippopotames à sortir de l'eau gagnera la partie. Un jeu de dé "éclaboussant" qui demande un peu de tactique.

R03 : Jeu de circuit

6 ans et +

Exemplaire N°:2209



Roi du jardin (Le)

Bioviva 2005

Jeu de course et de chance. Léon le Bourdon, Camille la Chenille et leurs amis s'apprêtent à élire le Roi du Jardin !

R03 : Jeu de circuit

3 ans et +

Exemplaire N°:2390



Snow Snow

Djeco 2019

On place les 12 tuiles iceberg sur les 12 cases du plateau de jeu. Les bonhommes de neige sont assemblés sur les 4 cases d'une rive. Chaque joueur à son tour jette le dé. Les faces 2, 3, 4 et 5 permettent de déplacer des parties de bonhomme de neige. Mais si on tombe sur la face soleil, la glace fond et il faut enlever une tuile iceberg. Tous les joueurs gagnent si tous les bonhommes de neige traversent la rivière.

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:4181



Trésor des lutins(Le)

Gigamic 2016

En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux butin ! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventure

R03 : Jeu de circuit

4 ans et +

Exemplaire N°:4051



Tropicano

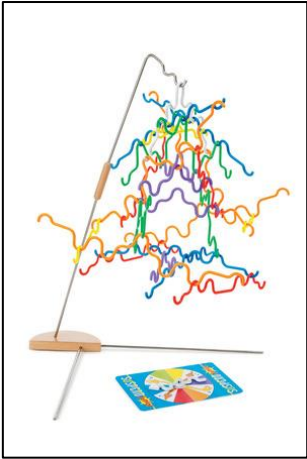
Beleduc 2019

Le premier qui arrive à construire son pont et à rejoindre l'île mystérieuse a gagné la partie.

R03 : Jeu de circuit

5 ans et +

Exemplaire N°:4330



JEU D'ADRESSE





Acrobat'

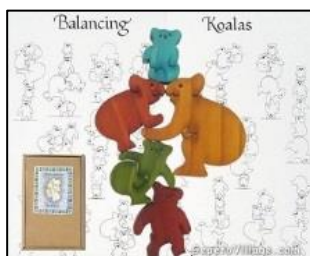
Janod 2017

Lancez les dés pour savoir sur quelles pastilles de couleurs vous allez devoir poser vos acrobates. Attention, placez-les de façon stratégique afin de créer la tour la plus haute possible. Si elle s'effondre, vous avez perdu !

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N° 3909



Animaux Equilibristes

Tarata 2009

Des animaux en bois, bien épais, et une certaine d'empilement possible : tout simples pour les petits, ou complexes avec des équilibres très fins, pour les amateurs de difficultés.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire : N°2821



Anneau Quille

Jorelle 2004

On trouve le jeu des anneaux quilles en Angleterre dans le 14ème siècle. Certains jouaient avec des fers à cheval. Les anneaux quilles se jouent par tout dans le monde, il existe même des clubs en Angleterre et Ecosse. Il faut lancer les 5 anneaux en cordes autour des quilles, pour obtenir un maximum de points.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N°2054

Anneaux Quilles Quoits

Maison du Billard 2018



On trouve le jeu des anneaux quilles en Angleterre dans le 14ème siècle. Certains jouaient avec des fers à cheval. Les anneaux quilles se jouent par tout dans le monde, il existe même des clubs en Angleterre et Ecosse. Il faut lancer les 5 anneaux en cordes autour des quilles. Le gagnant est le joueur, qui atteint en premier 250 points ou l'équipe, qui réussit en première à faire 500 points.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N°3974

Attrape-moi !

Haba 2000



Chaque joueur a posé sa petite souris sur la table. Le dé décisif se trouve sous le gobelet que le chat pourra soulever d'un seul coup. Si la couleur ou le chiffre convenu au préalable apparaissent, les petites souris doivent alors s'enfuir à toutes jambes.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire : N°3598

Billard japonais

Jorelle 2003



le Billard Japonais se joue seul. Le joueur dispose de 10 boules qu'il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui au-delà de la zone de réserve.. Son score vient de l'addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire : N° 1994



Bowling mini

Mister Game 2011

Orienter le lanceur de façon à faire tomber le maximum de quilles avec la bille.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N°3074



Cacophony

Djeco 2016

Perdu dans l'obscurité de la forêt, c'est grâce aux cris des animaux effectués par ses amis que le joueur avance, retrouve son chat et rentre à la maison.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3719



Canards sur eau

Paradiso 2011

Une profusion de petits canards ! A utiliser dans la baignoire ou en complément d'autres activités pour organiser une petite fête pour les enfants. Les enfants adoreront ces petits canards jaunes et leur nouvel et unique ami noir. Tous à vos coquilles !

R04 : Jeu d'adresse

1 ans et +

Exemplaire N°297



Chamboule tout

Vilac 2014

Le célèbre jeu du casse-boîtes en métal, avec ses deux balles.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°3391



Chamboule tout Multidéfis

Bec et Croc 2020

Jeu d'adresse incontournable : visez les boîtes avec une balle en mousse et faites en tomber un maximum !

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°4414



Chamboule tout mousse

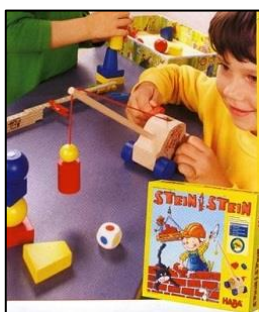
Maison du Billard 2018

Un jeu typique des kermesses et idéal pour animer une soirée. En fonction de son âge, le joueur prend position sur une ligne de tir. Il peut alors lancer ses projectiles et abattre le maximum de boîtes de conserve numérotées de 1 à 10. En fonction du nombre de boîtes qui ne se trouvent plus sur leur support, on attribue un nombre de points, définis à l'avance par le règlement du stand.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N° 3978



Chantier (Le)

Haba 2006

L'enfant manipule une grue et essaie de prendre les blocs de bois aimantés qui correspondent à la couleur du lancer de dé. L'enfant choisit son côté de chantier et n'en change pas pendant ce tour.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°2295



Chevaliers de la tour

Haba 2007

il s'agit d'un jeu coopératif ou du moins d'équipe, ou le principe est de construire des tours à l'aide d'un élastique rond sur lequel sont attachés 4 ficelles. Chaque joueur tient un bout de la ficelle et va devoir, avec beaucoup de doigté transporter les unes après les autres, des pièces en bois sur le château afin de monter une tour déterminée à l'avance par une carte.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N° 2575



Chickyboom

Blue Orange 2015

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller. Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3622



Cornole

Maison du Billard 2018

Lancez des balles pour atteindre les trous et marquer un maximum de points.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°4013



Course à l'œuf

Bec et Croc

Ils devront le parcourir en maintenant l'œuf dans la cuillère, sans le faire tomber sous peine de recommencer au départ. Soyez les premiers à l'arrivée ! Les différentes tailles d'œufs permettent de corser le jeu : plus l'œuf est petit, plus c'est difficile !

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire : N°4405



Curli kuller

Roule, roule petit escargot
Selecta 2008

Le fermier a planté des salades dans son champ bio. Il a également mis l'épouvantail pour les protéger des oiseaux. Mais il aurait dû penser aux escargots car ceux-ci se réjouissent déjà du festin. L'enfant qui dérobe huit salades le premier avec son gros escargot roulant est le gagnant.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°2798



Diego Dent de dragon

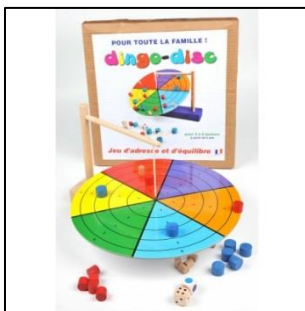
Haba 2015

Qui enverra sa balle dans le cratère du volcan et sera futé pour deviner la bonne couleur?

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°3655



Dingo-disc

Edition capucine 2013

On partage les pions entre les joueurs. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés. Le dé couleurs indique la partie du plateau sur laquelle il faut poser le pion, le dé à constellation une zone plus ou moins près du bord du plateau. Le joueur pose un pion de son choix délicatement sur le plateau.. S'il fait tomber des pions il les prend dans son jeu. L'objectif est d'être le premier à avoir posé tous ses pions sur le plateau.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N° 000424



Double chinois

Maison du Billard 2013

Être le premier joueur à occuper ses 4 trous par une boule le plus rapidement possible. Mais attention de ne pas combler les trous de votre adversaire ou de ne pas vous retrouver sans boule à jouer.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°3054



Equilibre instable Zitternix

Haba 2015

Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible ? Attention, si tu fais s'écrouler le tas de bâtonnets ou si l'anneau en bois touche la surface de jeu, tu perds la partie.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N° 3620



Fakir (Le)

Ville de Romans 2007

Dresser le plateau de jeu, puis lâcher les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passé par le labyrinthe. Compter les points.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N° 2440



Grenouillette (La) jeu du tonneau (Le) à 9 trous

Jorelle 2012

Le jeu de grenouille : appelé parfois jeu du tonneau est un jeu d'adresse, de précision et d'équipe, vieux de plusieurs siècles. Très utilisé dans les milieux militaires, il se répand ensuite dans les guinguettes et bars. Le but est de marquer le plus de points en lançant ses palets dans les meilleurs trous ! Cette grenouillette est à hauteur du jeune enfant.

R04 : Jeu d'adresse

6 ans et +

Exemplaire N°3073



Jeu d'Equilibre Flamant Rose

Janod 2018

Découvrez le jeu d'équilibre flamant rose, un jeu d'adresse pour les enfants dès 3 ans où vous devrez laisser les oiseaux en équilibre sur les ailes du flamant. Essayez de poser les 10 oiseaux sans qu'ils tombent! Un jeu d'éveil pour développer la motricité, la stratégie et l'adresse de votre enfant.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N° 4110



Jeu de pêche magnétique

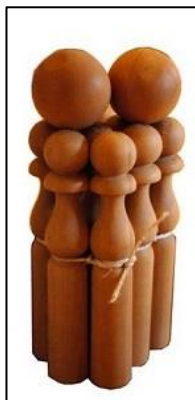
Vilac 2019

Jeu de pêche pour 4 joueurs livré avec un décor de jeu illustré, 4 cannes à pêche aimantées et 20 pièces en bois magnétiques à attraper. Chiffres à l'arrière des pièces pour comptabiliser ses points.

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°4309



Jeu de quilles

Jorelle 2004

Le jeu de quilles consiste à renverser au moyen d'une boule d'une distance variable (pouvant aller jusqu'à 30 mètres), les quilles posées verticalement au niveau du sol. Jeux de compétition - entre joueurs et entre équipes - ils nécessitent au minimum la participation de deux personnes..."

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N° 2055



Jumpy

Djeco 2015

Faites un tour au bord du lac et arrêtez-vous pour jouer avec les grenouilles. Chaque joueur a une grenouille qu'il doit faire sauter en appuyant sur la languette de dos. Il suffit de faire rentrer les grenouilles dans le bac pour gagner un pion nénuphar.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3681

Kikou le coucou

Haba 2017



Qui réussira à aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ? Mais attention : Dès que le nid commence à prendre forme avec seulement quelques branchages, il faut déjà poser un œuf de coucou. Dans un nid en construction, il n'est pas impossible qu'un œuf dégringole ! Ce n'est qu'avec beaucoup d'habileté et un peu de chance que l'on peut poser ses œufs en premier dans le nid pour que Kikou puisse couvrir.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3914



Kit 4 jeux défis d'extérieur

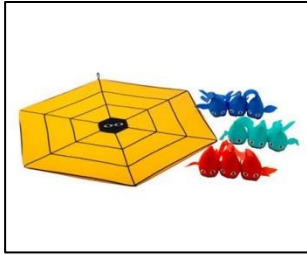
Garden Games 2020

Ce kit comprend 4 jeux d'animation : la course en sac, course à 3 jambes, course à l'œuf, course avec un sac de fèves sur la tête. Il vous permettra d'occuper facilement les enfants qui se laissent volontiers prendre au jeu.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°4409



Lattjo Jeu de fléchettes

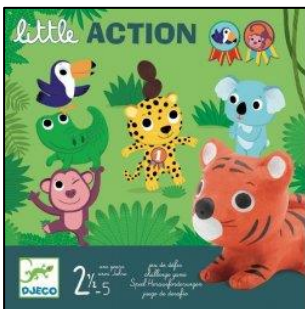
Ikéa 2018

Lancer ses fléchettes vers la cible afin de totaliser un maximum de points.

R04 : Jeu d'adresse

7 ans et +

Exemplaire N°4050



Little action Jeux de défis

Djeco 2017

Little action lance des défis à nos petits joueurs. Chacun à leur tour, ils tirent une carte et relèvent le défi demandé avec les 6 animaux tout ronds de la jungle. Cela peut être de construire une pyramide ...

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°3948



Little Balancing

Djeco 2014

On place la mare au centre de la table. Chaque joueur à son tour place un nénuphar ou un pilotis sur le plateau. Pilotis et nénuphars doivent toujours être superposés sur un des quatre emplacements prévus. Les grenouilles sont posées en dernier sur le haut des tours.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°3375



Ma première pêche

Haba 2016

Deviens le plus adroit des pêcheurs ! Les habitants de la mer se promènent joyeusement dans les fonds marins où ils trouvent toutes sortes de choses intéressantes. Après avoir lancé le dé, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur correspondant à celle du dé. Si l'enfant réussit, il prend un jouet en récompense et le pose dans la découpe correspondante de sa planchette. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera en premier les cinq jouets ?

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°3770



Mimi joue aux billes

Haba 2015

Oh, ça bouge beaucoup par ici : Mimi la souris s'est installée dans le placard où sont toutes les réserves et est en train de jouer avec du fromage, des céréales et des noix. Elle a plein de super idées : memory ou jeu de dés. Ainsi, les tout-petits peuvent déjà s'amuser avec le toboggan à billes et se familiariser avec des premières règles de jeu.

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°3625



Pallina

Janod 2009

Ce jeu est un peu le cousin du mikado qui serait enfermé dans une cage en bambou. Le principe est simple : On choisit une ou deux couleurs et en aucun cas on ne doit faire tomber les boules en retirant nos bâtonnets. Celui qui a réussi à retirer le plus de bâtonnets en faisant tomber le moins de boules a gagné ! C'est un jeu de patience et d'adresse.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°2725



Passe boule

Maison du Billard 2018

Chaque joueur fait rouler les boules en bois dans la direction des portes et essaie d'en faire rentrer un maximum.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°4015



Passe boule fou du roi

Maison du Billard 2018

Lancer les balles dans la bouche du Fou du Roi, Fou rire garanti. Jeu de croque boules où l'on peut varier la difficulté en reculant plus ou moins les joueurs du support de jeu. Pratique lorsque l'on rate son lancer, la balle tombe à l'intérieur du bac dans les bras du clown. Un jeu d'adresse en bois pour créer une animation jeu pour enfants ou adulte, une fête d'anniversaire ou comme jeu de kermesse.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3979



Pêche à la ligne

Djeco 2015

Jouet de bain, idéal pour animer les fêtes

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3602 N°3703



Pêche aimantée

Djeco 2013

Jour de pêche ! Fais preuve d'agilité pour attraper le plus de poissons à l'aide des cannes aimantées.

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°3259 N°3388



Pêche canards sur eau

Djeco 2005

La Pêche Aux Canards ! 9 canards à pêcher dans une marre ! Succès assuré !

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°2164



Piggy story

Janod 2020

Aidez les 3 petits cochons à construire leur maison à l'aide des 3 dés. Mais gare au loup ! Si vous tombez sur 2 dés avec la tête du loup vous devenez alors le grand méchant loup qui souffle sur les maisons des autres petits cochons.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire : N°4503



Platoh zig zag

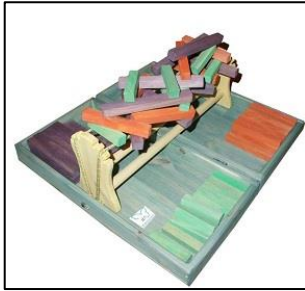
Bec et Croc 2020

Grâce à l'élastique et chacun votre tour, poussez 1 palet de votre couleur dans les logements. On n'est pas obligé de tirer depuis le centre de l'élastique, mais il faut viser juste, pour marquer un maximum de points ! Attention, on peut aussi être malin et faire ressortir de leur logement des palets de son adversaire...

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°4395



Pont de singe Géant

Grain de créa 2013

Le but du jeu étant de réussir à placer ensemble tous les bâtonnets sur les élastiques.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°3352



Pont de singe mini

Grain de crea 2013

le but du jeu étant de réussir à placer ensemble tous les bâtonnets sur les élastiques.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°3356



Pyramide d'animaux

Haba

29 petits animaux en bois à empiler. Qui parviendra à poser tous les siens sans en faire tomber aucun, et surtout sans faire écrouler la pyramide ? Ce jeu, qui n'est pas coopératif à la base, demande tout de même une construction commune: essayons ensemble d'aller le plus loin possible ! Un jeu d'adresse et de coordination, et des émotions garanties !

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire : N°240



Salut Pingouins !

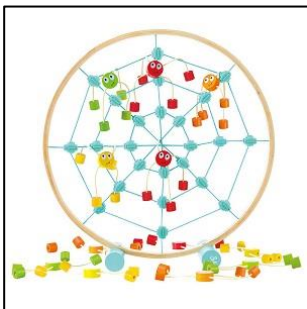
Ravensburger 1996

Des pingouins se disputent les meilleurs places sur un iceberg flottant...il faut garder l'équilibre pour avoir les plumes au sec !

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N°675



Skinny Legs Toss

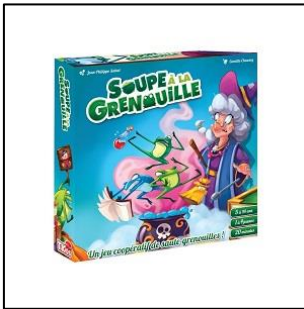
Hape 2019

Un magnifique jeu d'adresse où vous devrez viser et lancer ces araignées loufoques pour qu'elles s'accrochent triomphalement sur la toile. Pour accroître la difficulté, accorde davantage de points aux araignées qui s'accrochent le plus près du centre de la toile. Un jeu créatif en bambou que les enfants et les parents vont adorer à partir de 3 ans!

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire : N°4221



Soupe à la grenouille

Tiki Editions 2019

Faites sauter vos grenouilles pour faire tomber les cibles sur la table dans le bon ordre ! La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille. Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs. Attention, échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole. A votre tour, vous avez 3 sauts pour faire tomber le plus d'objets magiques possible : de grandes figurines sur le table qui servent de cibles. Mais il faut les faire tomber dans l'ordre qui est indiqué sur le cercle magique. Entraidez-vous, car vous n'avez que 6 tours de table avant que la sorcière ne finisse sa recette et qu'elle vous attrape pour vous mettre dans sa soupe.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°4182



Sous la rosée

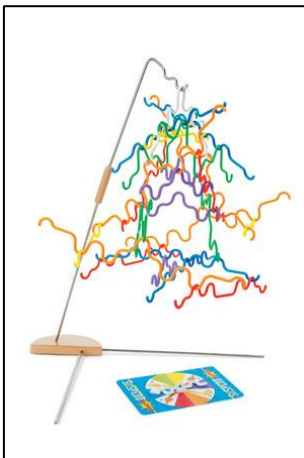
Piatnik 2007

Au lever du jour, la rosée se pose sur la fleur. Mais les gouttes finissent par peser sur les pétales et la fleur penche pour se vider de cette eau transparente.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire N°2800



Suspend junior

Melissa et Doug 2016

il suffit de mettre en place le cadre, tourner la toupie, et équilibrer les pièces de couleur pour créer une structure de suspension incroyable. Soyez le premier à placer toutes vos pièces mais attention un faux mouvement et toute la structure pourrait tomber.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3753

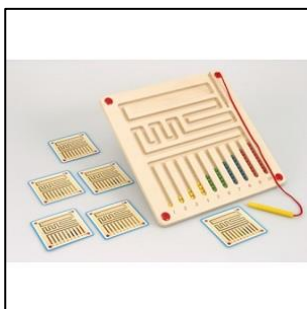


Tableau labyrinthe magnétique- chiffres

Educo 2015

Votre enfant va apprendre de façon ludique les chiffres avec cette plaque . A l'aide du stylo, les boules magnétiques doivent être portées à la bonne place. Les cartes sont des exemples.

R04 : Jeu d'adresse

4 ans et +

Exemplaire N°3730



Tempete et Navigateurs

Hape 2009

Salut les petits marins ! Chargez le bateau de la précieuse cargaison ! Mais attention, le chargement doit être bien réparti sur le bateau, car la mer est agitée, le vent souffle en rafales et le précieux chargement pourrait facilement passer par-dessus bord !

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°2834



Tortustick

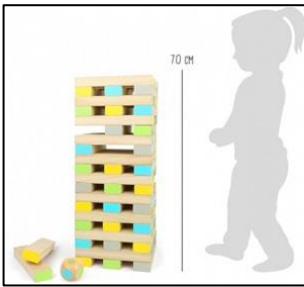
Djeco 2016

Le labyrinthe magnétique Tortustick est un jeu de coordination et de logique dans lequel votre enfant guide des billes à l'aide d'un stylo aimanté pour reproduire les modèles illustrés sur les cartes.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°3776



Tour basculante XXL active

Small foot 2020

Dans ce jeu d'adresse, chaque joueur doit faire preuve d'une main ferme et sortir un bloc de la tour sans qu'elle ne bascule ou ne s'écroule. Le dé de couleur inclus spécifie quelle couleur doit être retirée. Ce jeu d'habileté est un succès pour les jeunes comme pour les moins jeunes et entraîne la patience, la motricité et la concentration. Cette tour vacillante est idéale pour jouer à l'intérieur comme à l'extérieur.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°4410



Tour de fromage (La)

Haba 2006

Miam Miam ! Voilà un fromage qui plaît bien à la souris Grisou. Mais elle doit vite glisser dans le fromage sinon le chat va l'attraper. Seul celui qui "battra" adroitement les tranches de fromage pourra mettre la souris à l'abri des chats et récupérera le plus de portions de fromage.

R04 : Jeu d'adresse

5 ans et +

Exemplaire : N°225



Tour infernale

WWF 2014

Rajoute un bloc de bois sans faire tomber la tour. Attention aux trous laissés par tes adversaires.

R04 : Jeu d'adresse

3 ans et +

Exemplaire N°3434



Une cuillère pour Martin

Haba 2016

Le petit ours Martin a très faim. Ce sont les enfants qui lui donnent à manger. Chacun à leur tour, ils prennent la grande cuillère, la remplissent de soupe et la donnent à Martin. En suivant les trois règles de ce jeu de société, Une cuillère pour Martin, les enfants développent leur adresse, leur mémoire et stimulent leur langage.

R04 : Jeu d'adresse

2 ans et +

Exemplaire N°3734



JEU SPORTIF





Balance board

Big 2007

Le principe est simple : il faut tout simplement amener les balles au centre du labyrinthe, en bougeant son corps... mais sans tomber de la planche. Ce jeu de patience et d'adresse, qui fait travailler l'équilibre, est souvent utilisé en rééducation par les kinésithérapeutes pour renforcer la musculature des chevilles.

R05 : Jeu sportif

4 ans et +

Exemplaire : N°2457



Balance Twister

Sport FIT 2018

Amusez-vous en vous musclant la taille et le ventre. Balancez-vous et obtenez un corps de rêve.

R05 : Jeu sportif

4 ans et +

Exemplaire N°4057 N°4058 N°4059 N° 4060



Boules pétanque plastiques

Sport and fun 2016

Conçu pour l'initiation des enfants à la pétanque, ces boules conviennent particulièrement au jeu sur le sable et sur la pelouse.

R05 : Jeu sportif

3 ans et +

Exemplaire N°3786



Echasses seau

Lauf Dollys 2013

Les échasses seau sont de petites échasses en forme de seaux. Il suffit de monter sur les seaux et d'avancer en maintenant les ficelles rattachées à chaque seau. Le but est d'avancer de façon amusante et drôle ou de varier en réalisant de petits parcours –

R05 : Jeu sportif

3 ans et +

**Exemplaire N°3296 N°3297 N°3298 N°3300 N°3301 N°3302
N°3303 N°3304 N°3305**



Jungo Jump

Djeco 2007

Toute la famille se retrouve autour de ce jeu coloré qui va permettre aux plus jeunes de développer leur motricité. Le gros dé tombe sur la face verte ? C'est comme une grenouille qu'il faut se déplacer. Sur la face rose ? A vous d'imiter le pas du flamant rose ! Une version tonique et très drôle des célèbres chaises musicales que l'on peut emporter partout. Idéal aussi pour les fêtes d'anniversaires !

R05 : Jeu sportif

4 ans et +

Exemplaire N°2452



Jungolino

Piatnik 2016

Les animaux de la jungle se sont retrouvés. L'okapi, le tigre, l'hippopotame, l'éléphant, le gorille et le crocodile t'emmènent dans leur fête. Qui réussira à les suivre ? Jungolino réunit 2 jeux bien différents pour la tête et les jambes, avec de grandes tuiles en mousse.

R05 : Jeu sportif

4 ans et +

Exemplaire N°3756

Parachute



Beau et parfois apaisant, le parachute peut faire des bruits doux ou forts, des chuchotements et des clapotis selon la rapidité avec laquelle il est bougé. Il encourage le jeu coopératif et non compétitif en plus de mettre l'accent sur le chacun à son tour et le partage. Lorsque les enfants se mettent ensemble pour gonfler le parachute, ils améliorent par la même occasion leur aptitude perceptivo motrice en plus de développer le sens du rythme. Les activités langagières peuvent aussi faire partie de la plupart des jeux de parachutes.

R05 : Jeu sportif

Exemplaire N°3093 *diamètre 6.5 m*

Exemplaire N°2466 *diamètre 2 m*

Exemplaire N°4403 *diamètre 3.5 m*

Ronde des oies

Haba 2015



Les oies s'ébattent dans le pré: c'est le moment de la gymnastique. Mais gare au renard.

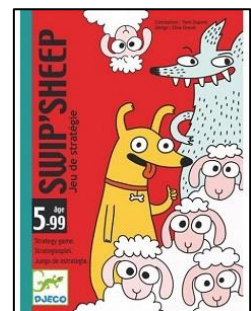
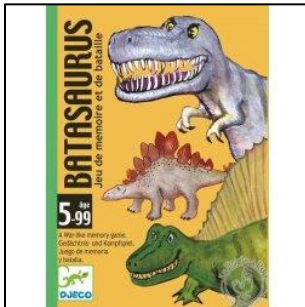
R05 : Jeu sportif

3 ans et +

Exemplaire N°3684



JEU STRATEGIE





6 Qui prend ! Junior

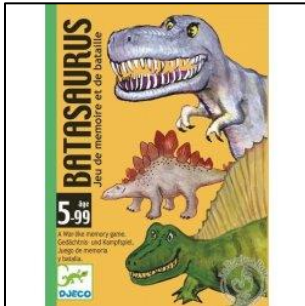
Amigo 2013

Dans cette version adaptée aux plus jeunes, les enfants vont aider les animaux à trouver une place dans les écuries. Le joueur qui arrive à abriter 6 animaux différents sous une même étable remporte ces cartes. Le gagnant est celui qui rassemble le plus d'animaux

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°3285



Batasaurus

Djeco 2017

Le but du jeu est de gagner le maximum de combats de dinosaures : des attaques de dinosaures, des ripostes appropriées.

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : 3916



Batik Kid

Gigamic 2006

Quel drôle d'aquarium : petits poissons, méduses et grands requins voudraient bien rentrer tous, mais il n'y a pas assez de place pour tout le monde ! il faut anticiper et faire preuve d'observation car dès qu'un animal ne rentre pas complètement dans le bassin, c'est l'adversaire qui gagne !

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°3263



Big pirate

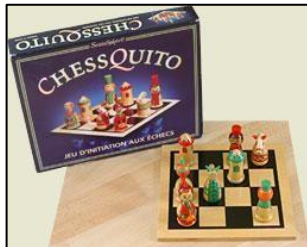
Djeco 2015

Des moussaillons tentent de chiper les trésors de Big Pirate sur son île avant qu'il ne les attrape.

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°3690



ChessQito

Sentosphère 1999

Educatif et passionnant, ChessQito est un très beau jeu en bois qui permet d'initier les enfants ou les adultes aux échecs. Les différentes règles du jeu permettent de comprendre le déplacement des pièces, et d'acquérir la réflexion nécessaire pour devenir un excellent stratège.

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : 2086



Diamoniak

Djeco 2010

Aventureuse ou prudente, à chacune sa stratégie pour construire son château avant que les sorcières ne jettent un mauvais sort. Jeu de cartes.

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°2938



Gobblet Gobblers

Blue Orange 2015

Ces petits personnages rigolos, tout en bois, chamboulent le jeu de morpion classique. Il te suffit d'aligner trois de tes gobeurs pour gagner ! Mais attention, ces gobeurs farceurs peuvent aussi gober les autres pièces !

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°3623



Jeu des bâtonnets Fort boyard

Maison du Billard 2013

Faire retirer le dernier bâtonnet à votre adversaire. A tour de rôle, les joueurs retirent 1, 2 ou 3 bâtonnets. Celui qui retire le dernier perd la partie.

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°3282 N°3283



Mastermind junior "Zoom Street"

Hasbro 2000

Il y a un sacré embouteillage sous le pont. Mais qui bloque donc la circulation ? A toi de le découvrir aussi vite que possible ?

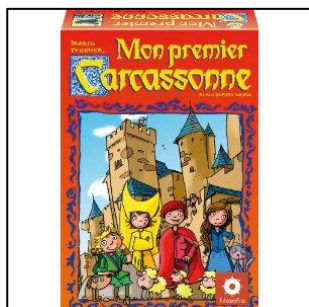
R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire : N°1977

Mon premier Carcassonne

Schmidt 2009



Comme dans le jeu original, les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants (meeples) sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, on peut tout de suite en commencer une nouvelle.

R06 : Jeu de stratégie

4 ans et +

Exemplaire : N°2691 N°3355 N°3406 N°3407

Piou-piou

Djeco 2010



Panique dans le poulailler : le renard rôde et les œufs n'ont pas encore éclos... Cot cot codek !

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire N°3255

Piratatak

Djeco 2009



Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour construire son bateau avant que les pirates ne l'attaquent !

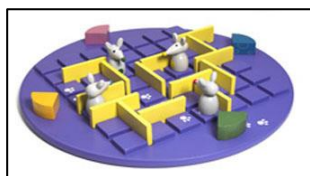
R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire N°2964

Quoridor Kid

Gigamic 2004



Des souris colorées et ventruës, des fromages à croquer, des barrières à contourner : Quoridor kid est un jeu tout en bois pour 2 ou 4 joueurs. Petits et grands devront faire traverser le plateau à leur souris le plus vite possible. Règles simples, rapidité des parties et retournements de situation inopinés font de ce jeu de stratégie et de logique un grand moment d'amusement pour toute la famille.

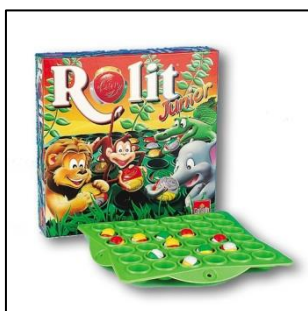
R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire N°2572

Rolit Junior

Goliath 2007



ROLIT est un jeu de stratégie qui s'adresse à l'ensemble de la famille. Le but du jeu est simple : prendre en sandwich les boules adverses pour avoir le droit de les retourner. ROLIT est un jeu qui s'adapte au nombre de joueurs : Jeu d'ambiance à 4 joueurs, il s'étoffe et devient un jeu de stratégie à 2. Le Rolit Junior est une version adaptée aux enfants de 4 ans et plus. A chacun son animal préféré : lion, éléphant, crocodile, singe !

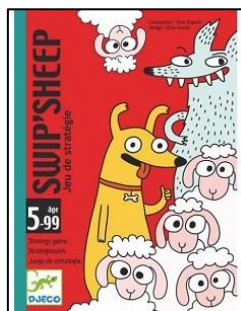
R06 : Jeu de stratégie

4 ans et +

Exemplaire N° 2553

Swip'sheep

Djeco 2020



Saurez-vous contrer les attaques nocturnes de loups et sauver vos moutons?

R06 : Jeu de stratégie

5 ans et +

Exemplaire N°4433



JEU DE HASARD





A vos fromages

Haba 1997

C'est la fête chez les souris : elles sont seules dans le cellier avec un grand fromage tout en haut d'une étagère. Quelle souris sera la première à avoir descendu 2 morceaux de fromage de l'étagère ?

R07 / Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°1260

Au bal masqué des coccinelles

Selecta 2002



Les coccinelles se font toutes belles pour le bal masqué de ce soir ! Pour que les coccinelles rayonnent de toutes les couleurs, il faut qu'elles échangent les points entre elles. Mais il faut d'abord que la couleur de l'autre coccinelle leur plaise, ce qui n'est pas toujours le cas. Mais attention, il ne faut pas y passer trop de temps, car les fourmis rigolotes savent déjà avant la fête que le buffet va être bien garni. Un jeu amusant de coopération pour toute la famille, dans lequel les petits aimants vous réserveront bien des surprises !

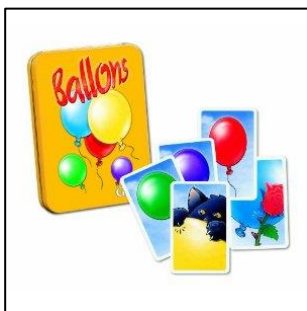
R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°003763

Ballons

Amigo 2010

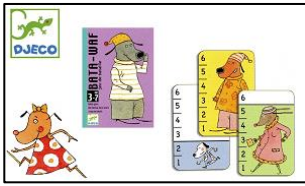


Chaque enfant a 5 jolis ballons colorés. A son tour, un joueur tourne une carte action : les griffes du chat, les piquants des roses ou le vent mauvais peuvent faire disparaître un de ses ballons... mais Maman peut le faire réapparaître. Objectif: en perdre le moins possible. Un jeu où les petits apprennent à perdre des ballons... et des parties

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N° 302 N°2932 N°3747 N°3748



Bata-waf

Djeco 2009

C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si 2 chiens sont de la même taille, attention ! Il y a "Bata-waf" !

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°2968



Batameuh Jeu de bataille délirant

Djeco 2009

Meuuuuuh ! Bêêêê ! Une bataille de cris entre animaux de la ferme et animaux sauvages. Facile, amusant..... et complètement délirant !

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2720



Batanimo

Djeco 2013

Plus l'animal est grand et fort, plus il a une chance de gagner Et si 2 animaux sont de même taille, attention, il y a "bataille"

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°3267



BataPuzzle

Djeco 2013

Un jeu de bataille rapide. Le premier qui a récupéré tous les éléments de son puzzle a gagné.

R07

Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°3269



Bisous Dodo

Djeco 2014

Un bisou, deux bisous, plein de bisous et au dodo... Un très beau jeu pour les tout-petits avant d'aller se coucher.

R07

Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°3374

Cache-Cache

Noris spiele 2000



Nous voici dans une pinède des landes ou dans une vallée verdoyante de Forêt Noire ! Nous suivons le lièvre et le mulot, à la recherche des 12 enfants cachées sous des fougères.

R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1864

Cache moutons

Gigamic 2009



Un des joueurs est le loup qui essaie de trouver les agneaux cachés. Ce joueur enfle la marionnette sur son index, les autres joueurs cachent chacun un agneau dedans, en-dessous ou derrière un meuble. Dès que le loup a compté jusqu'à 10, il ouvre les yeux et cherche les agneaux : mais attention il n'a le droit qu'à quelques essais pour les trouver.

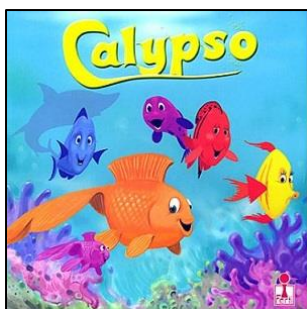
R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°2848 N°2961

Calypso

Ferti 2005



Calypso est un jeu de mémoire. Le but du jeu est de libérer le plus possible de poissons des mailles du filet dans lequel ils ont été emprisonnés. Mais pour réussir, Calypso devra se faire aider par ses amis poissons marins...

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2925

Chasse aux papillons (La)

Atelier Bec et Croc 1998



Les papillons s'envoleront-ils avant la pluie? Les joueurs s'allient pour combattre l'orage qui empêchera les papillons de s'envoler. (pas de gagnant, pas de perdant. Il faut réussir ensemble). Un jeu coopératif convivial

R07 Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1303



Chenilles arc-en-ciel

Haba 2015

Les joueurs partent avec une tête de chenille. Le principe est de lancer le dé multicolore, chacun son tour, pour ajouter un élément de corps de la couleur tirée. La seule contrainte est qu'on ne peut pas avoir deux anneaux.

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°3680



Classic 32

Djeco 2010

Un très beau jeu de cartes classiques illustré et son livret de jeux simples et amusants, spécialement conçus pour les petits

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°164



Coâ Quak

Haba 1996

Un soir d'été, les grenouilles se retrouvent à la mare aux nénuphars pour donner leur concert de coassement quotidien : coa-coa disent-elles une dernière fois avant de se glisser dans l'eau. Qui sera le premier à faire disparaître toutes ses grenouilles ?

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°713

Drôle de sac à dos hiver ou été

Haba 1994



Les enfants peuvent partir ensemble en randonnée si le sac de chacun d'eux est prêt et bouclé. Pour partir rapidement, n'ont-ils pas intérêt à s'aider ?

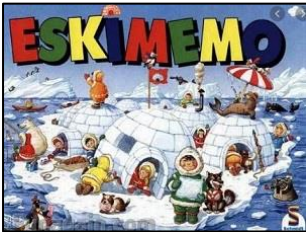
R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°1180

Eskimémo

Schmidt 1999



Il fait vraiment froid. Heureusement, on se sent mieux dans les igloos. On lance le dé, on place des igloos au-dessus de ses esquimaux et on essaye de chasser les autres occupants. Mais il n'y a pas assez d'igloos pour tout le monde. Celui qui arrive à cacher tous ses esquimaux gagne la partie.

R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1752

Félix flotte

Haba 1997

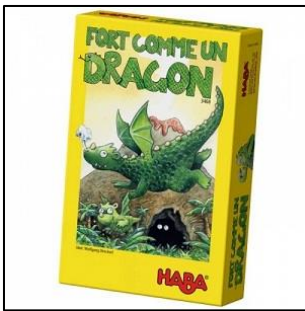


C'est vraiment infâme ! Félix et les autres petits harengs aimeraient tant jouer tous ! S'il n'y avait pas Bloup, le gros poisson glouton, il salive déjà et se réjouit d'avaler les petits poissons. Mais parfois, il est vraiment trop Glouton et doit les recracher.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2989



Fort comme un dragon

Haba 2006

Une bonne mémoire aidera les dragons dans leur course autour d'un volcan bouillonnant. Chaque case du parcours est marquée d'une salamandre, d'une araignée, d'un dragon ou d'une chauve-souris. Ces animaux sont aussi représentés sur les jetons disposés à l'envers. Pour se déplacer il faut retourner un jeton portant le même animal que celui de la case où est son dragon. Mais attention si on retourne un dragon pirate, il faut reculer!

R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°2883



Gorilla

Djeco 2013

Il va falloir être rapide à associer les animaux et les couleurs de bus, tout en évitant le gorille ! ce jeu ressemble un peu à Uno.

R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°3360

Jardin fleuri

Chelona 2007



Chaque joueur possède une partie du jardin. Le but est de planter des tiges et d'y coller un maximum de pétales magnétiques différents. A son tour, chaque joueur lance le dé action : Ajouter un pétale, prendre un pétale adverse, ajouter une tige ou reconstituer la chenille, qui une fois terminée indique la fin de la partie. Le joueur qui compose le plus de fleurs multicolores gagne. Beau jeu en bois.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2718



Jeu de la sorcière (Le)

Piatnik 2003

Gagner un maximum de pain d'épice ... mais attention à la Sorcière!.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2007



Jeu du Loup (Le)

Nathan 2002

Le but du jeu est de partir en cueillette dans les bois et de finir avant que le loup ne soit tout habillé. Loup y es-tu ? Non, je mets ma chemise, etc. Le loup s'habille donc au fur et à mesure de la partie. Entre lui et les enfants, le gagnant sera le plus rapide. Pour jouer, il suffit de piocher à tour de rôle. Quand la tête du loup paraît, les enfants lui ajoutent un vêtement et entonnent la chanson : promenons-nous dans les bois... Le frisson s'installe. Un jeu convivial, à mener ensemble ou seul contre le loup.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°2151



Maisons des 36 animaux (les)

Arthur et Marie 2000

Plusieurs jeux sont possibles avec ses belles maisons en bois très stables. Jeu de tri, d'observation, de mémorisation, de comptage, de société... Les animaux en bois sont très colorés et agréable à manipuler.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°1688



Maxi roule cocotte

Tilsit 2003

Avec Roule Cocotte, les enfants doivent récupérer des œufs sous de malicieuses poulettes installées sur leurs nids. Il vous faudra ramasser dans chaque nid autant d'œufs qu'indiqués par le dé. Mais attention, tous les nids ne contiennent pas un nombre suffisant d'œufs ! Il faut essayer de repérer les nids où les œufs n'ont pas été tous ramassés.

R07 : Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2024



Minimi

Djeco 2013

Les papillons volent d'un jardin à l'autre au fil du jeu. Le gagnant est le joueur qui réunit les 4 papillons de la bonne couleur. Minimi est un jeu d'observation.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°328 N°3468



Monstre du lac (Le)

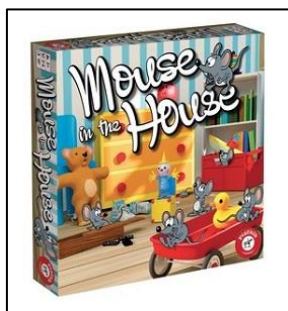
Nathan 2010

Un jeu de stratégie et de mémoire sur le thème de la pêche à la ligne avec deux règles de jeu proposées : en coopération (tous contre le monstre) ou en opposition (chacun son aquarium).

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°231



Mouse in the house

Piatnik 2019

Zut alors ! Une petite souris coquine s'est faufilée dans la maison et s'est bien cachée. Elle est peut-être sous le bureau ? Ou alors elle s'est cachée derrière le cadre sur la bibliothèque ? Essaye de découvrir sa cachette à l'aide du petit bâtonnet ! Tu l'entends couiner ? Bravo tu l'as trouvé ! Souviens-toi bien des endroits déjà inspectés pour être le premier à déceler sa cachette !

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°4141



Nimbali

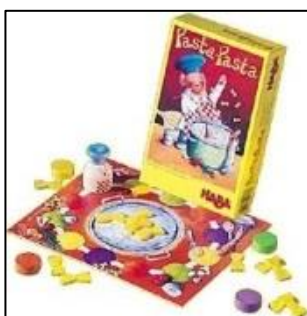
Haba 2001

Nous sommes en plein milieu de la steppe africaine : la girafe, le guépard et d'autres animaux sauvages ont très soif et sont à la recherche d'un point d'eau. Tous les animaux attendent impatiemment qu'il pleuve...

R07 : Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1891



Pasta Pasta

Haba 1997

Une grande casserole bout à gros bouillons dans la cuisine. Le cuisinier s'affaire autour de la casserole. Chacun doit l'aider à jeter les nouilles dans l'eau bouillante.

R07

Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1518



Petit verger (Le)

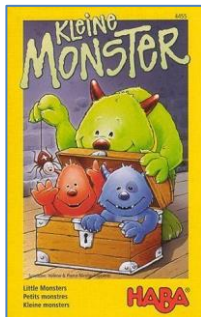
Haba 2009

Les enfants viennent faire la cueillette des cerises. Mais l'effronté corbeau vole aux alentours. Les enfants vont-ils pouvoir récupérer toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ?

R07 : Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°158 N°2769



Petits monstres

Haba 2003

Il y a des jeux où il ne faut pas être manchot. Ici, au contraire, on ne joue qu'avec une main. C'est cette main qui doit être la plus rapide à attraper le drôle de bonhomme, quand ce dernier apparaît sur le dé. C'est avec cette seule main qu'on retourne ses jetons, pour en regarder la couleur et attraper encore une fois le monstre au centre de la table.

R07 Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°137

Pigolino

Piatnik 2009



Les joueurs doivent rassembler 4 petits cochons de chaque couleur. Le premier dé indique la couleur des petits cochons que l'on peut prendre, le deuxième indique le nombre de petits cochons de cette couleur que l'on peut avoir. Mais attention au grand méchant loup ! S'il apparaît sur le troisième dé, il fait fuir les petits cochons ! Qui réunira ses petits cochons en premier ?

R07 Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°3162



Poule Berta

Haba 1989

Qui parviendra à attirer Berta la poule vers son nid ? Qui sera le premier à avoir 3 œufs dans son panier ?

R07 Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°680



Rondo Vario

Beleduc 2015

Aujourd'hui c'est fête ! Les chenilles ont décidé d'enfiler leur habit de perles multicolores. Mais pas n'importe lesquelles... Celles choisies par les dés ! Conçu pour les tout-petits, ce jeu permet d'apprendre à reconnaître les formes et les couleurs et de développer sa dextérité tout en s'amusant.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°3599



Sauvez la Forêt

Atelier Bec et Croc 1998

Chaque joueur doit éteindre les buissons enflammés et replanter son chemin de buisson verts, reconstruire le pont qui avait brûlé, aider ses partenaires à vaincre le feu et maintenir le sapin intact.

R07 Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°1621



Semino

Hape 2019

Semino est un jeu de hasard et de stratégie. La victoire revient au joueur qui parvient à faire pousser sa plante le plus vite

R07 Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°4097



Stop spot !

Djeco 2011

Jeu de cartes amusant et original pour les petits. Une épidémie de varicelle! De la pommade, un sirop...autant de chances de faire reculer l'invasion des boutons.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°186



Tortuboom

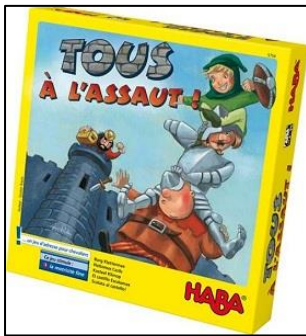
Djeco 2014

On place les jetons tortues sur le plateau de jeu. Chaque joueur à son tour jette le dé. Si le dé montre des crabes, le joueur prend le nombre de jetons crabes correspondant. Il glisse ensuite les jetons sur le plateau de jeu en essayant de faire tomber des jetons tortue. Quand le dé montre une tortue le joueur doit mettre un de ses jetons tortue sur le plateau. L'objectif est d'être le premier à rassembler 3 tortues. Les jetons se poussent et se repoussent.

R07 Jeu de hasard

5 ans et +

Exemplaire N°3376



Tous à l'assaut

Haba 2015

Un jeu d'adresse et de hasard sur le thème des châteaux forts. Les joueurs rassemblent leur chevalier pour pouvoir récupérer les trésors du château. Celui qui aura de la chance aux dés et fera preuve d'adresse remportera les précieux trésors.

R07 Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°3594



Tous au poulailler

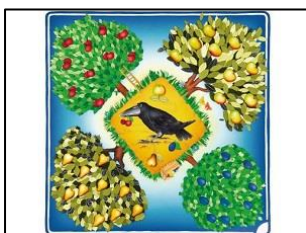
Sweet November 2011

On pose sur la table toutes les tuiles faces cachées. Chaque joueur à son tour retourne une tuile. S'il s'agit d'un œuf il laisse la tuile face visible sur la table. S'il s'agit d'un panier, il ramasse tous les œufs découverts. S'il s'agit d'un œuf cassé, il perd une tuile œuf. S'il s'agit d'une poule, on donne tous les œufs découverts à la poule! L'objectif est d'avoir le plus grand nombre d'œufs.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°3330



Verger (Le)

Haba 1987

Unissez vos forces afin de récolter cerises, pommes poires et prunes avant son passage ! Les joueurs essaient de cueillir les fruits avant que le puzzle représentant le corbeau ne soit terminé.

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°987 N° 1324 °N° 136

Exemplaire géant N°1878 N°3099



Voleur d'étoiles

Nathan 2001

Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. Vite, Il faut les récupérer et les raccrocher dans le ciel avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs. Qui sera le premier lutin à l'arrivée ?

R07 Jeu de hasard

3 ans et +

Exemplaire N°2237



Voleur de carottes (Le)

Haba 2009

Oh là là ! Le lapin s'en donne à cœur joie dans le jardin ! Les joueurs plantent leurs carottes et les arrosent méticuleusement. Avec un peu de chance et de tactique, ils vont pouvoir récolter quatre carottes avant que Jeannot Lapin ne vienne les voler.

R07 Jeu de hasard

4 ans et +

Exemplaire N°2774



JEU QUESTIONNAIRE





Animaux de la jungle (Les)

MB 2006

Observe l'image. Ferme les yeux, sans tricher et regarde-la à nouveau. Certaines pièces ont changé : Vois-tu lesquelles ?

R08 Jeu questionnaire

3 ans et +

Exemplaire : N° 2526



Bal masqué (Le)

Janod 2010

En quoi le loup de ton adversaire a-t-il pu se déguiser ? En princesse, en chevalier ? Pose des questions à ton adversaire, élimine les cartes qui ne correspondent pas et sois le premier à démasquer son personnage ! Un jeu de devinette amusant sur le thème des contes.

R08 Jeu questionnaire

5 ans et +

Exemplaire : N°2942



Défis nature des petits Maison

Bioviva 2018

Défis Nature des Petits Maison permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la maison (comme les animaux de compagnie) et du jardin. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

R08 Jeu questionnaire

4 ans et +

Exemplaire : N°4026



Défis nature des petits Forêt

Bioviva 2018

Défis Nature des Petits Forêt permet aux plus jeunes de découvrir les bébés animaux de la forêt. Pariez et comparez le poids ou le nombre de bébés à la naissance pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.

R08

Jeu questionnaire

4 ans et +

Exemplaire : N°4027



Mon 1 er Qui est ce ?

MB 2007

Retrouve le personnage mystère de ton adversaire en lui posant les bonnes questions. Il faut être le premier à retrouver le personnage mystère de l'autre joueur. Chaque joueur choisit d'abord son personnage à faire deviner en le sélectionnant parmi ceux de la roue, dans la petite encoche. Puis à tour de rôle chacun pose une question à son adversaire à laquelle celui-ci ne peut répondre que par oui ou non. Au fur et à mesure des réponses, chacun agrmente son personnage central en plaçant les divers éléments : moustache, lunettes, cheveux...Lorsque l'un d'eux pense avoir deviné, il retourne le personnage central pour le dévoiler à son adversaire.

R08 Jeu questionnaire

4 ans et +

Exemplaire : N°2512 N°2586



Oudordodo

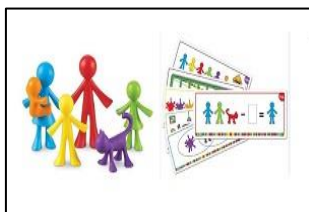
Djeco 2009

Un premier jeu de déduction adapté aux plus jeunes. Toutes les cartes "maison" sont étalées sur la table et Dodo est caché sous l'une d'entre elles. Les joueurs posent des questions afin d'éliminer les maisons les unes après les autres. Derrière la dernière maison se cache Dodo!

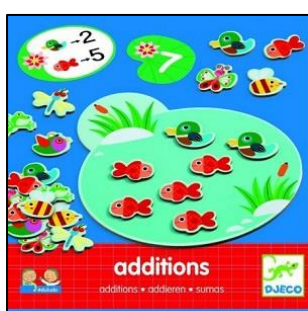
R08 Jeu questionnaire

4 ans et +

Exemplaire : N° 2915 N° 3385 N°4308



JEU DE MATHS





1,2,3... J'apprends à compter jusqu'à 10

Ce jeu permet à l'enfant de découvrir les nombres de 1 à 10 en s'amusant. Pour chaque nombre, il faut réunir une image, des points sur le dé, des chiffres et un nombre de doigts. Le dé symbole désigne la représentation que l'enfant doit chercher seul ou à plusieurs. Système autocorrectif : la forme des pièces de puzzle permet de vérifier si les planches de cartes ont été bien assemblées.

R09 : Jeu mathématique

4 ans et +

Exemplaire N° : 2841



3 fois 3 Cocorico

Haba

2 jeux éducatifs avec beaucoup de poules en couleur, pour apprendre et comprendre les quantités et les nombres du 1 au 5.

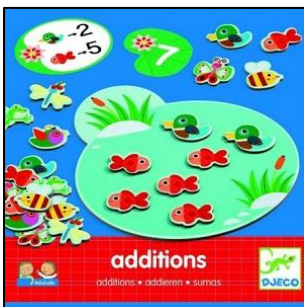
R09 Jeu mathématique

6 ans et +

Exemplaire N° 3309

Additions

Djeco 2019



L'enfant prend une carte question avec 2 ou 3 dessins d'animaux et un chiffre entre 1 à 9 pour chaque animal. Il doit alors prendre le nombre de silhouettes d'animaux correspondants et les poser sur la mare. Puis il les compte pour connaître le nombre total d'animaux. La réponse figure au dos de la carte. Le jeu est attractif et facilement modulable selon le niveau des enfants.

R09 Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 4222



Arrêt de Bus (L')

Orchad Toys 1996

Le but est d'arriver à la gare routière avec le plus grand nombre de passager sur ton bus. Si tu t'arrêtes sur une case " + ", le 2ème dé indique le nombre de personnes qui monte dans ton bus. A l'inverse sur une case " - ", des passagers descendront de ton bus. Le gagnant n'est pas le premier arrivé mais celui qui a le plus de personnes dans son bus à l'arrivée.

R09 : Jeu mathématique

4 ans et +

Exemplaire N° 1835



Chiffres (Les)

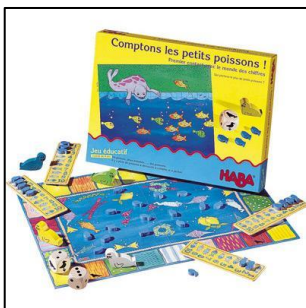
Nathan 2020

Un jeu d'association simple sur le thème des chiffres mais aussi une dimension évolutive permettant de jouer seul ou à plusieurs

R09 : Jeu mathématique

3 ans et +

Exemplaire N° : 4413



Comptons les petits poissons !

Haba 1998

Plein de poissons multicolores évoluent dans le bassin à la grande joie des phoques qui s'amuse autour du bassin. Le gagnant est celui qui parviendra à en pêcher le plus.

R09 Jeu mathématique

4 ans et +

Exemplaire N° : 1537



Grand Chef Indien (Le)

Editions pédagogiques du Grand Cerf 2001

Au temps de Christophe Colomb, des Espagnols -les joueurs représentés par des pions-débarquent en Amérique. Ils veulent rapporter des cadeaux fabriqués par les indiens, pour les offrir à leur famille quand ils rentreront chez eux. Mais le grand chef indien ne donne pas des cadeaux : il l'échange contre des coquillages, des fleurs, des plumes, des bourses ou des arcs qu'il collectionne.

R09

Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 2194



J'aime compter.

Ravensburger 1996

Avec ce jeu, votre enfant peut jouer seul ou avec d'autres. En phase de découverte des chiffres et d'apprentissage du calcul, votre aide lui sera précieuse.

R09

Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 710



Jeu de l'arbre (Le)

Goula 2013

Complète le plus vite possible les arbres avec les fruits, en les retirant ou ajoutant, en fonction du lancer de dés. Permet d'appréhender les notions de soustraction et d'addition

R09

Jeu mathématique

3 ans et +

Exemplaire N° : 4005

Jeu des fruits

Piatnik 1998



Jeu de cartes convivial, rapide qui développe le sens de l'observation, la visualisation des groupes et la rapidité dans le calcul. A leur tour, les enfants posent une carte avec un fruit de plus par rapport à la dernière carte posée au centre. Il pioche s'il n'a aucun fruit supérieur. Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes en main. Possibilité de jouer à jeu ouvert avec de jeunes enfants pour pouvoir les aider.

R09

Jeu mathématique

6 ans et +

Exemplaire N° : 1863

Jules se déguise

Editions pédagogiques du Grand Cerf 2001



"Jules se déguise" est un ensemble de jeux qui ont pour but de familiariser les petits avec les opérations mathématiques d'addition et de soustraction. Ces jeux aideront à développer chez l'enfant les facultés d'observation, de combinatoire ainsi que le raisonnement par déduction, à partir de situations et d'opérations concrètes toujours vérifiables

R09

Jeu mathématique

4 ans et +

Exemplaire N° : 1848

Magie des chiffres (La)

Haba 2004

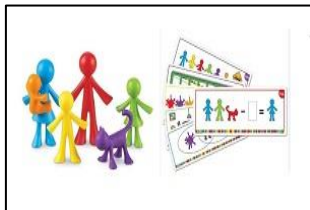


Au pays des chiffres, un génie à cacher de précieux trésors. Sans perdre de temps, les lutins se mettent en quête des trésors cachés. En comptant, ils approchent tout doucement de leur but et parfois, ils sont aidés par la fée Magica. Mais l'effronté génie est dans les parages...

R09 Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 3805



Membres de la famille à compter

Learning resources 2019

Aidez les enfants à mieux se connaître, ainsi que leur famille, avec ces personnages modernes et colorés à compter. Les objets de tri colorés sont un excellent moyen d'égayer les activités mathématiques tout en développant les aptitudes de calcul, de tri et d'identification.

R09 Jeu mathématique

4 ans et +

Exemplaire N° : 4104

Mon atelier calcul

Ravensburger 2008



Mon atelier CALCUL propose 4 jeux progressifs pour exercer l'enfant aux notions clés de quantités, chiffres, nombres et aux premières opérations.

R09 Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 2866

Pique cerise

Hasbro 1998



Voici venu le temps de la cueillette des cerises! Arriveras-tu à remplir ton panier de cerises ? Suis les instructions indiquées par la flèche : Combien de cerises dois-tu cueillir dans l'arbre et mettre dans ton panier ? Attention car le chien et l'oiseau ont très envie de te voler tes cerises.

R09 : Jeu mathématique

3 ans et +

Exemplaire N° : 1611

Tric Trac Footballeurs

Arthur et Marie 1999



Marie, tu viens jouer au foot avec nous ! Regarde, j'ai tiré le trois avec mon dé, je bascule le footballeur qui porte ce numéro sur son maillot et trois points sur son short. A toi, maintenant !

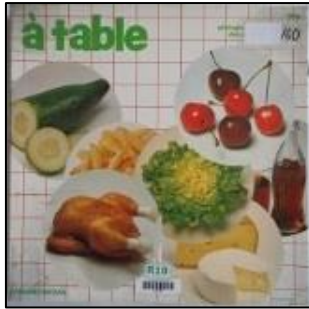
R09

Jeu mathématique

5 ans et +

Exemplaire N° : 1591

JEU DE FRANCAIS



A table

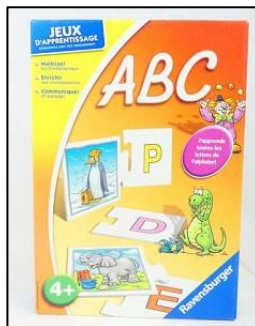
Nathan 1990

A table est un matériel de langage à partir de photographies, qui offre de multiples possibilités d'exploitations : expression, vocabulaire...

R10 : Jeu de langue

4 ans et +

Exemplaire : N°60



ABC J'apprends toutes les lettres de l'alphabet

Ravensburger 2004

A comme Ananas, B comme Ballon, C comme Canard... Coffret pour permettre aux enfants de découvrir l'alphabet de manière ludique avec des illustrations colorées.

R10 : Jeu de langue

3 ans et +

Exemplaire : N°3809



Découvrir l'alphabet en jouant

Djeco

L'apprentissage des lettres est un cheminement complexe, qui fait appel aux aptitudes perceptives et intellectuelles de l'enfant. Ce coffret propose des jeux de difficulté croissante pour apprendre l'alphabet sur un mode ludique. A son rythme, l'enfant nomme les objets, reconnaît la graphie et le son des lettres, et écrit des mots.

R10 : Jeu de langue

4 ans et +

Exemplaire : N°2867



Histoire à la carte

Story time créations 1996

Avec ce jeu de toutes les couleurs, vous allez créer avec votre enfant des centaines d'histoires originales et surprenantes. Les combinaisons sont si nombreuses que chaque jour votre imagination donnera naissance à de nouvelles histoires.

R10 : Jeu de langue

5 ans et +

Exemplaire : N°2445



J'aime la lecture

Ravensburger 1996

Jeu facile et amusant de type loto, mémoire, pour apprendre à identifier et reconnaître les lettres, les sons, l'alphabet, les articles, selon des thèmes et illustrations familiers à l'enfant.

R10 : Jeu de langue

5 ans et +

Exemplaire : N°706



J'apprends à lire

Nathan 2009

Un jeu pour apprendre à lire en s'amusant. Compose 90 mots différents en complétant les fiches à l'aide des jetons lettres. Une seule lettre s'imbrique : c'est la bonne !

R10 : Jeu de langue

5 ans et +

Exemplaire : N°2726



Time's up! Kids

Repos production 2017

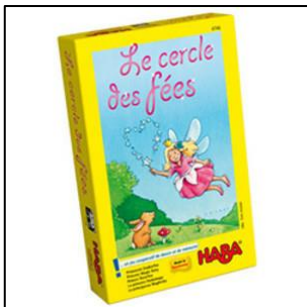
Time's up kids est une version coopération de Time's up. L'objectif de chaque partie est de faire deviner un mot, un objet, un personnage, un animal à ses partenaires pendant la durée du sablier. D'abord en le décrivant, puis en le mimant. Dans cette version, il n'est pas nécessaire de savoir lire, toutes les cartes sont des illustrations

R10 Jeu de langue

4 ans et +

Exemplaire : N°4348

JEU D'EGNIME



Cercle des fées (Le)

Haba 2016

Un jeu coopératif de dessin et de mémoire où les joueurs dessinent dans les airs ou dans le dos des autres une image avec la baguette magique. Les joueurs doivent compléter le cercle des fées avec les bonnes réponses avant que le cercle du lutin coquin ne soit achevé.

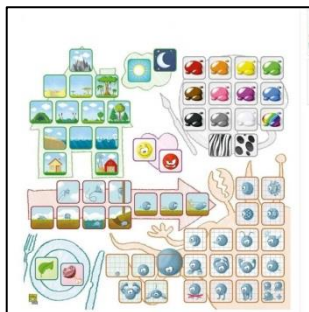
R11 : Jeu d'énigme

4 ans et +

Exemplaire : N°3733

Concept Kids animaux

Repos production



Découvrez le jeu Concept kids animaux de Repos Production, un jeu de communication et d'ambiance dans une version coopérative dès 4 ans où tout le monde joue ensemble. Un jeu de plateau coopératif. Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner en famille le plus d'animaux possible et gagnez tous ensemble. Le but du jeu est de trouver 12 animaux en utilisant uniquement les différentes icônes du plateau de jeu. Une fois les 12 cartes animaux jouées, calculez votre score final et tentez de faire mieux à chaque partie.

R11 : Jeu d'énigme

4 ans et +

Exemplaire : N°4214 4270 4272

Logik ville

Asmodée 2011

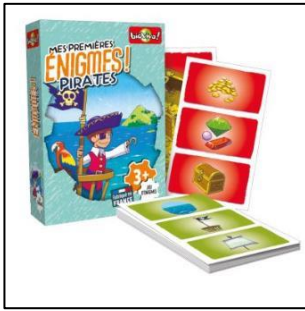


Devinez dans quelles maisons vivent plusieurs personnages et leurs animaux en vous basant sur les indices indiqués sur des cartes d'énigmes. Placez les figurines de personnages et animaux dans les maisons adéquates, puis vérifiez si vous avez visé juste en retournant la carte pour regarder la solution. Les enfants et les joueurs débutants commencent par placer leurs personnages et animaux dans 3 maisons avant de passer à 5 maisons. Apprenez à maîtriser les pictogrammes qui vous aideront à résoudre les énigmes puis devenez le roi de la logique !

R11 : Jeu d'énigme

4 ans et +

Exemplaire : N°3026



Mes premières énigmes pirates

Bioviva 2019

Trois dessins gais et colorés pour deviner le mot recherché. Ces jeux de cartes simples permettent aux enfants de développer leurs capacités d'observation.

R11 : Jeu d'énigme

3 ans et +

Exemplaire : N°4283

Mia London

Le scorpion masqué 2020



On fait défiler les accessoires des fripouilles. Chacun de ceux-ci apparaît 2 fois, sauf celui de la fripouille que l'on cherche, qui ne défile qu'une seule fois. Chaque joueur doit l'identifier dans son petit carnet. Celui qui identifie le plus grand nombre d'accessoire de la fripouille remporte la partie!

R11 : Jeu d'énigme

5 ans et +

Exemplaire : N°4369