

# CATALOGUE DE JEUX ET JOUETS

La ludothèque de la Maison de l'Enfance du 6<sup>ème</sup> utilise la classification **COL (classification des objets ludiques)**.

## **Table des matières**

### **JOUETS POUR LES JEUX D'EXERCICE :**

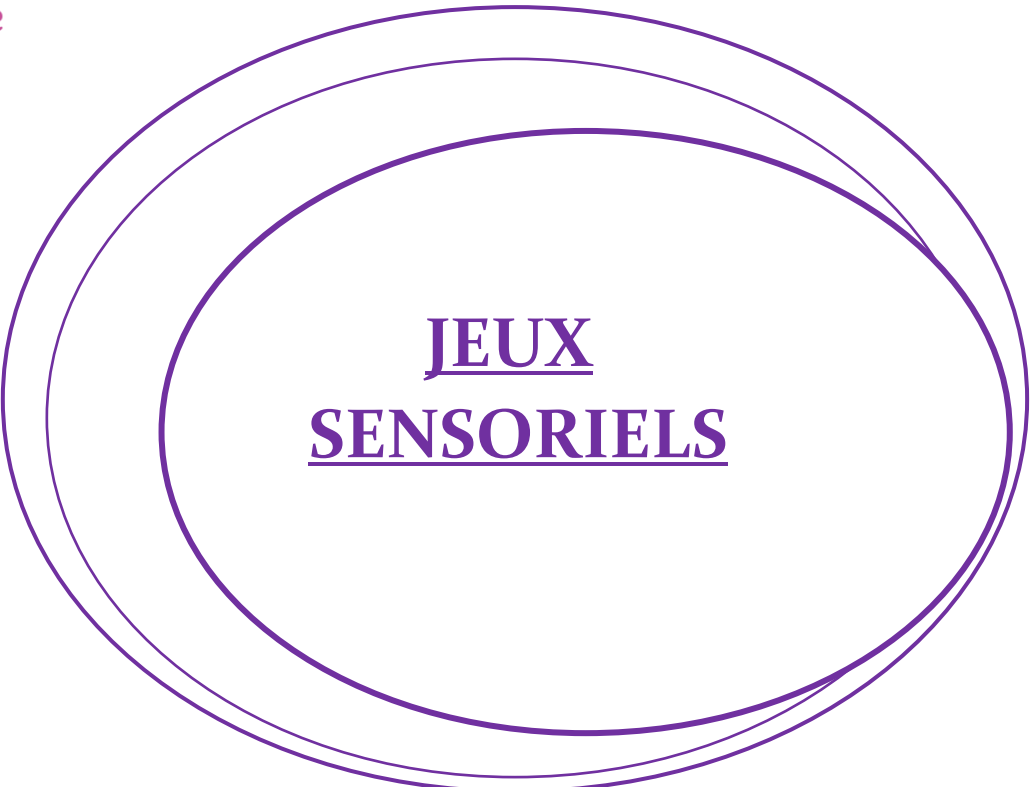
- **JOUETS D'EVEIL SENSORIEL**
- **JOUETS DE MANIPULATION**
- **JOUETS DE MOTRICITE**

### **JOUETS POUR LES JEUX SYMBOLIQUES :**

- **JOUETS DE RÔLE**
- **JOUETS DE MISE EN SCENE**
- **JOUETS DE REPRESENTATION**

### **JEUX D'ASSEMBLAGE :**

- **JEUX DE CONSTRUCTION**
- **JEUX D'AGENCEMENT**
- **JEUX D'EXPERIMENTATION**
- **JEUX DE FABRICATION**



# JEUX SENSORIELS

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

## CULBUTO Spinny pins E SENS 390



### Culbuto Spinny pins:

**JOUET CULBUTOS COLORÉ :** Cet ensemble comprend un grand bol oscillant lesté à sa base et 5 quilles-culbutos aux couleurs vives et aux textures différentes. Rangez les quilles dans le bol en faisant correspondre les couleurs

**JEU POLYVALENT :** Les quilles-culbutos se rangent dans le bol à l'envers ou à l'endroit. Elles ont deux types de surface, lisse ou non, pour encourager la stimulation tactile de votre bébé. Avec un fond arrondi, un point de pivotement et des clochettes cachées à l'intérieur, ce jouet est musical et amusant. Il capture l'attention de votre bébé et stimule son développement auditif.



## TOUPIS VENTOUSES whirly E SENS 391

### Toupies ventouses :

Exploration tactile unique !

Ces petits accessoires communément appelés « fidgets » sont d'excellents moyens de canaliser l'attention. Ils ont un effet positif dans l'aide à la concentration d'enfants ou d'adultes souffrant de TDAH (troubles déficitaires de l'attention avec ou sans hyperactivité) ou TSA (troubles du spectre de l'autisme).

Une aventure sensorielle avec ces petits hochets virevoltant et tourbillonnant. Avec leurs ventouses, ils se collent sur n'importe quelle surface lisse. Il suffit de les toucher pour les faire tourner pour un plaisir visuel hypnotisant.



## 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 244, E SENS 248



### APPRENTISSAGE MUSICAL 1<sup>ER</sup> ÂGE :

Découverte de différents instruments de musique

## BARRIERE TACTILE

E SENS 325



### BARRIERE TACTILE :

Elle va éveiller les sens et la curiosité de bébé avec ses nombreuses activités !...

## 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

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 254



### Roll 'up multi activités :

Ce jeu propose différentes activités qui développeront les sens.

## COFFRET SENSORIEL VISUEL COULEUR DE PAON

**FILTRES COULEURS A MAIN**  
E SENS 255, E SENS 399, E SENS 409



### COFFRET SENSORIEL VISUEL :

Chaque forme contient des effets visuels différents. Stimule la curiosité. Développe l'observation. Développe les compétences motrices. Apprendre les formes et les couleurs.





## BALLES SENSORIELLES

E SENS 256, E SENS 407, E SENS 406, E SENS  
404, E SENS 410, E SENS 411



### BALLES SENSORIELLES :

Des balles lisses, avec des picots ou  
lumineuses



## DALLES SENSORIELLES

E SENS 257, E SENS 392



LUMINEUSES

### DALLES SENSORIELLES :

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

## SABLIER LIQUIDE

E SENS 400



### SABLIER LIQUIDE :

Ces sabliers à bulles colorés et transparents offrent un spectacle absolument fascinant.

Il suffit de retourner le sablier pour que le liquide du haut se déverse dans le réservoir du bas.

Ces sabliers sont apaisants à regarder et peuvent permettre aux enfants de retrouver calme et concentration.

## COLONNE A BULLES

E SENS 401



### COLONNE A BULLES :

La colonne à bulles apporte un effet captivant, fascinant et apaisant.

Stimulation tactile par les vibrations de la colonne

Stimulation auditive par le ronronnement de l'eau

Stimulation visuelle par le changement de couleurs et le mouvement des bulles.

## ŒUFS LUMINEUX

E SENS 402



### ŒUFS LUMINEUX :

La colonne à bulles apporte un effet captivant, fascinant et apaisant.

Stimulation tactile par les vibrations de la colonne  
 Stimulation auditive par le ronronnement de l'eau  
 Stimulation visuelle par le changement de couleurs et le mouvement des bulles.

## ARAIGNEE DE MASSAGE

E SENS 403



### ARAIGNE DE MASSAGE :

Développe la concentration et le calme.

## ROULEAU SONORE PABLO LE TOUCAN

E SENS 477



### PABLO LE TOUCAN :

4 hochets en 1 ! Chaque partie colorée du corps de Pablo produit un son différent et est une source de découverte pour les petites mains. Les différentes parties se démontent facilement à l'aide d'une bande velcro.

## LES PATCHAS

E SENS 259



### LES PATCHAS :

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'EVEIL

E SENS 263, E SENS 264

E SENS 425



### LES TAPIS D'EVEIL :

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

## LES TAPIS D'EVEIL

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



### LES TAPIS D'EVEIL :

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

## LES BALLEES TISSUS COLORES

E SENS 267



### LES BALLEES :

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

## LES BÂTONS DE PLUIE BÂTON SCINTILLANT

E SENS 268, E SENS 405



### 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

E SENS 271



### 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 272, E SENS 161

E SENS 253, E SENS 57



### 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 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

## TORTUE TRANQUILLE

E SENS 172, E SENS 408, E  
SENS 258



### ANIMAUX MUSICAUX :

Avec ces animaux bébé va éveiller ses sens (miroir, douce musique, tissus différents).



## **LION MUSICAL**

**E SENS 394**



### **LION MUSICAL :**

Lion tout doux. Qui fait une jolie berceuse quand on lui tire la queue.

## **DOUDOU COCCINELLE**

**E SENS 173**



### **DOUDOU COCCINELLE :**

Jolie couleur touchée tout doux !!



## HOCHETS TISSUS

E SENS 395, E SENS 478,  
E SENS 479, E SENS 480



### HOCHETS TISSUS :

Lot de jolis hochets aux  
différentes textures tissus et  
sons.

## LIVRES DOUDOUS

E SENS 174



### LIVRES DOUDOUS :

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

## **COUSSINS CHAUFFANTS NOYAUX DE CERISE E SENS 412**



### **COUSSINS CHAUFFANTS :**

Bouillote naturelle remplie de noyaux de cerises pour une chaleur sèche et massante.

## **GALETS, CUBE ET VASE LUMINEUX,**

**E SENS 413, E SENS 414, E  
SENS 415, E SENS 419**



## TABLE LUMINEUSE

E SENS 417



## IGLOO SENSORIEL

E SENS 416



### IGLOO SENSORIEL :

Basée sur l'approche pédagogique de l'Éducation bienveillante, la cabane offre un espace propice aux découvertes sensorielles et au retour au calme. Elle donne un sentiment de sécurité, facilite la concentration, la contemplation et l'apprentissage.



## FIBRE OPTIQUE

E SENS 418



### FIBRE OPTIQUE :

Touchez la lumière et laissez-vous bercer !  
 Les fibres optiques sont un élément essentiel dans un espace multisensoriel.  
 Allumées, elles offrent un spectacle magique. Les longs filaments peuvent être tressés, noués, enroulés. On peut s'envelopper dedans, y glisser ses doigts, réaliser des rideaux de lumière...

## DOMINO TACTO- VISUEL

E SENS 71



### DOMINO TACTO-VISUEL :

Grand domino tactile avec une texture rugueuse et des illustrations à contraste élevé. Les caractéristiques de ce jeu favorisent la discrimination visuelle et tactile.

## GLOBE TERRESTRE

E SENS 175



### GLOBE TERRESTRE :

Des effets sonores et lumineux amusant.

## TORTUE MUSICAL POMMES V'TECH

E SENS 397, E SENS 322



### TORTUE MUSICALE :

Lumières, sons et marche. Mais jusqu'où ira cette petite tortue ?

## AVION V-TECH

E SENS 137



## DALLES PUZZLES SENSORIELLES

E SENS 393



### DALLES PUZZLES SENSORIELLES :

Tapis puzzle sensoriel pour développer la psychomotricité et l'équilibre des bébés par l'apprentissage des sensations. Les dalles stimulent par le toucher le développement de stabilité de l'enfant en forçant sur ses appuis. Ces dalles sensorielles se combinent entre elles pour créer un parcours de motricité pour les enfants

## MIROIR D'EVEIL

E SENS 141



### MIROIR D'EVEIL :

Miroir aux textures douces et multiples activités stimule le développement sensoriel de bébé.

Les miroirs sont d'excellents supports d'apprentissage pour les enfants. Ils permettent aux tout-petits de se découvrir, de se reconnaître, de jouer avec les expressions faciales. Les miroirs participent à la découverte de la relation de cause à effet et la construction de l'identité (notion de "soi").

## MEMORY TACTILE

E SENS 398





# JEUX 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 MAN 177

E MAN 488 , E MAN 291



### 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

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 encaster pour initier l'enfant aux formes et aux couleurs.

## BOÎTE A FORMES

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 BOÎTES A SERRURES

E MAN 180, E MAN 294

### BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes qui a pour objectifs de :

- Eveiller la curiosité de l'enfant
- Développer l'autonomie et l'indépendance
- Développer la coordination oculomotrice
- Développer la dextérité
- Développer la concentration et la mémoire
- développer la motricité fine



## 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 ARBRE:

Un trieur de formes toboggan. Aux formes des habitants et des éléments d'un arbre.



## **BOÎTE A FORMES CHAT**

**E MAN 183**



### **BOÎTE A FORMES CHAT:**

Un trieur de formes original.

## **BOÎTE A FORMES ESCARGOT**

**E MAN 184, E MAN 276**



### **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 E MAN 186



### BOÎTE A FORMES:

Un trieur de formes original.  
Doublés formes. Double difficulté.

## BOÎTE A FORMES

### E MAN 288



#### BOÎTE A FORMES:

Range les formes dans le dos de la tortue. Et promène la grâce à sa ficelle.

## LES CLES ET HOCHETS AMUSANT

### E MAN 396, E MAN 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.

## PYRAMIDES

E MAN 187, 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, E MAN 282,  
 E MAN 283, E MAN 290



### 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 BALLES

E MAN 207



### SENSO MUSIK A BALLES :

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.

## LABYRINTHE MAGNETIQUE LABYRINTHE ANIMAUX

E MAN 208, E MAN 226, E MAN 245,  
E MAN 289



### JEUX MAGNETIQUES LABYRINTHES :

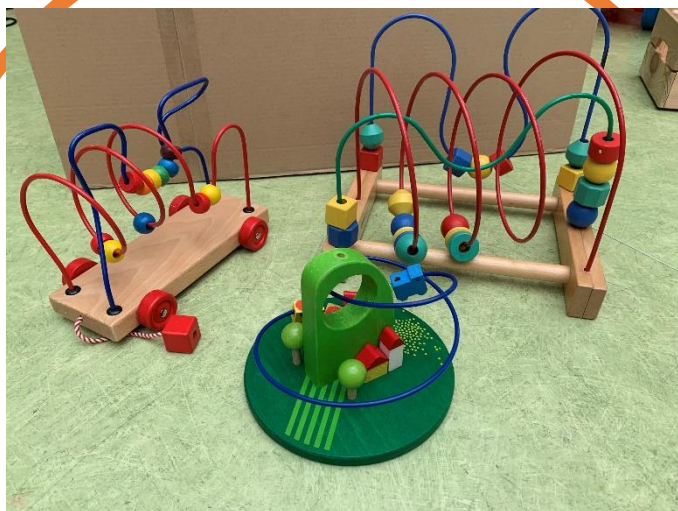
Jeu de dextérité magnétique, l'enfant devra faire passer une bille à l'aide d'un stylo aimanté le long d'un parcours.





## BOULIERS

E MAN 209, E MAN 210,  
 E MAN 211, E MAN 471,  
 E MAN 489



### BOULIER :

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

## CIRCUIT A BILLES

E MAN 212, E MAN 468



### 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.

## **BANC AVEC MARTEAU**

**E MAN 217**



### **BANC AVEC MARTEAU :**

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

## **BALLE MUSICALE**

**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, E MAN 280, E MAN 469



### CUBES TOURS GIGOGNE:

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



## LA FERME DES ACTIVITES ET LA FERME TRANSPORTABLE

E MAN 227, E MAN 106



### 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.

## 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

## TRAINS A ENGRENAGES

E MAN 281





## 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

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

## E MAN 236



La boule se met à tourner  
quand la coccinelle  
avance !

# E MAN 287



## TELECRAN

E MAN 323



## LOT SPIKE LE HERISSON

E MAN 475



### SPIKE LE HERISSON;

Il va permettre de développer la motricité fine de l'enfant. Il est idéal pour l'initiation à l'identification des formes, à l'association et au tri.

## DIMPL STACK

E MAN 476



### DIMPL STACK;

Avec ces couleurs vives, l'enfant prend plaisir à empiler les différents gobelets pour former une jolie tour ou les emboîter. Les petits doigts adorent toucher les textures des dômes en silicone, les pousser et les repousser.

## JARDIN A EMPILER

E MAN 481



### JARDIN A EMPILER;

C'est une façon originale et amusante de développer la motricité fine et d'être créatif. Placez soigneusement les piquets de fleurs et d'insectes dans ce panneau perforé sur le thème du jardin pour créer une 3D imaginative.



# JEUX 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.

## PISCINE A BALLES

E MOT 295



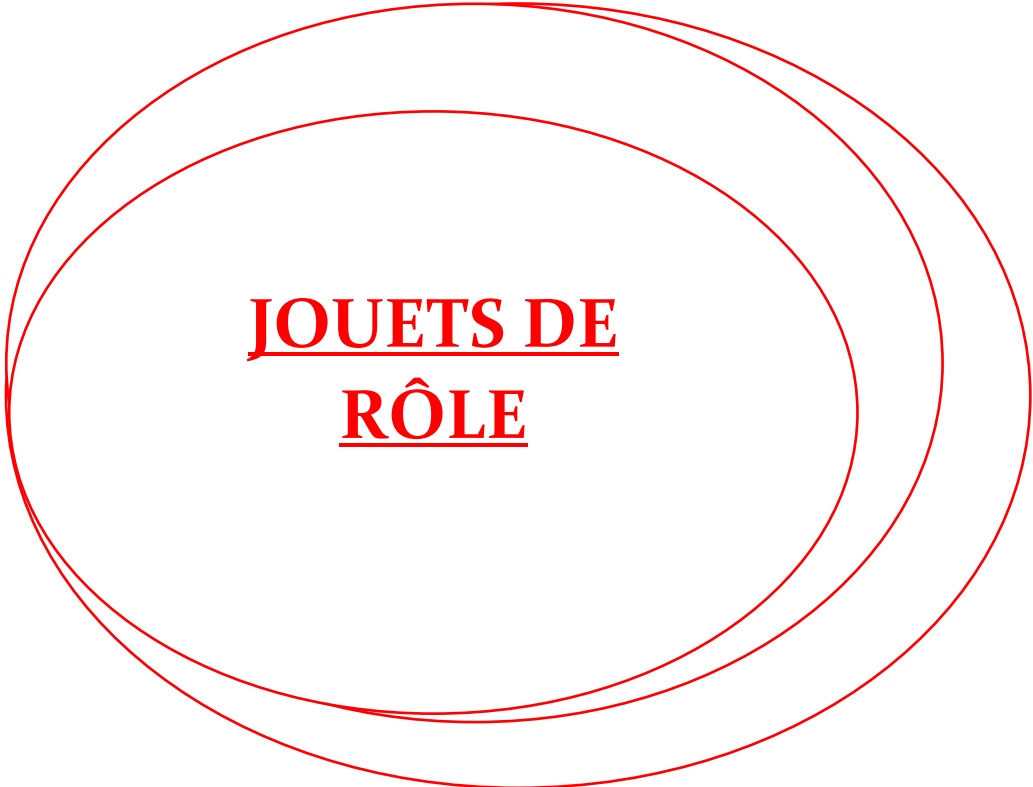
### PISCINE A BALLES :

Permet de développer la motricité.

# **JEUX**

# **SYMBOLIQUES**

Objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, 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 événements. 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



- Coccinelle S ROL 333
- Léopard S ROL 130
- Ange S ROL 338
- Tigre S ROL 358
- Lapin S ROL 348
- Citrouille S ROL 355
- Eléphant S ROL 357
- Hérisson S ROL 359
- Souris S ROL 360
- Prince/princesse S ROL 122/S ROL
- Mousquetaire S ROL 356

### CAPES :

Facile à enfiler pour les enfants



## DEGUISEMENTS

### PIRATE

S ROL 327/ S ROL 337/ S ROL 341/  
S ROL 379/ S ROL 434/ S ROL 349/ S  
ROL 454



## DEGUISEMENTS

### CIRQUE

S ROL 126





## DEGUISEMENTS CHEVALIER/PRINCESSE





## DEGUISEMENTS HALLOWEEN





## DEGUISEMENTS FARWEST



## DEGUISEMENTS ANIMAUX





## DEGUISEMENTS HARRY POTTER



## DEGUISEMENTS VETERINAIRE/ DOCTEUR



## DEGUISEMENTS

### CHANTIER

S ROL131



## DEGUISEMENTS

### FEES

S ROL125, S ROL 342, S ROL 344

S ROL 456





## DEGUISEMENTS

### SUPER HEROS

S ROL 381, S ROL 451, S ROL 387



## DEGUISEMENTS

### CONTES

S ROL 129, S ROL 374, S ROL 436

S ROL 435



## DEGUISEMENTS

### CONTES

S ROL 429, S ROL 430, S ROL 431



## DEGUISEMENTS

### DIVERS

S ROL 369, S ROL 362, S ROL 455

S ROL 336, S ROL 433







## TENTES

S ROL 309, S ROL 310, S ROL 311,  
 S ROL 312, S ROL 313, S ROL 314,  
 S ROL 315, S ROL 316, S ROL 317,  
 S ROL 164, S ROL 427





## BARRIERES

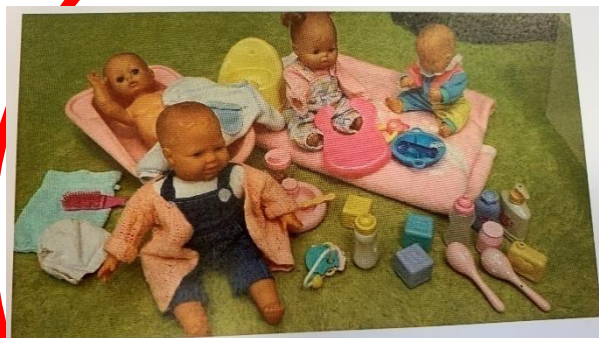
### BARRIERE TACTILE

S ROL 297, S ROL 298,  
E SENS 325



## NURSERY POUPEE

S ROL 40 / S ROL 76, S ROL 300, S  
ROL 301, S ROL 302, S ROL 303, S  
ROL 304, S ROL 305, S ROL 306





## DÎNETTES JARDIN/ JARDIN POTAGER

S ROL 43 / S ROL 78 / S ROL 109



### LE JARDIN :

L'enfant va apprendre à jardiner, à ramasser les feuilles... permet de développer le langage

## ESPACE BARBECUE/BURGER/ HOT DOG

S ROL 41/ S ROL 42/ S ROL 284



### 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.

## DÎNETTES BISTROT

S ROL 44, S ROL 318



### DÎNETTES BISTROT :

On prépare de bons petits plats !!





## LA MARCHANDE

### LE GLACIER (PLAGE)

S ROL 108, S ROL 307 S ROL 286,  
S ROL 308



#### LA MARCHANDE :

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



## PELUCHE CHIEN ET SON SAC DE TRANSPORT

S ROL 63 / S ROL 55/ S ROL 65



#### PELUCHE CHIEN ET SON SAC DE TRANSPORT :

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

## 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.



## ESPACE BANQUISE

S ROL 138



### LA BANQUISE :

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



## **BROUETTES**

**S ROL 319**



## **CADDIES**

**S ROL 320**





## POUSSETTES

S ROL 321/ S ROL 305



## ESPACE CHANTIER

S ROL 89



## ENSEMBLE SUSHIS

S ROL 82, S ROL 188, S ROL 296



## MICRO ONDE

S ROL 498



## 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 62 / S MIS 120 / S MIS 02



### 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** **FISHER PRICE** S MIS 324



## **CASTELET/ MARIONNETTES**

S MIS 298, S MIS 299, S MIS 133, S MIS 134, S MIS 135



### **MARIONNETTES :**

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

## PIRATES PLAYMOBIL

1,2,3

S MIS 88



## 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



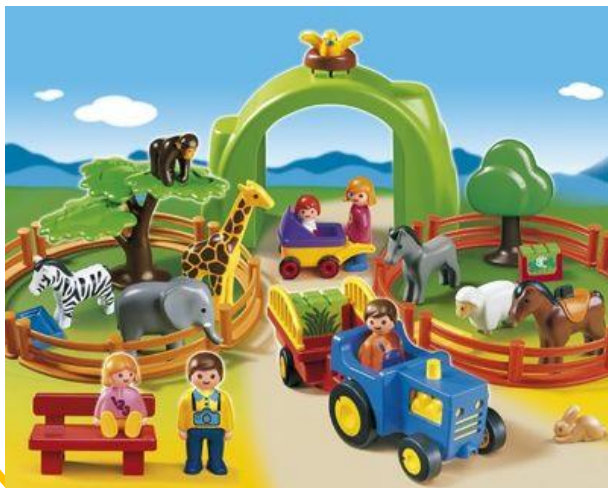
## LA FERME, PETIT TRAIN PLAYMOBIL 1, 2,3

S MIS 22, S MIS 52





**LE ZOO**  
**PLAYMOBIL 1, 2,3**  
S MIS 23



**LA MAISON DES 3**  
**PETITS COCHONS**  
S MIS 32



## PRINCESSES/FEES

### HAPPYLAND

S MIS 35 / S MIS 36



## BARBIES DISNEY

S MIS 459





## BATEAU PIRATE

S MIS 48 / S MIS 49 / S MIS 83



## FERME ET ZOO LITTLE PEOPLE

S MIS 47, S MIS 458



## LA FERME EN BOIS

S MIS 77



## 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



## **MINI HOME BERCHET**

**S MIS 102**



## **LES VEHICULES**

**S MIS 110, S MIS 460/ S MIS 127**





## CIRCUIT VILLE BERCHET

S MIS 87



## ESPACE KLOORIFIL

S MIS 115



## LE POINT D'EAU LE POSTE DE LA BROUSSE

S MIS 37, S MIS 54



## CHATEAU DE PRINCESSE

S MIS 64, S MIS 68, S MIS 69



## LE CIRQUE LITTLE PEOPLE

### ROBIN DES BOIS

S MIS 119, S MIS 428



## LE FAR WEST

S MIS 118, S MIS 56





## **LITTLE PETSHOP**

**S MIS 79, S MIS 80**



## **ESPACE MONCHICHI**

**S MIS 116**



## LA MAISON FISHER PRICE

S MIS 139



## L'ECOLE PLAYMOBIL

S MIS 1



## LA POLICE PLAYMOBIL

S MIS 25



## LA MAISON PLAYMOBIL

S MIS 3, S MIS 61





## L'HOTEL / CAMPING PLAYMOBIL

S MIS 26

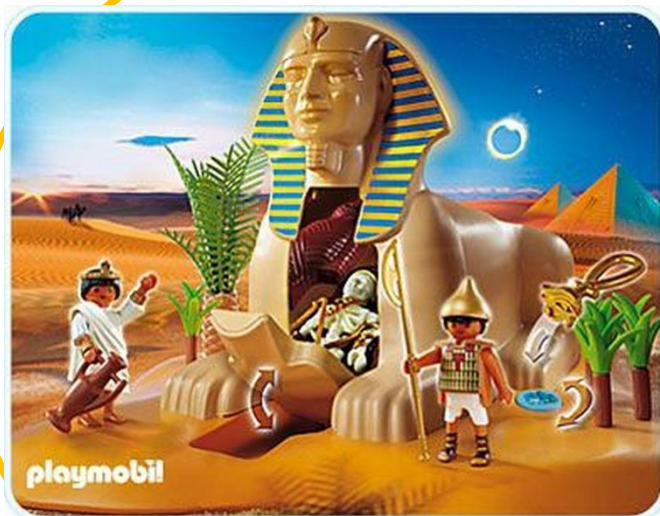


## VETERINAIRE PLAYMOBIL

S MIS 4, S MIS 27



## EGYPTE PLAYMOBIL S MIS 7



## LE CENTRE EQUESTRE PLAYMOBIL S MIS 28





## **WESTERN PLAYMOBIL S MIS 117**



## **LES CHEVALIERS PLAYMOBIL S MIS 6**





# LE CIRQUE PLAYMOBIL S MIS 5



# L'ARCHE DE NOE PLAYMOBIL 1,2,3 S MIS 114



## LA CHAUMIERE DES 7 NAINS

S MIS 29



## LES FEES PLAYMOBIL

S MIS 81





## CHÂTEAU 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

S MIS 72, S MIS 73, S MIS 84



## LA FORÊT DE ROBIN DES BOIS

S MIS 285



**POMPIER-POLICE-  
HOPITAL**

**PLAYMOBIL 1,2,3**

**S MIS 38**



**MAYA L'ABEILLE**

**S MIS 483**



**PELUCHES  
ANIMAUX MARINS**

**S MIS 484**



**CHARLOTTE AUX  
FRAISES**

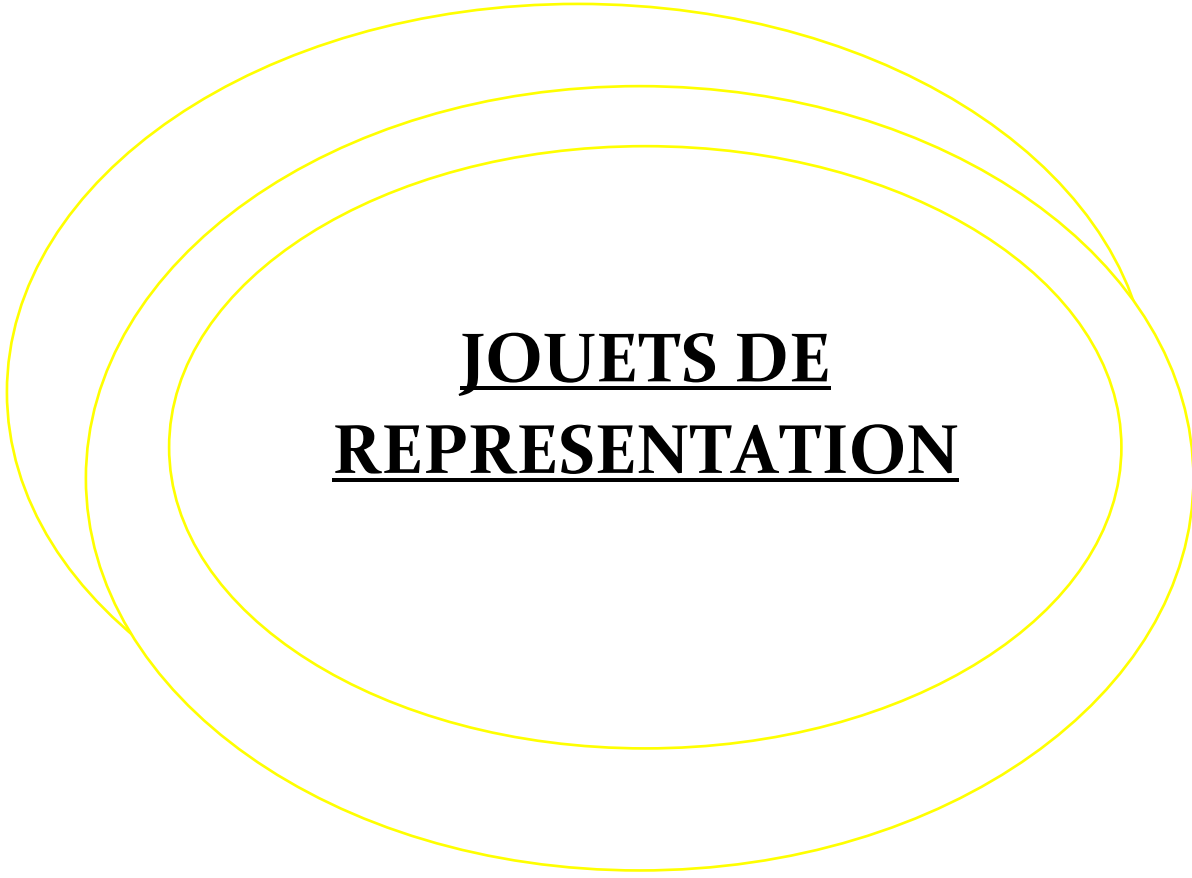
**S MIS 487**





## VEHICULES PLAYMOBIL 1,2,3 S MIS 499





## **JOUETS DE** **REPRESENTATION**

Jouets utilisés pour représenter des objets, des personnages, des situations, des événements, par le dessin, le modelage, l'estampillage, la gravure...

## MR PATATE

S REP 90



### MR PATATE :

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

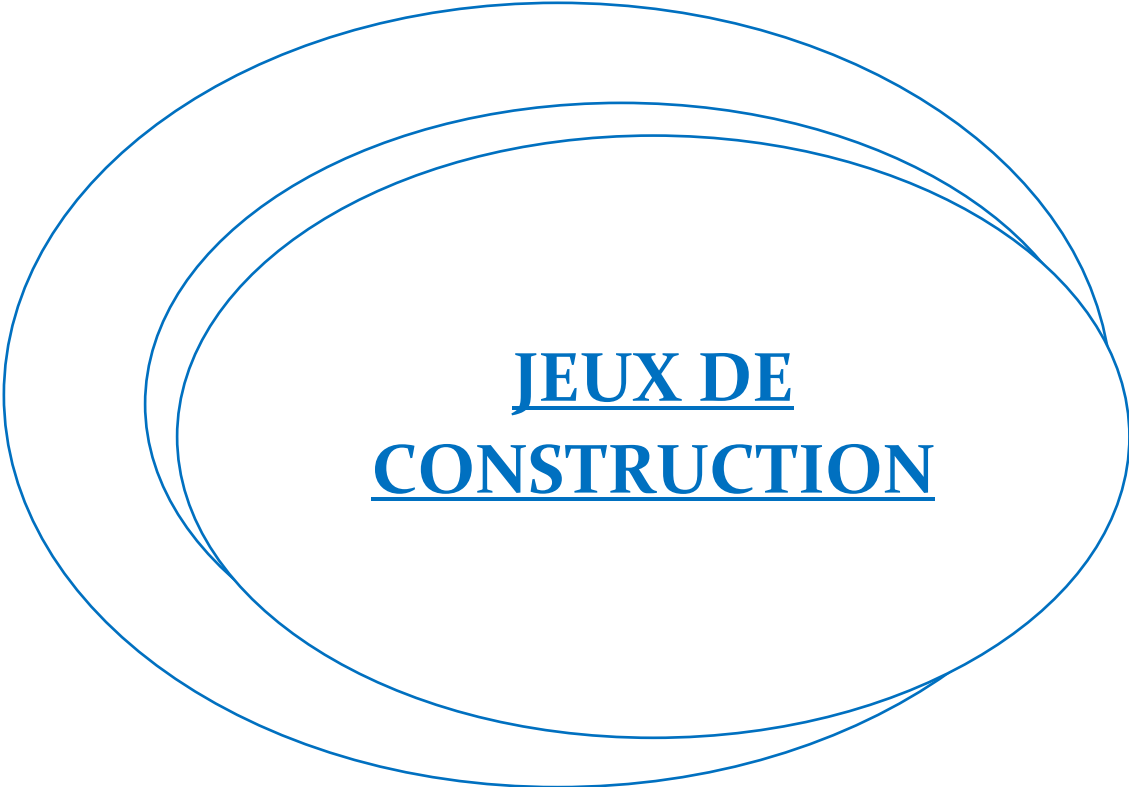
## MR PATATE

S REP 90



# **JEUX** **D'ASSEMBLAGE**

Eléments 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 clippage, le vissage.

# LE ZOO/ LA BANQUISE/ LE CIRQUE/ LA POLICE/ LES POMPIERS/LES ANIMAUX ET LA CULTURE DE L'ASIE

## LEGO DUPLO

A CONS 24, A CONS 34, A CONS 39, A  
 CONS 50, A CONS 144, A CONS 151





## SOFTCUBE

A CONS 100



## LES CLICS

### LES CLICS JUNIOR

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



### 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, A CONS 105





## LES ZOOBS

A CONS 98



## MAGFORMERS

A CONS 485



## PERLES LALABOOM

A CONS 461



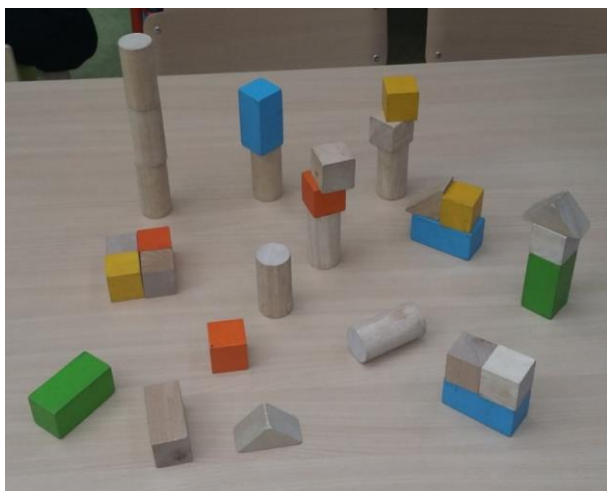
## POLY M

A CONS 107



## FORMES CUBES EN BOIS

A CONS 101



## RALLY DOMINOS

A CONS 104







## CLIPO

A CONS 142, A CONS 143,  
A CONS 277



### 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 RAIL :

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

## MOZAÏQUE

A CONS 103



## ACROBATES-VILAC

A CONS 482



## LEGO HARRY POTTER

A CONS 145



## TRAIN BRIO

A CONS 113, A CONS 326





## KAPLAS

A CONS 146



## DUPLOS

A CONS 147



### DUPLOS :

Les Duplos permettent à l'enfant de découvrir l'encastrement, l'empilement.

## CONSTRUCTION MOUSSE

A CONS 148

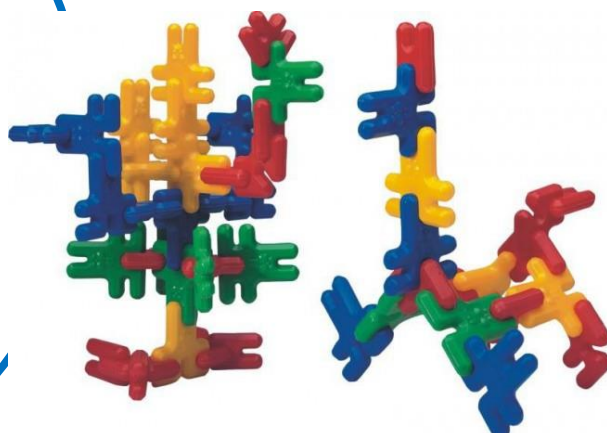


### CONSTRUCTION MOUSSE :

Des éléments de construction en mousse compacte, souple et lisse.

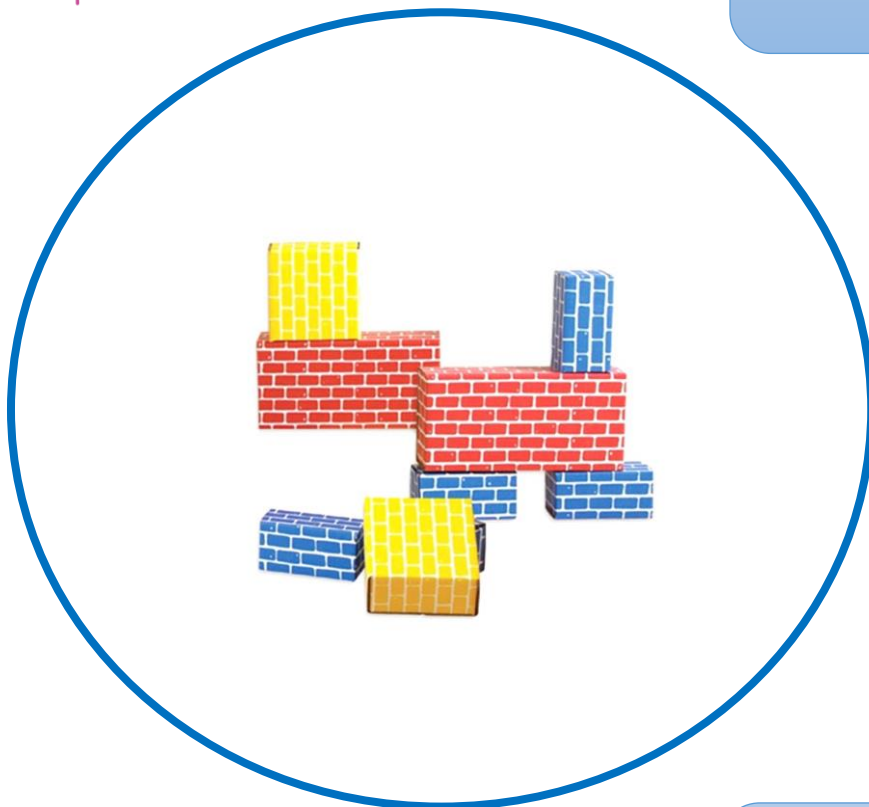
## CONSTRUCTION LAPIN KIM BUNI

A CONS 149, A CONS 292



## BRIQUES

A CONS 140



## PUZZIBITS

A CONS 99





**CONSTRUCTION  
SOLEIL  
A CONS 160**



**FLEURS A  
CONSTRUIRE  
A CONS 275**



## LE HIBOU JOYEUX

A CONS 420



## LA FERME A CONSTRUIRE

A CONS 426



## LEGO PRINCESSE

A CONS 279



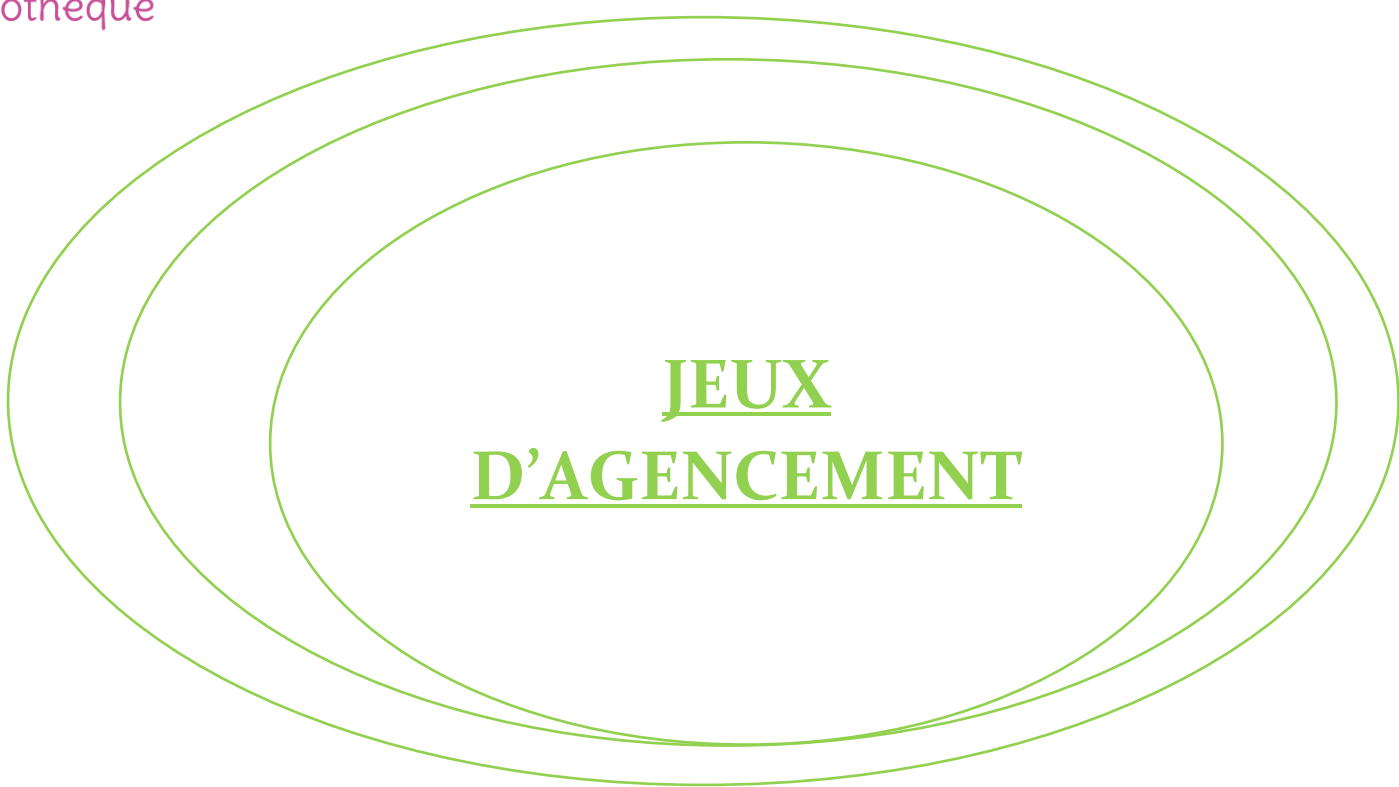
## PLUS PLUS

A CONS 293







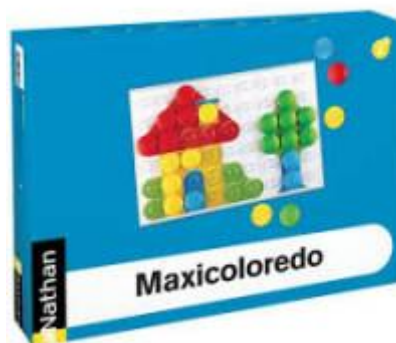


## JEUX D'AGENCEMENT

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

## COLOREDO

A AGE 150



### COLOREDO :

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

## VEHICULES MAGNETIQUES

A AGE 472





## PUZZLES

A AGE 152, 153, 154, 155, 421,



### PUZZLES :

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

## PUZZLES

A AGE 156, 157, 158, 159, 422,  
423, 424



## PUZZLES

A AGE 466, A AGE 467







## PUZZLES

A AGE 462, A AGE 463, A AGE 464, A AGE 465,



## PUZZLES

A AGE 470, A AGE 473



