

CATALOGUE DE JEUX ET JOUETS

La ludothèque de la Maison de l'Enfance du 6^{ème} utilise la classification **COL (classification des objets ludiques)**.

Table des matières

JOUETS POUR LES JEUX D'EXERCICE :

- JOUETS D'ÉVEIL SENSORIEL
- JOUETS DE MANIPULATION
- JOUETS DE MOTRICITÉ

JOUETS POUR LES JEUX SYMBOLIQUES :

- JOUETS DE RÔLE
- JOUETS DE MISE EN SCÈNE
- JOUETS DE REPRÉSENTATION

JEUX D'ASSEMBLAGE :

- JEUX DE CONSTRUCTION
- JEUX D'AGENCEMENT
- JEUX D'EXPÉRIMENTATION
- JEUX DE FABRICATION

JOUETS D'ÉVEIL SENSORIELS

**Jouets utilisés dans des activités sensorielles,
sonores, visuelles, tactiles, kinésiques, répétées pour
le plaisir d'obtenir des résultats et des effets
immédiats**

CARILLONS CULBUTOS

E SENS 246/ E SENS 247



Carillons Culbutos :

Le bébé va s'amuser à le faire tourner, rouler et basculer à l'envie, comme une toupie, sa base le faisant toujours se redresser, tel un culbuto. De plus, lorsqu'on le manipule il émet un son.

JEUX MUSICAUX

E SENS 248



APPRENTISSAGE MUSICAL 1^{ER} ÂGE :

Découverte de différents instruments de musique

HOCHETS AMUSANT

E SENS 249



HOCHETS AMUSANT :

Jeux facilement préhensibles par les petites mains. Ses grands trous et sa manière souple facilitent la prise en mains. L'enfant la saisit, la tourne, la mordille. S'il l'écrase, elle reprend sa forme. Il entend les perles bougées. Cette balle hochet éveille les sens de l'enfant, sa manipulation et sa motricité.

HOCHETS VENTOUSES

E SENS 250



HOCHETS VENTOUSES :

Jeux facilement préhensibles par les petites mains.

LIVRES MUSICAUX

E SENS 251



LIVRES MUSICAUX :

L'enfant découvre des chansons en tournant les pages du livre

HOCHETS SENSORIELS

E SENS 252



HOCHETS :

Ces jouets développent l'éveil sonore et visuel et permettent aux bébés d'appréhender avec ses mains

ROLL'UP MULTI ACTIVITES

E SENS 253 / E SENS 254



Roll 'up multi activités :

Ce jeu propose différentes activités qui développeront les sens.

BLOCS SENSORIELS TEXTURE

E SENS 255



COFFRET SENSORIEL VISUEL :

Chaque forme contient des effets visuels différents.

BALLES SENSORIELLES

E SENS 256



BALLES SENSORIELLES :

Des balles lisses, avec des picots ou lumineuses

DALLES SENSORIELLES GEL

E SENS 257



DALLES SENSORIELLES :

Des couleurs différentes, du gel qui bouge en passant dessus.

BABY ROLL'UP GONFLABLE

E SENS 258



ROLL'UP GONFLABLE :

Un effet sonore garanti !!

LES PACHATS SPIRALLES D'ACTIVITES

E SENS 259



LES PACHATS :

Invite bébé au jeu, grâce à ses formes toutes particulières, ces hochets proposent différentes activités pour éveiller les sens.

LES LILIPUCIENS

E SENS 260, E SENS 261, E SENS 262



- L'arche de Noé
- Ophélie et ses poussins
- Nicolas Actiloup

LES LILIPUCIENS

Ils invitent bébé au jeu, proposent différentes activités pour éveiller les sens. (coucou caché, matière, sons)

LES TAPIS D'ÉVEIL

E SENS 263, E SENS 264



LES TAPIS D'ÉVEIL :

A la fois portique avec son arche pour l'un, ces tapis d'éveil présentent de multiples activités avec ses différentes textures colorées.

LES TAPIS D'ÉVEIL

E SENS 265, E SENS 266, E
SENS 273, E SENS 274



LES TAPIS D'ÉVEIL :

Ces tapis d'éveil présentent de multiples activités avec ses différentes textures colorées

LES BALLESS TISSUS COLORES

E SENS 267



LES BALLESS :

Invite bébé au jeu, grâce à ses couleurs toutes particulières, ces hochets proposent différentes activités pour éveiller les sens.

LES BATONS DE PLUIE

E SENS 268



LES BATONS DE PLUIE :

Ce cylindre transparent contenant des billes colorées que l'enfant peut agiter et retourner pour produire un bruit semblable à la pluie.

Plaisir des effets sonores et visuels.

LE TAMBOURIN DES MERS

E SENS 269



LE TAMBOURIN DES MERS :

Les enfants vont être fascinés par les billes multicolores et le son que cela produit !

CUBES SENSORIELS

E SENS 270



LES CUBES SENSORIELS :

Découverte de différentes matières et stimuler le toucher

XYLOPHONE /XYLOPIANO

E SENS 271/ E SENS 244



LE XYLOPHONE :

L'enfant peut soit taper avec la baguette soit utiliser les touches et développer son oreille musicale !!

Découverte de sons différents.

JEUX MUSICAUX

E SENS 161, E SENS 272



JEUX MUSICAUX :

L'enfant va développer ses sens avec différents sons et couleurs.

HOCHET VOITURE

E SENS 162



Hochet voiture :

Cette voiture hochet éveille les sens de l'enfant, sa manipulation et sa motricité.

COUSSIN MUSICAL

E SENS 163



COUSSIN MUSICAL :

Instrument de musique avec différentes mélodies

PORTIQUE

E SENS 164, E SENS 165



PORTIQUE :

Ce jouet qui stimule la vue et l'ouïe de bébé l'incite à répéter ses mouvements intentionnellement pour le plaisir de résultats immédiats : ça bouge et ça fait du bruit.

MAMAN PINGOUIN ET PICOU

E SENS 166



MAMAN PINGOUIN :

Une adorable maman Pingouin et son petit pour découvrir les lettres et les animaux en français et en anglais

Picou se cache dans son œuf et interpelle Bébé, l'invitant à jouer avec lui

Maman pingouin bouge la bouche, ferme les yeux et bat des ailes

JEUX EN BOIS HABA

E SENS 167



JEUX EN BOIS HABA:

Fais appel à tous les sens avec ses miroirs, textures, ses klaxons !!

LA PIEUVRE

E SENS 168



LA PIEUVRE :

Les contrastes et les couleurs vives de cette pieuvre stimulent bébé. Chaque tentacule possède un son unique et une texture amusante qui exercent son attention auditive et visuelle.

PELUCHES DOUDOUS GIRAFE/LION

E SENS 169, E SENS 170



PELUCHES DOUDOUS :

Doux au toucher facile à appréhender pour bébé.

VOITURE TISSU

E SENS 171



VOITURE TISSU :

Quand bébé prends cette voiture il est surpris du bruissement qu'elle fait !

SINGE MUSICAL

E SENS 172



SINGE MUSICAL :

Avec ce singe bébé va éveiller ses sens (miroir, douce musique, tissus différents).

DOUDOU COCCINELLE

E SENS 173



DOUDOU COCCINELLE :

Jolie couleur touchée tout doux !!

LIVRES TISSUS

E SENS 174



LIVRES DOUDOUS :

Jolie couleur touchée tout doux !!
Bébé découvre des textures
différentes.

GLOBE TERRESTRE

E SENS 175



GLOBE TERRESTRE :

Des effets sonores et lumineux amusant.

JOUETS DE MANIPULATION

Jouets utilisés dans des activités répétées pour le plaisir et impliquant les fonctions motrices de la main : saisir, serrer, taper, lacer, enfiler, vider, remplir...

BOÎTE A FORMES COULISSO

E MAN 176, E SENS 177



BOÎTE A FORMES MUSICALE:

Un trieur de formes avantageux !

Les formes géométriques s'insèrent dans les ouvertures correspondantes au-dessus. Chacune des formes, en descendant le long du tube, déclenche un bruit qui surprend et amuse les

BOÎTE A FORMES HAPE

E MAN 178



BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes original !

Très jolie Boîte à Formes en bois avec des blocs remplis de perles à encastrier pour initier l'enfant aux formes et aux couleurs.

BOÎTE A FORMES VEHICULES

E MAN 179



BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes original !

Très jolie Boîte à Formes en bois avec des blocs en forme de voitures de différentes couleurs.

BOÎTE A FORMES DUPLO

E MAN 180



BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes et à la fois jeux de construction.

BOÎTE A FORMES

PELICAN

E MAN 181



BOÎTE A FORMES PELICAN:

Un trieur de formes original, l'enfant ouvre le bec du pélican pour y mettre un cube, un rond, une étoile et un triangle.

BOÎTE A FORMES

ARBRE

E MAN 182



BOÎTE A FORMES PELICAN:

Un trieur de formes original, l'enfant ouvre le bec du pélican pour y mettre un cube, un rond, une étoile et un triangle.

BOÎTE A FORMES CHAT

E MAN 183



BOÎTE A FORMES CHAT:

Un trieur de formes original.

BOÎTE A FORMES ESCARGOT

E MAN 184



BOÎTE A FORMES ESCARGOT:

Un trieur de formes original.

Les pièces peuvent s'empiler.

BOÎTE A FORMES

MAISON

E MAN 185



BOÎTE A FORMES MAISON:

Ce jeu combine l'association des formes et des couleurs : des clés ouvrent les portes ou s'encastrent dans les fenêtres, des bonhommes passent par la cheminée.

BOÎTE A FORMES DUO

E MAN 186



BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes original.

PYRAMIDES

E MAN 187, E MAN 188, E MAN 189,
E MAN 190, E MAN 191, E MAN 192,
E MAN 193 E MAN 194, E MAN 195



ANNEAUX PYRAMIDE, PYRAMIDES ANIMAUX,

Des pyramides avec des anneaux colorés à empiler par rang de taille certains peuvent servir de hochets.

Des pyramides avec des têtes d'animaux au sommet.

Une pyramide qui propose des inclinaisons différentes et où il est possible d'utiliser chaque pièce comme une toupie.

TOUPIES

E MAN 196, E MAN 197, E
MAN 198,



TOUPIE:

En appuyant sur le dessus de la toupie l'enfant va l'animer, il répètera l'action ainsi il explorera la notion de cause à effet.

JEU TOURNER VISSER

E MAN 199, E MAN 200



JEU TOURNER VISSER :

Ce jeu d'encastrement en bois propose des formes géométriques avec un système d'engrenage original qui exerce la motricité fine.

POP UP

E MAN 201, E MAN 202, E
MAN 203, E MAN 204



POP UP :

On fait tourner les boutons ou on appuie dessus pour faire jaillir les ours, les dinosaures ou autres animaux de leurs boîtes.

Permet de développer l'habileté gestuelle.

PLANCHE A VERROUS

E MAN 205



PLANCHE A VERROUS :

Cette planche à serrures et verrous va familiariser l'enfant aux systèmes de fermeture les plus courants en cherchant à découvrir ce qui se cache derrière les panneaux verrouillés. il va exercer sa dextérité en ouvrant et fermant les portes.

PLANCHE A SERRURES ET VERROUS

E MAN 206



PLANCHE A VERROUS :

Cette planche à serrures et verrous va familiariser l'enfant aux systèmes de fermeture les plus courants en cherchant à découvrir ce qui se cache derrière les panneaux verrouillés. il va exercer sa dextérité en ouvrant et fermant les portes.

SENSO MUSIK A BALLE

E MAN 207



SENSO MUSIK A BALLE :

Avec ses grosses touches, ce jouet adapté aussi aux mains des tout petits, fait sauter une balle de tube en tube. Chaque manipulation est accompagnée d'une chanson, d'effets sonores, lumineux et d'instruments.

JEUX MAGNETIQUES LABYRINTHES

E MAN 208, E MAN 226, E MAN 245



JEUX MAGNETIQUES LABYRINTHES :

Jeu de dextérité magnétique, l'enfant devra faire passer une bille à l'aide d'un stylo aimanté le long d'un parcours.

BOULIERS

E MAN 209, E MAN 210,
E MAN 211

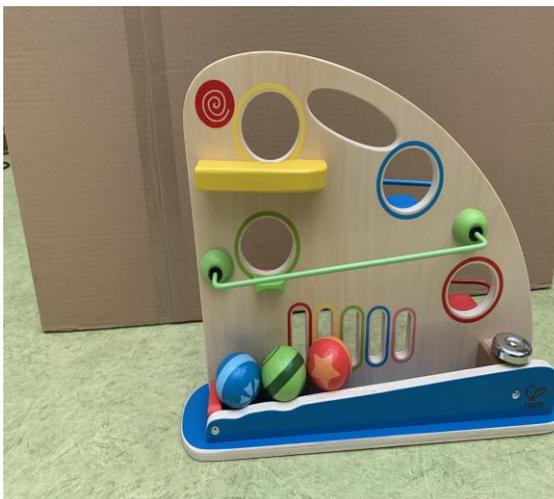


BOULIER :

L'enfant s'amusera à glisser les perles aux formes différentes autour des fils rigides et colorés.

CIRCUIT A BALLE ROLLER DERBY

E MAN 212



CIRCUIT A BILLES ROLLER DERBY:

L'enfant s'amusera à faire glisser les billes et s'amusera des sons qu'elles font sur leur parcours.

MINI SPINNY

E MAN 213



TOUR D'ENGRENAGES :

Une tour d'engrenages multicolores tournoyant autour de sa base. Ce jeu permet de développer la motricité fine.

CLAC A BILLES

E MAN 214



CLAC A BILLES :

Attraper le jouet, le pousser et le secouer pour faire entendre le claquement des éléments en plastique.

Les couleurs vives et la forme de cet objet invitent l'enfant à l'attraper et à le manipuler.

PIOU PIOU SURPRISE

E MAN 215



PIOU PIOU SURPRISE ;

Comme ils sont mignons, ces 6 petits poussins cachés dans leurs coquilles et gentiment rangés dans la boîte à œufs jaune !

Lorsque bébé appuie sur chaque poussin, il émet un petit « piou-piou » rigolo.

Et quand bébé grandit, cela devient un trieur de forme avec un jeu de reconnaissance pour l'enfant : sous chaque coquille, une forme qu'il faut associer à celle de la boîte à œuf.

Quand on a fini de jouer, il suffit de refermer la boîte à œuf et le tour est joué !

MON PREMIER VOLANT PARLANT

E MAN 216



MON PREMIER VOLANT ;

Un jouet qui stimule le langage de façon amusante. Il offre des activités avec les sons de la voiture.

FRAPPA'BALL TATOO

E MAN 217



BANC AVEC MARTEAU ;

L'enfant tape sur les boules avec un marteau adapté aux petites mains.

SUPER LUMI'BALLE MAGIQUE

E MAN 218



BALLE MUSICALE ;

La balle émet des sons rigolos et imprévisibles dès qu'on la manipule

CUBE D'ACTIVITES

E MAN 219



CUBE D'ACTIVITES ;

Sur chaque face du cube une activité ou l'enfant va éveiller ses sens, sa motricité.

CUBES TOUR GIGOGNE

E MAN 220, E MAN 221, E MAN 222, E
MAN 223, E MAN 224, E MAN 225



CUBES TOURS GIGOGNE:

Ces ensembles de cubes colorés ou imagés peuvent être emboîtés ou édififiés en une haute tour.

LA FERME D'ACTIVITES FARANDOLE

E MAN 227



LA FERME DES ACTIVITES;

Chaque face de cette ferme propose à l'enfant différentes activités.

PINGOUINS GIGOGNES

E MAN 228



PINGOUINS GIGOGNES;

Ces pingouins s'emboîtent les uns dans les autres grâce à leurs tailles décroissantes. Ce jeu permet de découvrir la notion de plus petit et plus grand.

VEHICULES PUSH AND GO

E MAN 229



PUSH AND GO;

En appuyant sur la tête du chauffeur on déclenche le mouvement de la voiture ce qui encourage à se déplacer pour aller la rattraper

TOUR BARBAPAPA

E MAN 230



TOUR BARBAPAPA;

Voici venir les Barbapapas...transformés en tours, rempart, donjon et maison de tailles et couleurs différentes. Leurs formes rondes les rendent facilement préhensiles et empilables.

L'enfant développe ainsi son imagination, son habilité et apprend les couleurs.

DAISY BOX

E MAN 231



DAISY BOX:

Bébé va insérer les pièces dans le socle en forme de fleurs ou à les empiler pour créer des tours plus ou moins hautes. Ce jeu favorise la perception des couleurs, la coordination œil-main et la dextérité manuelle.

ANIMAUX MAGNETIQUES

E MAN 232



ANIMAUX MAGNETIQUES :

Des animaux à assembler, démonter, transformer au fil de l'imagination tout en découvrant les effets attraction-répulsion des aimants. Des pièces facile à manipuler.

TRAINS A FORMES

E MAN 233



TRAINS A FORMES;

2 jeux en 1 : train à tirer et jeu de formes avec des pièces de grandeurs et de couleurs différentes

LES ANNEAUX

E MAN 234



LES ANNEAUX;

Les enfants s'amuse à les attraper, explorent les différentes formes, les plus grands les assemblent pour former de longues chaînes.

PUSH AND GO TRANSPARENTS

E MAN 235



PUSH AND GO:

En appuyant sur la tête du chauffeur on déclenche le mouvement de la voiture ce qui encourage à se déplacer pour aller la rattraper

COCCINELLE

E MAN 236



COCCINELLE:

La boule se met à tourner quand la coccinelle

JOUETS DE MOTRICITE

**Jouets utilisés dans des activités motrices,
répétées et impliquant le corps dans sa globalité.**

JOUETS A TIRER

E MOT 237



- La famille canard
- Dingo
- 1 Girafe
- 2 éléphants
- 1 zèbre
- 2 crocodiles
- 1 chenille
- 2 locomotives
- 2 chiens
- Petites voitures
- 1 planche

JOUETS A TIRER;

En promenade l'enfant tire le ces jouets.

Ces jouets moteurs encouragent plusieurs combinaisons d'actions, il peut attraper le jouet, le tirer tout en marchant et se retourner pour vérifier que le jouet est toujours derrière lui.

JOUETS A POUSSER

E MOT 238



JOUETS A POUSSER;

Les petits marcheurs seront tout fiers de faire animer ces jeux en les poussant à l'aide d'un manche

TUNNEL

E MOT 239



TUNNEL;

Jeu composé de 4 tunnels plusieurs entrées et sorties possibles, les enfants vont pouvoir ramper, se cacher...

TOBOGGAN

E MOT 240



TOBOGGAN;

De grandes marches et des mains courantes garantissent la sécurité et une montée facile.

PLAQUES DE MOTRICITE SENSORIELLE

E MOT 241



PLAQUES DE MOTRICITE SENSORIELLE;

Equilibre et motricité reconnaissance tactile.

L'exercice principal consiste à reconnaître les mêmes structures tactiles avec le pied et la main. On pourra également disposer les grandes plaques simplement pour réaliser un parcours de motricité tactile.

BABYMODULE CARRE MULTITEXTURES

E MOT 242



CARRE MULTITEXTURES

Développer les sens tactiles et visuels
Apprendre à maîtriser sa motricité par le fait de grimper, escalader, glisser

JEU DE QUILLES BARBAPAPA E MOT 243



QUILLES :

Jeu de matière facilement préhensible par les enfants.

BOWLING R ADR 244



La maison

BOWLING :

En matière souple les enfants lanceront la boule ou la feront rouler pour faire tomber les quilles.

JEUX SYMBOLIQUES

Objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des évènements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité.

JOUETS DE RÔLE

Jouets utilisés pour imiter de façon plus ou moins vraisemblable des personnes, des animaux, des situations, des évènements. Ces objets sont proportionnels à la taille du joueur, ce qui place ce dernier en situation d'acteur.

LES GROS ANIMAUX DE LA FERME

S ROL 121



LES GROS ANIMAUX DE LA FERME :

Les enfants pourront soigner les animaux, leur donner à manger et pourront s'asseoir dessus.

DEGUISEMENTS

CAPES

S ROL 122

- Coccinelle
- Léopard
- Ange
- Tigre
- Lapin
- Citrouille
- Eléphant
- Hérisson
- Souris
- Prince/princesse

CAPES :

Facile à enfiler pour les enfants

DEGUISEMENTS

PIRATE

S ROL 123



DEGUISEMENTS

CHEVALIER/PRINCESSE

S ROL 124 / S ROL 125



DEGUISEMENTS

CIRQUE

S ROL 126



DEGUISEMENTS

FARWEST

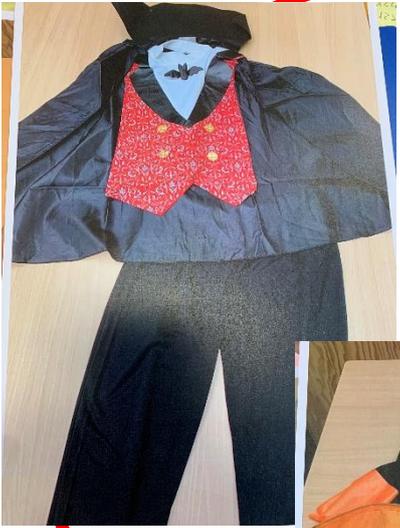
S ROL 127



DEGUISEMENTS

HALLOWEEN

S ROL 128



DEGUISEMENTS

PETER PAN/CONTE

S ROL 129



DEGUISEMENTS

ANIMAUX

S ROL 130



DEGUISEMENTS

CHANTIER

S ROL 131



MARIONNETTES ANIMAUX

S ROL 134



MARIONNETTES :

Elles développent le langage, la dextérité et favorisent la communication.

MARIONNETTES A DOIGTS

S ROL 135



MARIONNETTES :

Elles développent le langage, la dextérité et favorisent la communication.

NURSERY POUPEE

S ROL 40 / S ROL 76



NURSERY POUPEE :

On joue au papa et à la maman !!

ESPACE BARBECUE/BURGER/ HOT DOG

S ROL 41/ S ROL 42



BARBECUE :

on va pique niquer !!

ETABLI/BRICOLO

S ROL 58 / S ROL 59



ETABLI /BRICOLO :

L'enfant va bricoler avec des outils adaptés à ses petites mains.

PELUCHE CHIEN ET SON SAC DE TRANSPORT

S ROL 63 / S ROL 65/ S ROL 137



PELUCHE CHIEN ET SON SAC DE TRANSPORT :

L'enfant va s'occuper d'un petit chien, le nourrir, le soigner.

LA MARCHANDE

S ROL 108



LA MARCHANDE :

On vend, on achète des fruits et légumes, on les mets dans des sachets cela développe le langage.

MALETTE DU DOCTEUR

S ROL 74/ S ROL 75



MALETTE DOCTEUR :

L'enfant va s'exprimer par le geste et la parole, à l'occasion de scénarios qui reproduisent des scènes qu'il a déjà vécues ou qu'il imagine. Il va pouvoir dédramatiser des événements parfois difficiles.

ESPACE AFRIQUE

S ROL 111



L'AFRIQUE :

L'enfant découvre une autre culture à travers les poupées, les animaux et la nourriture. Permet l'expression des sentiments et émotions.

FRUITS ET LEGUMES A DECOUPER

S ROL 136



FRUITS ET LEGUMES A DECOUPER :

ESPACE BANQUISE

S ROL 138





JOUETS DE MISE EN SCENE

Figurines et accessoires utilisés pour la production de scènes spécifiques. Ils placent le joueur en situation de metteur en scène.

LES DINOSAURES

S MIS 02 / S MIS 62 / S MIS 120



LES DINOSAURES :

Ces espaces de montagnes et rochers sont bien adaptés pour recréer la vie des dinosaures. L'enfant élabore des scénarios en rapport avec ces animaux selon ce qu'il a vu en image, ce qu'il redoute ou ce qu'il souhaite.

JACK LE PIRATE

S MIS 08 / S MIS 09



PIRATES PLAYMOBIL, L'ARCHE DE NOE 1,2,3

S MIS 88, S MIS 114



LES COPAINS DE LA FORÊT

S MIS 10/ S MIS 11/ S MIS 12/ S
MIS 13/ S MIS 14 / S MIS 91





**CHATEAUX
CHEVALIERS**
S MIS 15 / S MIS 45/ S MIS 46



**CHATEAU
HAPPYLAND**
S MIS 16 / S MIS 17





DINOSAURE LITTLE PEOPLE

S MIS 21/ S MIS 51 / S MIS 53 /

LA FERME PLAYMOBIL 1, 2,3

S MIS 22



PRINCESSES/FEES

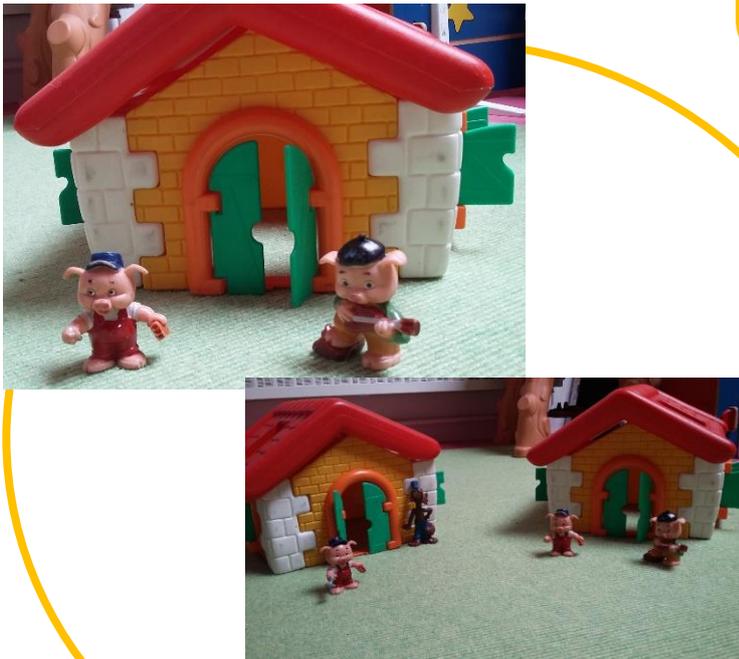
HAPPYLAND

S MIS 35 / S MIS 36



LA MAISON DES 3 PETITS COCHONS

S MIS 32





BATEAU PIRATE

S MIS 48 / S MIS 49 / S MIS 82
/ S MIS 83



FERME LITTLE PEOPLE

S MIS 47



LA FERME EN BOIS

S MIS 61



LA VILLE LITTLE PEOPLE

S MIS 60



POMPIER HAPPYLAND

S MIS 66



FERME HAPPYLAND

S MIS 67



MINI BOLIDES

S MIS 85 / S MIS 86



POLICE LITTLE PEOPLE

S MIS 70



LES VEHICULES

S MIS 110



MINI HOME BERCHET

S MIS 102





ESPACE KLOORIFIL

S MIS 115



CIRCUIT VILLE BERCHET

S MIS 87



CHATEAUX DE PRINCESSES

S MIS 64, S MIS 68, S MIS 69



LE POINT D'EAU LE POSTE DE LA BROSSE

S MIS 37, S MIS 54



LITTLE PETSHOP

S MIS 79, S MIS 80



ESPACE MONCHICHI

S MIS 116



L'ECOLE PLAYMOBIL

S MIS 1



LA MAISON FISHERPRICE

S MIS 139



LA POLICE PLAYMOBIL

S MIS 25



LA MAISON PLAYMOBIL

S MIS 3, S MIS 71



L'HOTEL/CAMPING PLAYMOBIL

S MIS 26



VETERINAIRE PLAYMOBIL

S MIS 4, S MIS 27



EGYPTE
PLAYMOBIL
S MIS 7



LES CHEVALIERS
PLAYMOBIL
S MIS 6, S MIS



**WESTERN
PLAYMOBIL
S MIS 117**



**LE CENTRE EQUESTRE
PLAYMOBIL
S MIS 28**



**LE CIRQUE
PLAYMOBIL
S MIS 5**



**LES FEES
PLAYMOBIL
S MIS 81**



LA CHAUMIERE DES 7 NAINS

S MIS 29



CHATEAU TRANSPORTABLE

S MIS 18, S MIS 19, S MIS 20



LA MAISON DE CAMPAGNE BARBIE

BARBIE NURSERY
BARBIE VETERINAIRE

S MIS 30, S MIS 31, S MIS 33



BATEAU PIRATE NOIR

S MIS 72, S MIS 73, S MIS 84



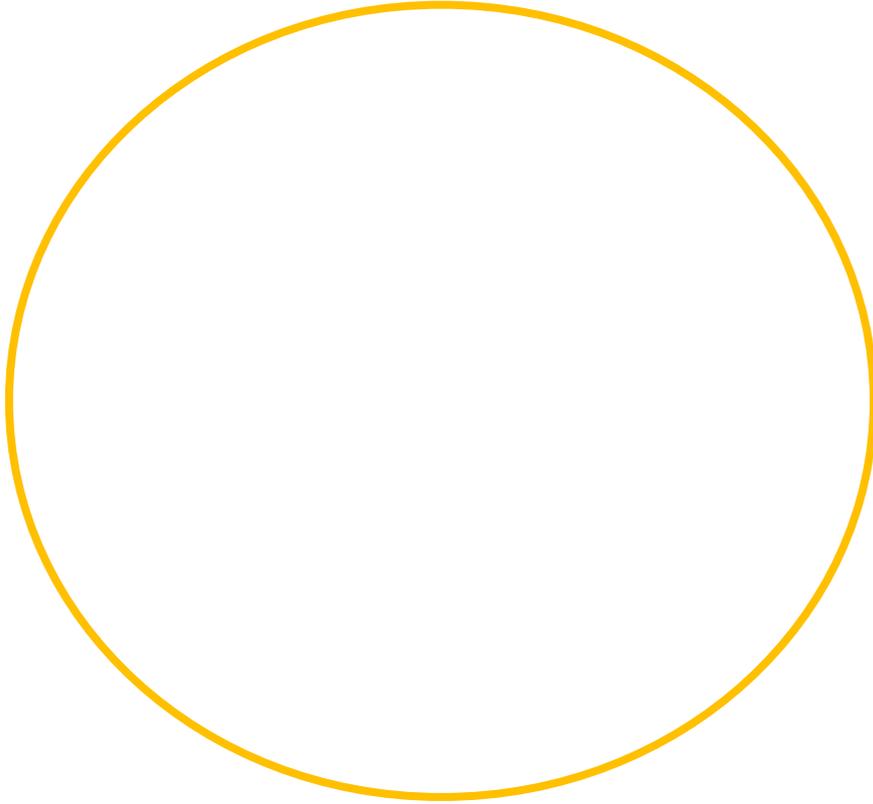
CHATEAU PLASTOY

S MIS 77



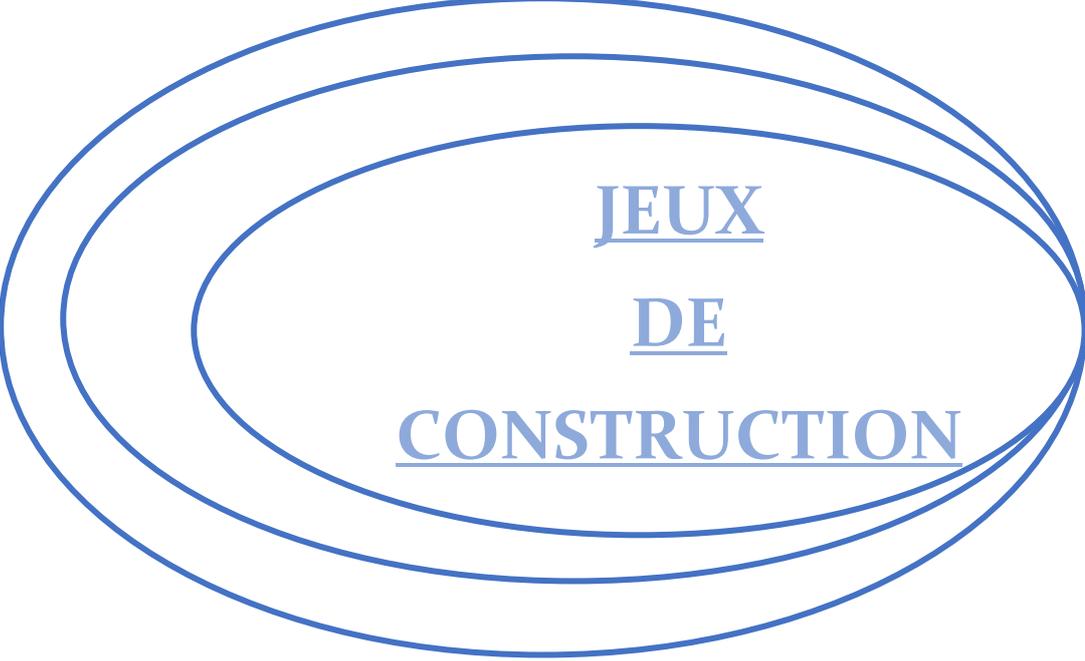
JOUETS DE REPRESENTATION

Jouets utilisés pour représenter des objets, des personnages, des situations, des événements, par le dessin, le modelage...



JEUX D'ASSEMBLAGE

Éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble.



JEUX
DE
CONSTRUCTION

Éléments de jeux que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 3 dimensions, en utilisant différentes techniques, telles que la superposition, le clipage, le vissage.

LE ZOO/ LA BANQUISE/LE CIRQUE/LA POLICE/LES POMPIERS LEGO DUPLO

A CONS 24, A CONS 34, A CONS 39, A
CONS 50



MR PATATE

A CONS 90



LES CLICS/ LES CLICS JUNIORS

A CONS 92, A CONS 93



LES MORPHUNS

A CONS 94



LES POLYDRONS

A CONS 95



LES POLYDRONS :

Les polydrons sont des formes géométriques aimantées que l'on va agencer afin de construire des assemblages en volume.

SMART MAX

A CONS 96



LES SMART MAX :

Pour petits et grands, à seul ou à plusieurs, les smart max sont des boules et des tiges de différentes tailles que l'on va agencer pour former des volumes.

LES MEGAS BLOCKS

A CONS 97



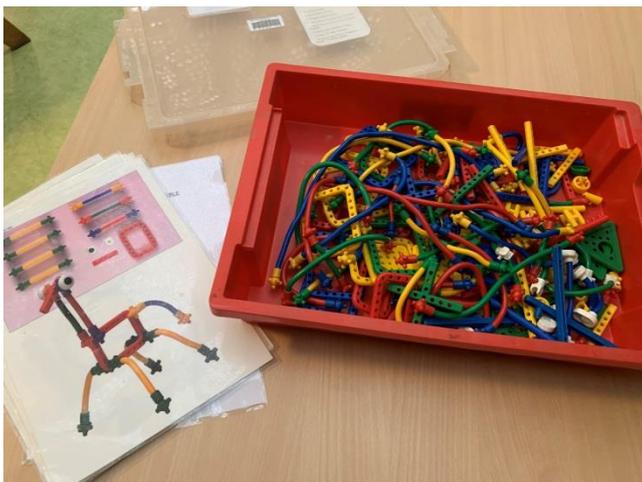
LES ZOOBS

A CONS 98



JEUX DE CONSTRUCTION FLEXIBLE

A CONS 106



PAILLES A ASSEMBLER

A CONS 141



POLY M

A CONS 107



FORMES CUBES EN BOIS

A CONS 101



RALLY DOMINOS

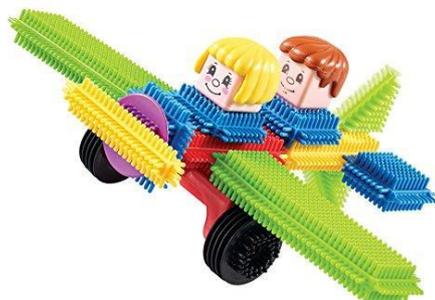
A CONS 104



CLIPO

A CONS 142

A CONS 143

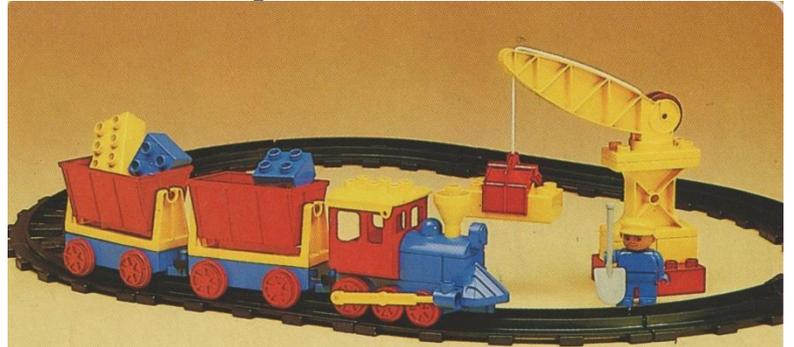


CLIPO :

Clipo est un jeu de construction avec des pièces géométriques à picots qui permettent de développer l'imagination des enfants et surtout leurs aptitudes à l'assemblage et la construction.

LEGO RAIL

A CONS 112

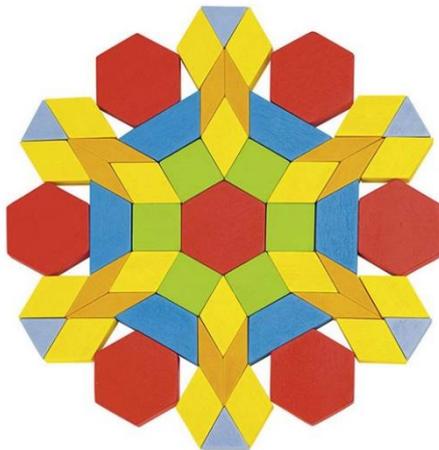


LEGO DUPLO TRAIN :

Avec de nombreuses briques DUPLO c'est l'ensemble parfait pour les constructeurs en herbe.

MOZAIQUE

A CONS 103



JEU JURA

A CONS 144



JEU JURA :

Classique incontournable, ce jeu de construction est encore aujourd'hui un jeu qui accompagne les enfants dans le développement de leur imagination et de leur motricité fine



LEGO HARRY POTTER

A CONS 145

LEGO HARRY POTTER :

Plongez dans l'univers d'Harry Potter en recréant les scènes du film.

DUPLOS

A CONS 147



DUPLOS :

Les DUPLOS permet à l'enfant de découvrir l'encastrement, l'empilement.

CONSTRUCTION MOUSSE

A CONS 148



CONSTRUCTION MOUSSE :

Des éléments de construction en mousse compacte, souple et lisse

CONSTRUCTION LAPIN

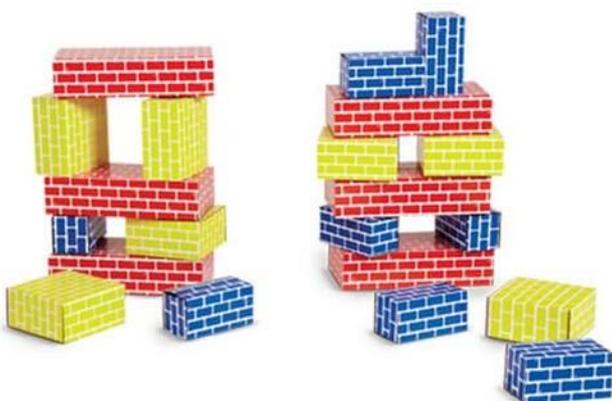
KIM BUNI

A CONS 149



BRIQUES

A CONS 140



PUZZIBITS

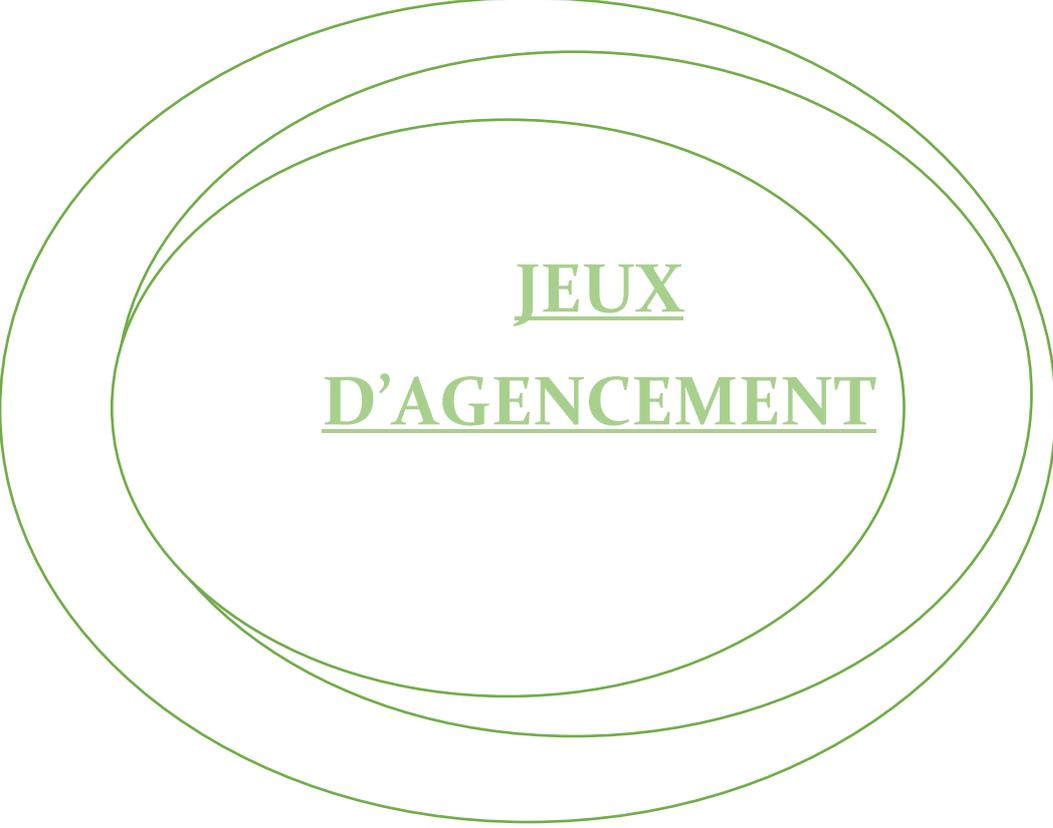
A CONS 99



CONSTRUCTION SOLEIL

A CONS 99



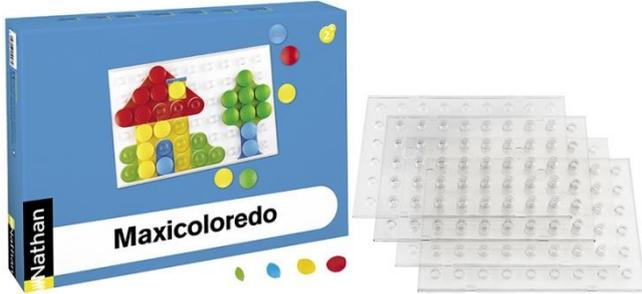


JEUX D'AGENCEMENT

Éléments de jeux que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 2 dimensions, en utilisant diverses techniques telles que juxtaposition, enfilage...

COLOREDO

JEU D'AGENCEMENT 150



COLOREDO :
Des couleurs vives, des gros pions facile à manipuler, des dessins qui se glissent sous le plateau pour suivre les couleurs (ou pas !) voici un excellent jeu qui sollicite un certain nombre de compétences : motricité fine, discrimination visuelle, apprentissage des couleurs.

ENCASTREMENT DES FORMES

JEU D'AGENCEMENT 151



ENCASTREMENT :
Ces encastresments sont parfaits pour le développement de la dextérité, l'apprentissage des formes et des couleurs.

PUZZLES

JEU
 D'AGENCEMENT 152 153
 154 155



PUZZLES :

Différents encastremets qui vont favoriser
 la coordination œil-main, la motricité fine et
 le repérage visuel.



PUZZLES

JEU
 D'AGENCEMENT 156,157
 158, 159



