












JEUX À PARTIR DE 6 MOIS, 9 MOIS ET 1 AN

<p><b>N°0004</b></p> 	<p><b><u>ESCARGOT FISHER-PRICE</u></b></p> <p>Stimule l'imagination, la coordination des gestes et le sens logique de l'enfant. La coquille de l'escargot sert de trieur de formes et de rangement. Après avoir enlevé la coquille, son corps sert de base culbuto pour les constructions.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 6 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Fisher-price</p>
<p><b>N°0494</b></p> 	<p><b><u>LIVRE QUI CHANTE</u></b></p> <p>Le livre qui chante raconte le déroulement d'une journée de Pili le papillon et ses ami·e·s, en chansons !</p> <p>6 comptines pour jouer en musique.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 6 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Fagoé</p>
<p><b>N°0002</b></p> 	<p><b><u>PYRAMIDE CULBUTO TOMY</u></b></p> <p>Avec ce jeu, l'enfant commence par utiliser ses 5 sens : toucher, regarder, goûter, écouter, sentir les formes. Une balle se cache sous la dernière, le jeu de coucou-caché peut débuter ! Petit à petit, il va les emboîter et développer ses capacités motrices et sa coordination œil-main.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 6 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Tomy</p>
<p><b>N°0003</b></p> 	<p><b><u>PYRAMIDE CULBUTO FISHER-PRICE</u></b></p> <p>Avec ce jeu, l'enfant commence par utiliser ses 5 sens : toucher, regarder, goûter, écouter, sentir les anneaux. Puis petit à petit, il va les empiler sur la tige et développer ses capacités motrices et sa coordination œil-main</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 6 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Fisher-price</p>
<p><b>N°0500</b></p> 	<p><b><u>TOUPIE COCCINELLE</u></b></p> <p>Que cache cette grande toupie sous cloche ? L'enfant appuie sur le gros bouton presseur pour le découvrir ! Il développe sa dextérité en l'activant et les coccinelles qui tournent à l'intérieur le familiarisent au lien de cause à effet. Le petit plus ? Plus il appuie fort, plus les coccinelles tournent vite !</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 6 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Chicco</p>

<p><b>N°0147</b></p> 	<p><b><u>CLEMMY BARIL</u></b>  L'enfant va éveiller ses sens et développer son imagination en manipulant comme il le souhaite les 15 briques ultra souples et colorées.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 9 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Clementoni</p>
<p><b>N°0001</b></p> 	<p><b><u>LEGO EXPLORE</u></b>  12 formes en volume à encastrer dans le couvercle. La boîte sert de rangement.  4 x 3 formes différentes - 4 couleurs  Développe les capacités motrices et la coordination œil-main.</p>	<p>Jeu symbolique  Âge : 9 mois  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition :</p>
<p><b>N°0381</b></p> 	<p><b><u>10 CUBES A EMPILER</u></b>  5 faces : animaux perchés dans l'arbre, animaux de la ferme et de la jungle, chiffres et motifs aux couleurs vives.  10 cubes à emboîter ou empiler et faire tomber.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Djeco</p>
<p><b>N°0525</b></p>	<p><b><u>BOULIER LABYRINTHE</u></b>  Tiges métal et perles en bois  Ce jeu développe la motricité fine, la coordination des mouvements et renforce la concentration.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : —</p>
<p><b>N°0379</b></p>	<p><b><u>CENTRE D'ACTIVITES</u></b></p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Tolo</p>
<p><b>N°0107</b></p> 	<p><b><u>CREAROULE</u></b>  Plusieurs possibilités d'assemblages et d'empilages pour construire et imaginer plein de trains à tirer. 34 éléments de jeu en bois naturel ou coloré.</p>	<p>Jeu d'assemblage  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Djeco</p>

<b>N°0014</b>	<u><b>JEU DE CUBES</b></u>	Jeu d'exercice/A Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
<b>N°0064</b>	<u><b>BOULIER MUSICAL</b></u>	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
<b>N°0086</b> 	<u><b>JUMBO MAGNETS</b></u>	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
<b>N°0118</b>	<u><b>L'ECURIE LITTLE PEOPLE</b></u>	Jeu symbolique Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
<b>N°0322</b> 	<u><b>MAISON DES FORMES</b></u> La maison comporte 4 portes de 4 couleurs différentes. Pour les ouvrir, il y a 4 clés de la même couleur que la porte. se trouvent aussi 4 fenêtres qui ont la forme des clés et des serrures. 4 cheminées de la forme des clés et des socles des 4 personnages.	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Smoby
<b>N°0096</b>	<u><b>MEGA-BLOCK</b></u>	Jeu d'assemblage Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :

N°0391	<u>PUZZLE LE CHIEN</u>	Jeu d'assemblage Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Goula
N°0533	<u>PUZZLE MAGNETIQUE</u>	Jeu d'assemblage Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0005	<u>PYRAMIDE MUSICALE</u>	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0029	<u>ROUL' ESCARGOT</u>	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0329	<u>SMART MAX</u> 50 pièces	Jeu d'assemblage Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0374	<u>TELEPHONE FISHER-PRICE</u>	Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :

N°0038

TOBOGGAN A BALLES

Jeu d'exercice

Âge : 1

Joueurs/joueuses : —

Durée : —

Edition :