










JEUX À PARTIR DE 3 ANS

<p>N°0321</p> 	<p><u>ALLONS FAIRE LES COURSES</u></p> <p>Un tout premier jeu de collecte où pour remporter, il faut récupérer le plus grand nombre d'aliments !</p> <p>Dans cette boîte se cachent 4 jeux : un jeu pour apprendre à reconnaître les aliments, un jeu de classement simple, un jeu de recherche, un jeu de mémoire.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0613</p> 	<p><u>AU PAYS DES PETITS DRAGONS</u></p> <p>Les dragons Croc-Tonnerre, Pluie-Détincelle, Foudre-Argentée et Feu-follet brûlent d'impatience : la course de la vallée des dragons va commencer. Mais il n'est pas facile de voler jusqu'au grand volcan. Un vent violent tourbillonne sans cesse dans la vallée et les dragons doivent alors changer de direction. En plus, ils doivent récolter des pierres volcaniques en chemin. Pour gagner, il ne faut pas être le dragon qui vole le plus vite mais celui qui récupère le plus de pierres volcaniques !</p> <p>« Au pays des petits dragons » est un jeu de course et de collecte avec une règle très facile à comprendre.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N°0068</p> 	<p><u>BARIL ANIMAUX DE LA FERME</u></p> <p>Un baril de 14 figurines Animaux, 1 rocher, 3 arbres, 4 auges, et 6 barrières pour jouer au fermier et/ou à la fermière.</p>	<p>Jeu symbolique</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Hingfat</p>
<p>N°0097</p> 	<p><u>BARIL CLICS</u></p> <p>Clics est un jeu de construction ludique et multicolore favorisant l'imagination. Il permettra à votre enfant de construire des structures toutes simples ou, à l'inverse, mûrement réfléchies, dépendant de son âge. Plusieurs modèles de construction sont présentés sur un plan détaillé. Ainsi étape par étape un chien, un avion, une maison, une fusée, un train, un oiseau,... prendront forme !</p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Clics</p>

<p>N°0066</p> 	<p><u>BARIL DINOSAURES</u> Un baril de 57 figurines Dinosaures, un rocher, 2 arbres et 2 palmiers pour inventer des histoires.</p>	<p>Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Hingfat</p>
<p>N°0092</p> 	<p><u>BARIL JEU EN BOIS</u> 75 éléments en bois de couleurs et formes variées pour construire l'imagination.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition :</p>
<p>N°0414</p> 	<p><u>BOITE DE KAPLA®</u> 200 planchettes en bois de dimension identique. Muni d'un livret d'exemples de construction pour les plus âgés. Le principe est simple : il suffit d'empiler les planchettes les unes sur les autres, sans point de fixation puis de laisser jouer son imagination ! A la fois un jeu de création, de réflexion et de dextérité qui fait autant la joie des petits que des grands. Ce jeu développe le sens artistique et architectural des enfants et stimule la créativité.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Kapla</p>
<p>N°0056</p> 	<p><u>CACHE & CACHE SPIDERMAN</u> Observe l'image. Ferme les yeux, et regarde-la à nouveau. Certaines pièces ont changé. Tu vois lesquelles ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : 20' Edition : MB JEUX</p>
<p>N°0299</p> 	<p><u>CACHE-CACHE ANIMAUX</u> Dans ce jeu les enfants s'amuse à manipuler le boîtier Cache-cache, en ouvrant les volets au fur et à mesure pour découvrir et reconnaître les animaux.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : — Edition : Ravensburger</p>

<p>N°0334</p> 	<p><u>CHAMBOUL'TOUT</u> Un jeu d'adresse. Lancez la balle et faites tomber les boites empilées.</p>	<p>Jeu d'exercice Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : House of toys</p>
<p>N°0045</p> 	<p><u>CHATEAU FORT</u> Un château, des personnages, 2 chevaux, un canon et son boulet, une catapulte : de quoi imaginer de nombreuses histoires !</p>	<p>Jeu symbolique Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Chicco</p>
<p>N°0380</p> 	<p><u>CREACUBE</u> 9 cubes à empiler pour former 9 images d'animaux de la ferme</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0022</p> 	<p><u>CROC'CROQUE</u> Reconstituer chaque histoire en suite logique. Puzzle en bois</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Ravensburger</p>
<p>N°0212</p> 	<p><u>DOMINOS FRANKLIN</u> À 2 joueurs, chaque joueur reçoit 7 dominos, à 3 ou 4 joueurs 6 dominos, faces cachées. Le reste des dominos fait office de pioche. Le joueur le plus jeune ayant un double commence. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant la même face sur au moins un côté du domino précédemment posé. Jeu en bois</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : — Edition : Zavico</p>

N° 0630



DOMINOS HAPE

Ce jeu de dominos colorés permet de créer de multiples parcours et de laisser libre cours à son imagination. De nombreux éléments tels que des ponts, des pousseurs, des rails autorisent les constructions les plus folles.

107 pièces dont 100 dominos. Bois issu de forêts écogérées. Peinture à l'eau.

Jeu d'Exercice

Joueurs/joueuses : 1 et +

Durée : —

Edition : Hape

N°0594



ENGRENAGES

Découverte des mécanismes : principe de causalité, de mouvements ... Excellents stimulateurs des fonctions motrices et intellectuelles de l'enfant.

Ce jeu développe la motricité, la créativité et le jeu de construction pratique, alors préparez-vous à enclencher ces pièces en plastique robustes et à créer quelque chose d'incroyable. Contenu : 96 pièces

Jeu d'assemblage

Joueurs/joueuses : 1 et +

Durée : —

Edition : Learning

Resources

N°0132



FARANDOLE

Jeu d'éveil pour accompagner l'enfant dans ses premiers apprentissages lui permettant d'apprendre les tailles, les épaisseurs et les couleurs. Ce jeu, particulièrement recommandé en maternelle, favorise l'observation et la manipulation.

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1 à 4

Durée : —

Edition : Ravensburger

N°0454



FIGURINE ANIMAUX JUNGLE

Un baril de 15 figurines Animaux, une montagne, 4 arbres pour inventer des histoires.

Jeu Symbolique

Joueurs/joueuses :

Durée : —

Edition : Hingfat

N°0485



GAGNE TON PAPA

Ce jeu, tout en bois, est fait pour vous si vous cherchez un jeu pédagogique et amusant axé sur la logique et la géométrie dans l'espace.






En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille !


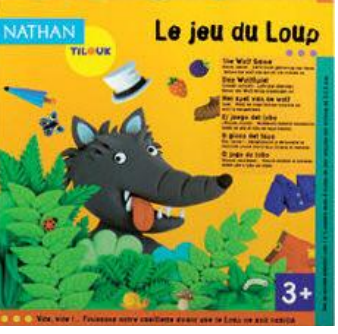


Jeu de règles






Joueurs/joueuses : 1 à 2


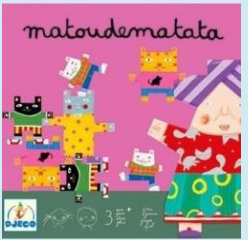

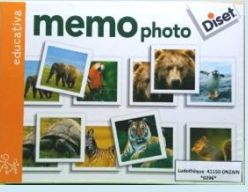
Durée : 15'

Edition : Gigamic

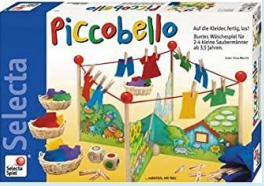


<p>N°0219</p> 	<p><u>JEU D'ANNEAUX</u> Un jeu d'anneaux innovant en mousse ultra compact avec des éléments légers adaptés aux petits. L'enfant développe ses capacités d'adresse en lançant les anneaux sur les piquets !</p>	<p>Jeu d'Exercice Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Ouaps</p>
<p>N°0099</p> 	<p><u>JEU DE BOULES EN PLASTIQUE</u> 1 cochonnet, 6 boules pour des parties de pétanque enflammées. Une belle partie de pétanque commence simplement... approchez vos boules plus près du cochonnet que votre adversaire. A 13 points, c'est gagné !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : — Edition : —</p>
<p>N°0070</p> 	<p><u>JEU DE CONSTRUCTION</u> Petites planchettes et diverses formes en bois pour construire selon votre imagination.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : —</p>
<p>N°0055</p> 	<p><u>JEU DE QUILLES</u> Un jeu pour débiter et s'exercer au lancer.</p>	<p>Jeu d'exercice Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : — Edition : —</p>
<p>N°0421</p> 	<p><u>LA CHASSE AUX MONSTRES</u> 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. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie! La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 6 Durée : 20' Edition : scorpion masqué ; Granna</p>

<p>N°0059</p> 	<p><u>LA PETITE SOURIS VA PASSER</u></p> <p>Jeu de parcours. Le joueur déplace son pion selon l'instruction reçue. Le 1^{er} à arriver gagne la pièce.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : Edition : Ouaps</p>
<p>N°0335</p> 	<p><u>LE JEU DU LOUP</u></p> <p>Dans le Jeu du Loup, les enfants essaient de ramasser des éléments de la forêt avant que le loup ne soit entièrement habillé. Trois façons différentes de jouer sont proposées : en coopération, tous contre le loup, les uns contre les autres mais toujours contre le loup, seul contre le loup. Si le loup est entièrement habillé avant que les enfants ne terminent leurs feuilles de score, alors le loup est déclaré grand gagnant. A l'inverse, si les enfants terminent leurs feuilles de score avant que le loup ne soit prêt, alors ils gagnent. Un jeu de hasard et de coopération ...</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : 15' Edition : Nathan</p>
<p>N°0179</p> 	<p><u>LE MEMORY DE LA FORET - LES P'TITS INCOLLABLES</u></p> <p>Le but est de retrouver les paires.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 2 et + Durée : — Edition : Ravensburger</p>
<p>N°0083</p> 	<p><u>LE VERGER</u></p> <p>"Un corbeau insatiable et malicieux sévit dans les vergers. Unissez-vous afin de récolter cerises, pommes, poires et prunes avant son passage !" Cette courte introduction décrit un des premiers jeux coopératifs pour les petits. Un corbeau bien installé au milieu de 4 grands arbres possédant chacun 10 fruits en bois, 4 paniers, c'est parti ! A tour de rôle, les enfants jettent le dé et prélèvent le fruit de la couleur du dé. Mais attention, si le dé montre le corbeau, une pièce d'un puzzle le représentant est posée au centre du plateau. Les enfants ramassent tous les fruits avant l'arrivée du corbeau, ils gagnent. A l'inverse, le corbeau est le gagnant.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 8 Durée : 10 à 15' Edition : Haba</p>


N°0006		<p><u>DOMINO LES ANIMAUX DE LA FERME</u></p>	<p>Les cartes sont distribuées en fonction du nombre de joueurs. Le reste des dominos fait office de pioche. Le joueur le plus jeune commence et pose une carte. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant la même image sur au moins un côté du domino précédemment posé. S'il n'a pas d'image identique, il pioche.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 4 Durée : — Edition : Ravensburger</p>
N°0146		<p><u>LES FORMES AVEC DORA</u></p>	<p>3 jeux à la difficulté croissante pour accompagner l'enfant dans la découverte des figures géométriques.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Clementoni</p>
N°0477		<p><u>LES P'TITS INCOLLABLES – MON 1ER JEU</u></p>	<p>Un jeu de parcours pour tous les niveaux des classes de maternelle. Manipuler, bouger, deviner, observer ! 3 niveaux pour jouer ensemble de 3 à 6 ans</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 6 Durée : 20' Edition : Ravensburger</p>
N°0144		<p><u>LOTO DES SAISONS</u></p>	<p>Jeu d'observation et d'association. 4 planches avec chacune 8 cases à compléter.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : — Edition : Nathan</p>
N°0106		<p><u>LUDANIMO</u></p>	<p>Jeu d'éveil évolutif : Un jeu de parcours, un jeu de mémo et un jeu d'équilibre, avec des cubes de différentes formes et tailles à empiler. Au début, l'enfant peut utiliser Ludanimo comme un simple jouet à empiler avec ses animaux rigolos à cacher dans les cubes...Mais par la suite, à l'aide de 2 gros dés souples, l'enfant apprend à reconnaître formes et couleurs.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : — Edition : Djeco</p>

<p>N°0471</p> 	<p><u>MAGNETI'BOOK</u></p> <p>Les Magnéti'Book sont des jeux éducatifs malins qui se transportent et se rangent facilement ! Ce jeu sur le thème du tangram est composé de 43 magnets et de 30 cartes. Une fois la boîte ouverte, le but est de recomposer sur la scène le tangram indiqué sur la carte à l'aide des magnets.</p>	<p>Jeu d'Exercice</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Janod</p>
<p>N°0332</p> 	<p><u>MATOUEMATATA</u></p> <p>Jeu d'habileté et d'empilement de personnages et d'objets (chats, cadeaux, chapeaux) sur la figurine de "ma tata".</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 5'</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N°0304</p> 	<p><u>MEMO GEANT</u></p> <p>32 grandes pièces pour reconstituer 16 paires.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N°0296</p> 	<p><u>MEMO PHOTO</u></p> <p>Un Jeu de memory de 54 images en carton sur le thème des animaux. Pas d'illustration, uniquement des photos pour permettre une meilleure reconnaissance des animaux réels.</p> <p>Un jeu d'association et d'observation qui favorise la mémoire visuelle et le langage.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Diset</p>

<p>N°0612</p> 	<p><u>MES PREMIERES ENIGMES – ANIMAUX</u></p> <p>Des gouttes de pluie, des antennes, une coquille... Sois le plus rapide à deviner l'escargot et fais preuve d'adresse pour gagner encore plus de cartes ! Dans le jeu Mes Premières Énigmes Animaux, trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché. Une gamme d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Bioviva</p>
<p>N°0306</p> 	<p><u>MINIMATCH</u></p> <p>Une grande carte avec plusieurs éléments (animaux, fleurs, ...) est retournée et chacun doit trouver dans sa main de cartes un élément qui y est présent. Le plus rapide remporte toutes les cartes. On retourne alors une autre grande carte.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N°0265</p> 	<p><u>MON MINI-BUS VETERINAIRE</u></p> <p>Un jeu où l'enfant développe son imagination en construisant des histoires.</p>	<p>Jeu symbolique</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition :</p>
<p>N°0198</p> 	<p><u>NINO CONILLO</u></p> <p>Les giboulées de mars ont inondé le terrier du petit lapin Nino Conillo et de ses amis. Veux-tu les aider à se mettre au sec ? Lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les lapins. Comme le terrier est intégré dans l'emballage du jeu, Nino Conillo t'accompagnera partout !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 et +</p> <p>Durée : 5-10'</p> <p>Edition : Selecta Spiel</p>
<p>N°0631</p> 	<p><u>PALINA</u></p> <p>Un jeu d'adresse qui demande dextérité et concentration. Les bâtonnets sont coincés dans une cage en bambou, il faut les enlever sans faire tomber les boules bloquées entre les bâtonnets.</p> <p>+ 2 autres variantes pour les plus jeunes.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Hape</p>

<p>N°0231</p> 	<p><u>PICOBELLO</u></p> <p>Chaque joueur et joueuse a une panier pleine de linge propre qui attend d'être étendu. Mais saperlipopette : on ne peut prendre qu'un vêtement de la couleur indiquée par le dé ! Et la météo nous joue bien des tours aussi ! Qui sera le premier ou la première à vider sa panier ?</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/joueuses : 2-4</p> <p>Durée : 10 à 15'</p> <p>Edition : Selecta Spiel</p>
<p>N°0634</p> 	<p><u>PLANCHE KANGOUROU</u></p> <p>Il suffit de taper du pied sur la planche pour lancer le sac en l'air et le rattraper. Permet de travailler la coordination et la précision.</p>	<p>Jeu d'Exercice</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : edxeducation</p>
<p>N°0591</p> 	<p><u>POUPEES GIGOGNES – LES PINGOUINS ZIGOLOS</u></p> <p>Les enfants vont s'amuser à cacher et découvrir ces 5 pingouins gigognes en bois massif.</p>	<p>Jeu d'exercice</p> <p>Joueurs/joueuses : 1 et +</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Janod</p>
<p>N°0463</p> 	<p><u>PRIMO PUZZLE</u></p> <p>1 puzzle de 9 pièces 1 puzzle de 12 pièces 1 puzzle de 16 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N°0159</p> 	<p><u>PUZZLE BAMBI</u></p> <p>15 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Nathan</p>
<p>N°0041</p> 	<p><u>PUZZLE GEANT LES CANETONS</u></p> <p>16 pièces avec un dos tout doux à assembler.</p>	<p>Jeu d'assemblage</p> <p>Joueurs/joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : —</p>

N°0535		<p><u>PUZZLE HIBOU</u> 24 pièces dans une boîte en forme de hibou</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
N°0024		<p><u>PUZZLE</u> Retrouver les 3 pièces qui vont ensemble. Un jeu de déduction et de mise en relation des éléments.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Noris</p>
N°0053		<p><u>PUZZLE PETIT OURS BRUN</u> 15 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>
N°0456		<p><u>PUZZLE PROGRESSIF</u> 1 puzzle de 6 pièces 1 puzzle de 9 pièces 1 puzzle de 12 pièces 1 puzzle de 16 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Educa</p>
N°0052		<p><u>PUZZLE WINNIE</u> 15 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Clementoni</p>

N°0386		<p><u>PUZZLES GEANTS - ANIMAUX DE LA FERME</u></p>	<p>2 puzzles de 9 pièces 2 puzzles de 12 pièces 2 puzzles de 15 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
N°0087		<p><u>RONDO VARIO</u></p>	<p>Les chenilles sont coquettes, c'est bien connu. Le but du jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de forme et de couleur parmi les différentes pièces de bois pour habiller sa chenille.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : 10' Edition : Beleduc</p>
N°0103		<p><u>TACTILO LOTO</u></p>	<p>Toutes les cartes Animal sont cachées dans le sac. Chaque joueur à son tour fait tourner la flèche. Celle-ci montre une matière. Le joueur doit alors retrouver, par le toucher, une carte avec la même matière, dans le sac. Un jeu qui développe le sens du toucher.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 à 4 Durée : 10' Edition : Djeco</p>
N°0316		<p><u>VOITURES "HOT WHEELS"</u></p>	<p>Coffret de 18 petites voitures</p>	<p>Jeu symbolique Joueurs/ joueuses : 1 et + Durée : — Edition : Hot Wheels</p>