









JEUX À PARTIR DE 18 MOIS, 2 ANS ET 2 ANS ET DEMI


<p>N°0226</p>	<p><u>BARIL CLIPOS PREMIER AGE</u></p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0119</p> 	<p><u>DUPLO 5606 - LEGO VILLE TRAIN-CIRQUE</u></p>	<p>Jeu Symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Lego</p>
<p>N°0021</p>	<p><u>CIRCUIT FERME BERCHET</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0207</p>	<p><u>CIRCUIT FERME BERCHET</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0031</p> 	<p><u>CIRCUIT LITTLE-PEOPLE</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>


<p>N°0109</p> 	<p><u>CLIPO 20 PIECES</u></p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0114</p>	<p><u>CLIPO 30 PIECES</u></p>	<p>Jeu d'assemblage</p>
<p>N°0108</p>	<p><u>CLIPO 50 PIECES</u></p>	<p>Jeu d'assemblage</p>
<p>N°0472</p> 	<p><u>CUBANIMO</u> De multiples possibilités grâce aux 14 cubes et 3 animaux.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0301</p> 	<p><u>DUPLO 6176</u> 80 briques de base</p>	<p>Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/ joueuses : — Durée : — Edition : LEGO</p>
<p>N°0336</p>	<p><u>JEU DE QUILLES GEANTES</u></p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>


N°0030	<u>LA FERME</u>	Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0224	<u>LE LABYRINTHE EDUCATIF DE TILAPIN</u>	Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0047	<u>LEGO ABRIC</u>	Jeu d'assemblage Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0590	<u>NUTTY BALANCE</u> Jeu d'équilibre en bois massif, idéal pour développer l'adresse et la dextérité des petits. Le jeu consiste à empiler le plus de noisettes possible parmi les 20 sur l'écureuil à bascule, sans les faire tomber. Sac en coton inclus pour un rangement facile..	Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Janod
N°046	<u>PLAYMOBIL 123 - 6784 – MAISON DE CAMPAGNE</u>	Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Playmobil




<p>N°0437</p> 	<p><u>PLAYMOBIL 123 - 6759 - GARAGE ET CAMION BENNE</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Playmobil</p>
<p>N°0475</p>	<p><u>PUZZLE GRENOUILLES</u></p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0028</p>	<p><u>TABLE MULTI-ACTIVITES</u></p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
<p>N°0330</p> 	<p><u>TOPAMINO</u> Construction, manipulation, imagination : ce jeu très complet stimule la formidable créativité du tout-petit. Il invente des histoires avec les animaux, les associe avec leurs cubes, les cache dessous, etc.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0012</p> 	<p><u>TORTUE FISHER-PRICE</u></p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>



<p>N°0598</p> 	<p><u>VIS-ANIMO</u> 4 animaux en bois à visser et dévisser pour développer la dextérité.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 18 mois Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Djeco</p>
--	---	--

<p>N°0342</p> 	<p><u>LE LYNX (MON PREMIER)</u></p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : Edition :</p>
--	--	---

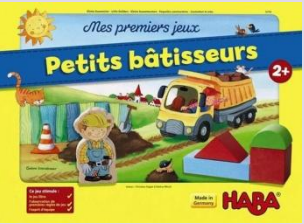
<p>N°0443</p> 	<p><u>ABELLA L'ABEILLE</u> Jeu de coopération Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles l'aideront à le transformeront en délicieux miel bien sucré pour remplir tout le pot de miel ? Le jeu apprend la reconnaissance et la désignation des couleurs et développe l'esprit d'équipe.</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : 5 à 10' Edition : Haba</p>
---	--	---



<p>N°0534</p> 	<p><u>CREADOUDOU</u> Réalisé en bois sérigraphié. Composé d'un plateau et de 25 pièces représentant les oreilles, les yeux et le museau. Jeu d'éveil original pour inventer des animaux différents, tour à tour chat, chien, lapin ou même ourson câlin.</p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :</p>
--	---	--

<p>N°0425</p> 	<p><u>CREANIMAUX</u></p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>
<p>N°0009</p>	<p><u>DOMINO ANIMAUX DE LA JUNGLE</u> Jeu en bois</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : — Edition : —</p>
<p>N° 0121</p> 	<p><u>DUPLO 4974 "LES ECURIES"</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>
<p>N° 0440</p> 	<p><u>DUPLO 10524 – LE TRACTEUR</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>

<p>N° 0120</p> 	<p><u>DUPLO 4961 « ZOO »</u></p>	<p>Jeu symbolique Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>
<p>N°0493</p> 	<p><u>LAPIN ET MAGICIEN</u> 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.</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Smart Games</p>
<p>N°0260</p>	<p><u>LE LOTOPITAL</u> Jeu de loto</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 6 Durée : Edition :</p>
<p>N°0271</p>	<p><u>LE TRIO DES JEUX D'EVEIL</u></p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 6 Durée : Edition :</p>
<p>N°0007</p>	<p><u>LES JEUX DES PETITS</u> 4 jeux</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : Edition :</p>

N°0538 	<u>LES MERVEILLES DE L'OCEAN (1ERS ENGRENAGES)</u> La construction et les engrenages développent la motricité fine. Les figurines de l'océan s'adaptent facilement aux engrenages, offrant un jeu sans fin d'échange et d'agencement, tout en renforçant la coordination œil-main.	Jeu d'exercice Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition :
N°0382	<u>LOTO ANIMAUX</u> 30 pièces	Jeu d'assemblage Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 5 Durée : Edition :
N°0016	<u>LOTO LES ANIMAUX FAMILIERS</u>	Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 5 Durée : Edition
N°0027	<u>LOTO LES BEBES ANIMAUX</u>	Jeu d'assemblage Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : Edition
N°0352	<u>MA PREMIERE PECHE</u>	Jeu d'exercice Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : 5 à 10' Edition

<p>N°0331</p> 	<p><u>MAGNETIC'S - LA FERME</u></p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition</p>
<p>N°0115</p> 	<p><u>MECCANO KID'S PLAY</u></p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition :</p>
<p>N°0049</p>	<p><u>PECHE A LA LIGNE</u> 2X10 pièces</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 2 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition</p>
<p>N°0448</p> 	<p><u>PETITS BATISSEURS</u> Jeu de coopération Une nouvelle journée commence sur le grand chantier de Bruno ! Celui-ci a des plans pour construire plein de nouvelles maisons colorées qui doivent être terminées aujourd'hui. Son maçon Tom fait donc sans arrêt des allers et retours pour transporter les blocs de construction de la carrière aux différents chantiers. Mais le temps passe plus vite qu'il n'avait pensé. Réussirez-vous à construire vos maisons avant que la journée de travail de Bruno et de Tom ne soit terminée ?</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 Joueurs/joueuses : 1 à 3 Durée : 10' Edition : Haba</p>

<p>N°0611</p> 	<p><u>PIERRE LE JARDINIER</u></p> <p>Hourra, le printemps est arrivé ! Pierre le jardinier est ravi, il va pouvoir enfin jardiner et planter ses platebandes. Cette année, il veut faire pousser des fraises bien rouges, des carottes bien croquantes et des tulipes jaunes. Qui a envie de l'aider à planter, arroser et faire ensuite la récolte ? Toto la taupe s'affaire aussi dans le jardin en construisant sa taupinière. Qui ira le plus vite, les enfants ou Toto ?</p> <p>Un jeu coopératif sur les couleurs pour 1 à 3 jardiniers à partir de 2 ans.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Âge : 2</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 3</p> <p>Durée :</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0054</p>	<p><u>PROFILS (EVEIL ET JEUX)</u></p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Âge : 2</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et plus</p> <p>Durée :</p> <p>Edition :</p>
<p>N°0161</p>	<p><u>PUZZLE BOIS LE JARDINAGE</u></p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Âge : 2</p> <p>Joueurs/joueuses : —</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition</p>
<p>N°0599</p> 	<p><u>PUZZLES DUO</u></p> <p>3 boîtes de 10 ou 12 puzzles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habitat • Les contraires • Maman et bébé 	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Âge : 2</p> <p>Joueurs/joueuses : —</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Djeco</p>

N°0328



TOURNER VISSER

Formes rondes, triangulaires ou carrées, voici un exercice de manipulation très efficace pour les plus petits. Chaque forme trouve sa place sur son support, puis il faut la tourner jusqu'à ce qu'elle soit encastrée ou vissée.

Jeu d'exercice

Âge : 2

Joueurs/joueuses : 1

Durée : —

Edition :

N°0251



LITTLE ASSOCIATION

Le lapin vit dans le potager, la vache dans le pré et la grenouille dans la mare. Saurez-vous retrouver à quel univers appartient chaque élément ?

Les trois plateaux « univers » sont posés sur la table. L'adulte pioche une carte « élément » correspondant à l'un des univers. L'enfant doit poser le plus vite possible le bon animal sur l'univers correspondant à cet élément. Par exemple, si une carotte est piochée, l'enfant doit poser le lapin dans l'univers du potager.

Le plus : permet à l'enfant de découvrir différents univers (potager, pré, mare)

Jeu de règles

Âge : 2 ans et demi

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Djeco

N°0341



LITTLE BALANCING

Jeu d'équilibre. A son tour chaque joueur doit placer, soit un cylindre (pilotis), soit un disque plat (nénuphar), soit une grenouille sur le plateau de jeu de manière à former une tour. Lorsqu'un joueur fait tomber un élément, on reprend la partie. Le jeu s'arrête dès que tous les éléments sont placés. Chaque joueur reçoit alors un "point gagné", symbolisé par une libellule. Un jeu qui favorise l'échange entre les tout-petits et leurs parents.

Jeu de règles

Âge : 2 ans et demi

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Djeco

N°0252



LITTLE CIRCUIT

Les petits animaux se promènent. Lequel arrivera en premier au bout du chemin ? Pour avancer sur le circuit, on utilise un dé de couleur. Rouge : j'avance sur la prochaine case rouge. Bleu : jusqu'à la prochaine case bleue... Si c'est l'abeille, pas de chance, je dois reculer. Le premier joueur à atteindre la dernière case a gagné !

Le plus : Pas besoin de savoir compter grâce au dé utilisant couleurs et symboles !



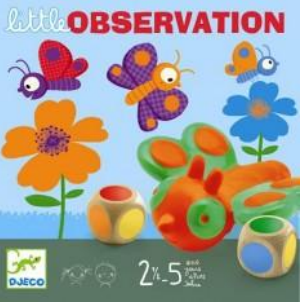
Jeu de règles

Âge : 2 ans et demi

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Djeco

<p>N°0389</p> 	<p><u>LITTLE COOPERATION</u></p> <p>La nuit va tomber, aidons les petits pêcheurs à rentrer à la maison. Les animaux sont placés sur le plateau de départ « banquise ». Le dé est lancé. Face pont : un animal avance de la banquise vers le pont. Face igloo : un animal avance du pont vers l'igloo. Face glaçons : le pont se met à fondre et on enlève l'un des piliers. Si tous les animaux arrivent à l'igloo avant que le pont ne s'écroule, c'est gagné ! Le plus : tout le monde joue ensemble avec un objectif commun.</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 ans et demi Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Djeco</p>
<p>N°0305</p> 	<p><u>LITTLE MEMO</u></p> <p>De petits animaux se promènent dans le jardin quand tout à coup, l'un d'eux se cache. Saurez-vous le retrouver ? Les 9 animaux sont posés sur la table. Un des joueurs va choisir un animal qu'il cache sous la boîte pendant que les autres ont les yeux fermés. Quand ils rouvrent les yeux, les joueurs doivent dire quel animal est caché ! Celui qui trouve gagne un jeton. Le plus : on peut démarrer le jeu en douceur en utilisant moins d'animaux.</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 ans et demi Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Djeco</p>
<p>N°0250</p> 	<p><u>LITTLE OBSERVATION</u></p> <p>Des petits papillons virevoltent dans le jardin. Il vous faudra être observateur et rapide pour attraper le bon papillon ! 9 papillons sont posés sur la table. Les dés possèdent chacun six couleurs également présentes sur les ailes des papillons. Dès que les dés s'arrêtent de rouler, les enfants doivent trouver le papillon possédant la combinaison des deux couleurs. Le plus rapide à attraper le bon papillon gagne un jeton. Le plus : développe l'observation et la reconnaissance des couleurs chez les tout-petits.</p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 ans et demi Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Djeco</p>
<p>N°0126</p>	<p><u>MEMORY</u></p>	<p>Jeu de règles Âge : 2 ans et demi Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : Edition :</p>