

Catalogue de Noël 2021



1. Circuit bille : Double bulle

Ce boulier pour bébé sur socle en bois peut être fixé sur une surface lisse par les 3 ventouses sous le socle en bois. Monter, descendre, glisser... Un jeu de motricité fine et de dextérité. (22 cm x 9 cm x 20 cm)



2. Marionnettes à doigt : animaux de la jungle

Ces marionnettes à doigts divertiront votre enfant et l'aideront à développer son imagination. Inventez des histoires ensemble et donnez vie aux petits personnages ! (8x6cm)



3. Bateaux de bain

Ces bateaux en néoprène apporteront des heures de jeux dans le bain à votre enfant. Percés, ils pourront aussi servir de passeroies. (20x14x18cm)

4. Set de 4 formes : forêt

Quatre formes, des couleurs et matériaux différents, souples, douillets et sensitifs, pour que jouer soit toujours une découverte pleine de surprises tactiles et auditives. (9x7cm chacun)



5. Livre tissu : Où va petit singe ?

La peluche Petit-Singe passe de page en page et rend visite à ses amis, l'éléphant, le serpent, l'ours blanc, l'autruche, la pieuvre : mais où va-t-il donc ? (21,5x21,5 cm)





6. Boitabasic + formabasic

Deux jouets d'éveil en bois. Un duo pour appréhender les formes, les couleurs, la motricité au rythme de l'évolution de votre enfant. (20x5,5x5,5cm)

9. Caché? Trouvé! + Sur le dos de Baba

Qu'est-ce que c'est ? Une pelote de laine sur l'herbe ? Mais non, c'est un mouton ! Et ça, c'est un bonnet? En tirant le volet en carton solide, on fait apparaître des animaux rigolos auxquels on ne s'attendait pas. Un vrai plaisir ludique pour les petits curieux (17x17cm)



Koko est bien sur le dos de Baba. Il y mange, il y joue, etc . Mais un jour, il décide d'aller, tout seul, voir là-bas... Un petit album essentiel pour aider les plus jeunes à prendre leur envol.(18x18 cm)

7. Portrait d'animaux

30 portraits illustrés et légendés, sobres et forts comme des photographies de studio, qui font la part belle au regard d'animaux sauvages ou familiers et cela dans un format géant !... (34x45cm)



8. Berceuses métissées

Un recueil de berceuses du monde entier avec des illustrations colorées et la traduction française en regard du texte dans sa langue d'origine. Un livre CD magnifique, avec version MP3 pour ceux qui n'ont plus de lecteur CD !! (30x15cm)



10. Cubes empilables jungle

Ce jeu comprend 3 figurines de poussins en bois et 6 cubes en carton illustrés, pour s'amuser à faire une grande tour et s'éveiller au travers de toutes les faces des cubes.. (dim. Du gros cube :13,5x13,5x13,5cm)





11. Renard : Pyramide à empiler

Un ensemble de pièces en bois et tissu à empiler pour reconstituer Alice, la petite renarde. (18x8cm)



12. Xylophone arc en ciel

Ce superbe xylophone aux couleurs de l'arc-en-ciel est tout en bois. Il est livré avec 2 baguettes. Idéal pour l'éveil musical des tout-petits. (33x22x4,5cm)

13. Promenade dans les prés + promenade sous la pluie

Deux livres animés par des tirettes en carton solide et d'autres manipulations qui permettent aux enfants de donner encore plus de vie aux récits et de développer leur motricité fine. 2 histoires pour rencontrer les animaux et petites bêtes de nos balades (17x17cm)



14. Mon loto des câlins + puzzle 2 pcs animaux articulés

Un loto à la portée des tout-petits, aussi bien dans la difficulté que dans la durée de jeu. Retrouve les 2 éléments (un parent et son bébé) de ton image. (16x18cm)

Un puzzle de 2 pièces à assembler pour recréer 6 animaux mobiles. Pour chacun d'eux une des 2 pièces est articulée. (18x12x6cm)



15. Pop up igloo + Paul le phoque

De l'igloo faites bondir le renard, le lapin ou le bonhomme de neige en appuyant sur chacun d'eux. Un jouet ludique et extrêmement drôle pour de grands moments de complicité avec votre tout-petit. (15x16x4cm)

Paul cherche une maison. Son bout de glace fond petit à petit. Il fait sa valise, emporte son doudou, et part explorer toute la banquise. (11x11cm)





16. En été / en hivers + Quand le soleil se lève / quand se lève la lune

2 imagiers aux illustrations contemporaines et au texte original. Au-delà du simple nom de l'animal ou de l'objet on l'introduit dans une situation, un contexte, qui permet d'échanger avec son enfant et d'enrichir son vocabulaire. (20x16cm)



17. Jouet à pousser : papillons dansants

Un magnifique jouet d'éveil en bois qui favorisera la marche et la motricité des petits. Une légère poussée ou traction permet de garder ces papillons en mouvement. Votre enfant passera son temps à marcher dans toute la maison avec ses papillons colorés, grâce à ses roues silencieuses les parents seront eux aussi contents. (10,2 x 17,5 x 56,5 cm)



18. Puzzle encastrement coucou house + la forêt

Sous chacune des pièces, se trouve une illustration de personnage. En enlevant une pièce, l'enfant découvre qui habite dans chaque maison. Un puzzle d'encastrement avec 6 maisons en relief faciles à attraper et à replacer sur le socle. (30 x 21 x 1 cm)



19. Minihouse

Une petite maison, accompagnée de 4 personnages en bois pour s'inventer un tas d'histoires. (15x17x10cm)



20. Visanimo

L'enfant choisit une vis en forme de tête d'animal (un lapin, un chien, un chat, une vache) et cherche le corps et la base à visser de la même couleur. Il assemble les pièces en les vissant, puis il pourra jouer avec les animaux. Il pourra également s'amuser à les mélanger. (10x6 cm)





21. Mes premiers jeux : Pyramide d'animaux junior

Dans ce premier jeu tout en bois, 3 règles sont possibles : 2 en compétition où il faudra faire preuve d'adresse et 1 en coopération où il faudra aller plus vite que le crabe. Pour 1 à 4 joueurs.



22. Puzzle géant : Henri et ses amis

Ensemble de 6 puzzles géants évolutifs – 9, 12, 16 pièces - permettant à l'enfant de progresser à son rythme dans l'univers des animaux sauvages.

23. Tambour métal

Parfait pour faire découvrir la musique à votre tout-petit, ce tambour en métal est idéal pour développer le sens du rythme de votre enfant et lui faire découvrir de nouveaux sons. Il peut défiler comme les grands ; avec sa bandoulière et ses baguettes en bois votre enfant va devenir le roi des percussions ! (17,5x13cm)



24. Roule renard + Bon appétit ! Monsieur Lapin

Un grand album animé aux pages carton pour jouer avec la famille renard, en faire disparaître un à chaque page et apprendre sans s'en apercevoir à décompter sous forme de ritournelle ! (16x28cm)

Monsieur Lapin n'aime plus les carottes. Il quitte sa maison pour aller regarder dans l'assiette de ses voisins, mais lorsqu'il découvre ce que mange voisin renard, Monsieur lapin décide de revoir son jugement ... ! (17x13cm)



25. Cascade de bain

Transformez la paroi de votre baignoire avec ces ventouses d'animaux marins. L'eau qui coule fait danser et tourner les animaux de la mer!



26. Un peu perdu + Little family

Bébé chouette est tombé du nid. Ecureuil lui propose de l'aider à retrouver sa maman mais pour cela il doit la lui décrire... Une tâche bien compliquée pour un tout-petit ! Commence alors une balade amusante à travers la forêt. (tout-carton : 16x16cm)
Les joueurs doivent rassembler un maximum de paires pour que les animaux retrouvent leur copain. Un 1^{er} jeu d'association pour les tout-petits (16x12x3cm)



27. Ma maison

Un très grand album qui se déplie comme un accordéon. Au recto on découvre tout le chemin à faire pour aller jusqu'à la maison. Au verso, on pousse la porte d'entrée et on pénètre dans les différentes pièces de cette maison d'architecte. À l'intérieur de la couverture des détails des images nous permettent de jouer au « cherche et trouve ». (22 x 34 cm)



28. Où vas-tu petite souris ? + Marionnette souris

Un tout-carton malin, avec une maman souris en carton à détacher et à glisser dans les découpes de chaque page pour aider la maman à se glisser dans la boîte aux lettres, sous le fauteuil du chat... (20 x 20 cm)
Une marionnette en tissu tout doux et aux yeux brodés, sans risque pour les enfants, adaptées aux petites mains. En route pour s'inventer plein d'histoires et en raconter aux adultes ! (21cm)



29. Labyrinthe magnétique circus

Votre enfant s'amusera à faire voyager les billes dans le labyrinthe à l'aide du stylet, pour aller à la rencontre du chien jongleur, de l'élégant monsieur acrobate, et aussi des inséparables lion et lapin magiciens... Aucun risque d'ingestion des billes : elles sont enfermées dans le circuit sous un plexiglas scellé ! (22,5 x 22,5 x 2 cm)



30. Atelier créatif : dessiner des points

Un coffret créatif avec des pinceaux marqueurs en mousse pour que points après points, votre enfant mette de la couleur sur les 4 tableaux illustrés.





31. Coucou hibou coucou

Un premier jeu coopératif dans lequel il faut aider nos petits hiboux à aller se coucher avant que le soleil ne se lève. Pour cela, il faudra utiliser au mieux les cartes de chacun. Un bel équilibre entre le hasard et une initiation à la stratégie. Pour 2 à 4 joueurs – 15 min



33. Lampe à histoire : dans la jungle

Conçu comme un livre, ce ravissant coffret tropical contient une lampe à projeter avec 5 disques de 8 images pour raconter des histoires et de précieuses enveloppes avec des messages secrets et cartons d'invitation.



34. Cook and scratch

Dans ce jeu d'imitation, votre enfant découvrira les cuissons de nombreux aliments à la poêle. Un système de scratch simule même les aliments qui s'accrochent dans la poêle. (22x20x4,5cm)



32. Memo Meuh

Un mémo rigolo où il faut appuyer sur une pastille jaune, tendre l'oreille et reconnaître le cri d'un animal, puis le retrouver parmi les cartes. Les sons sont mélangés avant chaque partie. Pour 2 à 4 joueurs – 10 min



35. Enfilage : mes animaux à moi + tableau feutrine : douce nature

Une activité manuelle et créative autour des fils chenille pour réaliser 3 animaux avec un serpent, un crocodile et un tigre. (20x12x7cm)

Réalisez 4 jolis tableaux en pièces de feutrine prédécoupées et autocollantes à utiliser comme des gommettes. (23x4x24cm)



36. Le loup de Tatsu Nagata + Ralph le loup

Un documentaire au style résolument drôle pour découvrir les principales caractéristiques des loups. (19x28cm)

Un livre jeu fait de « cherche et trouve », observations, intrus, etc. pour jouer seul ou en famille et observer ce qu'il se passe sous la terre (21x31cm)



37. Petit électro : à la ferme + p'tit doc : la ferme

Grâce au stylo électronique, l'enfant joue à répondre aux questions sur la ferme. Il pointe son stylo sur la réponse, si ça s'allume, c'est gagné. (avec une autocorrection sonore et lumineuse). Sous forme de carnet il s'empporte facilement. 2 piles LR41 incluses. (22x5x25cm)

Un livre documentaire sur la ferme pour compléter les connaissances de l'enfant. (19x19cm)



38. Puzzle animal orchestra 36 pcs

Puzzle de 36 grandes pièces épaisses, aux belles couleurs vives, dans un univers musical très sauvage. (50x68cm)



39. Atelier : peindre avec les doigts + tablier

Coffret d'activités manuelles dans lequel il faudra créer des tableaux en coloriant à l'aide de ses doigts. Et pour éviter tout petit accident, un joli tablier!



40. Grosse grattouille + gommettes animaux de la forêt

Ours s'est réveillé avec une horrible, grattouille dans le dos. Pas de problème, l'arbre à grattouille est fait pour ça ! Mais CRAC ! Castor le coupe pour son barrage. Heureusement, Castor lui dégote des tas d'arbres à grattouille... mais aucun n'est assez bien pour Ours. Peut-être que ce n'est pas d'un arbre, dont Ours a besoin ? (23x28cm)

100 jolies gommettes pour créer des tableaux sur le thème de la forêt.





41. Marmite du beau temps

Un jeu de course et de mémoire, coopératif, où il faudra aider la corneille en remplissant ensemble les trois cartes « recettes » avant que le marmiteon de la Météo ne rentre à la maison. Pour 1 à 4 joueurs – 15 min



42. Batiblocs 100 pcs

Ce jeu, composé de 100 planchettes en bois naturel, laissera libre cours à l'imagination de l'enfant pour construire tout ce qui lui passera par la tête



43. Puzzle days at the zoo 48 pcs

Puzzle de 48 pièces très robustes permettant de faire et défaire à volonté sur le thème du zoo. (68x50cm)

44. A – Tinyshop vétérinaire Ou B – Drake & ze drakkar

A – Laissez votre enfant s'imaginer avec Milou la vétérinaire en train de soigner les animaux dans son office.

B – Partez à l'aventure avec Drake le viking à bord de son drakkar



45. Une chose que l'on appelle la neige + grand loup

Renard et lièvre sont nés au printemps. Quand le froid arrive ils cherchent à savoir ce qu'est la neige dont on leur a tant parlé. Chaque animal qu'ils rencontrent va leur fournir un indice. Parviendront-ils à trouver la neige ? Un très bel album poétique et drôle. (24x31cm)

En haut d'un arbre, il y a une petite feuille. Petit Loup rêve de la toucher, de la sentir, de la manger... Oui mais voilà, comment attraper une petite feuille qui n'a pas envie de tomber ? Pour le bonheur de Petit Loup, Grand Loup est prêt à tout, il ira la lui chercher. Mais grimper jusqu'aux étoiles n'est pas si aisé...(21x18 cm)





46. Ernest et Célestine – Pop-up

A travers les lettres d'Ernest à Célestine, la petite souris qu'il a adoptée, ce fabuleux livre pop-up dépeint dans 7 tableaux comme des saynètes de théâtre les temps forts de la relation grand-petit qui lie ces deux héros attendrissants. (22 x 27 cm)



47. Ma maison + mon ami

2 histoires d'Archibald qui une fois encore explorent les sentiments et la vie quotidienne avec beaucoup de justesse. La maison est une ode à ce refuge si cher de notre enfance et permet aussi d'explorer les vies des copains. Mon ami raconte la différence, le nouveau qui arrive dans une classe puis, la rencontre et enfin le bonheur de la complicité.



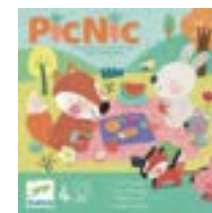
48. Un monde à créer avec des lettres

A l'âge où les enfants aiment découvrir et jouer avec les majuscules, voici un ensemble de lettres à customiser : coloriages et collages de gommettes (30x22x6cm)



49. Picnic

Récupérez les différents ingrédients pour remplir votre panier avant les autres ! Le problème est que votre lapin est relié à votre renard. Ne laissez pas les autres vous bloquer. Pour 2 à 4 joueurs – 15 min



50. Nature multicolore

Placez les formes découpées dans la boîte. Ajoutez les 3 billes recouvertes chacune d'une goutte de peinture. Fermez la boîte et secouez énergiquement...Ouvrez...Surprise ! Découvrez de jolies images marbrées (30x23x4cm)



51. Quel est ce cri bizarre + attention au crocodile

Les petits aventuriers entendent un cri bizarre. Ils partent alors dans la jungle pour en savoir plus. Mais il y a les piranhas, les singes, le terrible jaguar... Partout, le danger guette. Pablo et Mila ont besoin de ton aide ! A toi de choisir la suite de l'aventure à chaque page ! (23x32cm)

Tora et son papa partent camper. Tandis que la fillette espère découvrir tout un tas de bêtes féroces en scrutant partout, son père garde les yeux rivés sur son GPS. Parviendront-ils à découvrir la faune sauvage ? (19x15cm)

53. Trésors de l'enfance

Près de 30 histoires à lire à haute voix, à partager et à relire inlassablement! Une belle anthologie des histoires parues chez Gallimard jeunesse (22 x 26 cm)

54. Puzzle cherche et trouve dans le désert 64 pcs

Une fois ce puzzle de 64 pièces reconstitué, retrouvez les 40 animaux présentés sur le pourtour et dissimulés dans le puzzle. (59x39 cm)

55. Thaumatrope à créer : tous en piste + p'tit doc : le cinéma

Le thaumatrope, jouet optique, permet de découvrir comment fonctionne notre vue et comment nous en sommes venus au cinéma. Ici l'enfant pourra réaliser 12 illusions sur le thème du cirque. (20x20x4cm)

Un documentaire sur le cinéma complètera toutes les questions que les enfants se posent depuis les films muets jusqu'à l'animation 3D ! (19x19cm)





56. Dragomino

Par un assemblage de dominos, chaque joueur crée « la terre des dragons » sur laquelle il va faire naître un maximum de petits dragons. Celui qui en aura le plus sera le grand vainqueur ! Pour 2 à 4 joueurs – 15min



57. 1, 2, 3, glisse

Avancez vos pions sur votre plateau en retrouvant les bons personnages dissimulés sous les tuiles. Mais pour cela, il faudra d'abord réussir à envoyer la tortue à coup de pichenette dans la marre . Pour 2 à 4 joueurs – 15 min



58. Mon atlas du monde + docs à coller : les châteaux de la Loire

À chaque page, un grand planisphère coloré avec des flaps pour révéler les secrets de tous les continents. Les animaux, les plantes, les grandes découvertes, les coutumes du monde, mais aussi l'espace et l'écologie : autant de thématiques abordées de façon simple et ludique, dans un grand ouvrage adapté aux enfants. (31x24cm) Sous une forme ludique (coller des gommettes) l'enfant va découvrir les secrets des châteaux de la Loire. Une fois l'activité réalisée il a alors un joli documentaire à lire et relire. (19x25cm)

59. Atelier tampon : surprising animals + cartes à gratter grosses bêtes

Créez de magnifiques tableaux à l'aide des tampons en mousse en imaginant des animaux très surprenant.

Après avoir gratté les cartes, découvrez de magnifiques illustrations autour des animaux de la jungle.



60. La vérité sur mes incroyables vacances + décalcomanies : Sailor & Gipsy

Quand l'institutrice demande à Henri ce qu'il a fait pendant les grandes vacances, il lui avoue avoir vécu une expédition extraordinaire ! Entre hommage à Jules Verne et visite de Paris, attaques de monstres marins, dragons ou yétis, cette chasse au trésor-là pourrait bien se révéler être vraie, cette fois... (15x20cm)

Un atelier de décalcomanie pour permettre à l'enfant de s'initier à la création d'une bande dessinée.





61. Kaléidoscope à monter

Construisez un kaléidoscope avec des miroirs, faites-le tourner et découvrez de beaux motifs. (131 pièces en bois et plastiques à assembler)

63. Constellations

Constellation est un jeu dans lequel vous devrez retrouver la position de cinq étoiles dans le ciel tel qu'indiqué dans le défi choisi. Grâce à un ingénieux système, la couleur de chaque étoile peut changer lorsque vous manipulez les blocs. C'est magique! 80 défis de plus en plus difficiles pour faire réfléchir petits et grands ! Pour 1 joueur



62. Halli Galli

Soyez rapide pour compter les fruits... et déclencher la sonnette..!

Halli Galli est un jeu de rapidité et d'observation, idéal pour une partie de jeu en famille !

Pour 2 à 6 joueurs – 15 min



64. Lasso

Un jeu d'adresse avec 5 anneaux à lancer sur la cible pour remporter le plus de points. Un incontournable à emporter partout dans son sac, pour les week-end et les vacances! (43,5 x 15 cm)



65. Carte de France magnétique

Retrouvez une carte de France richement illustrée sous forme de puzzle de 92 pièces magnétiques. (50x44x1 cm)





66. Commissaire souris

Un jeu de mémoire et de paris semi-coopératif à faire tourner la tête.

Lorsque l'alarme retentit, les joueurs parient : quel bandit essaie de s'échapper ? S'ils parient sur le bon, ils reçoivent des étoiles en récompense. Le gagnant est celui qui capture le plus de fugitifs.

Pour 1 à 4 joueurs – 20 min



67. P'tit bac du prince des motordus

Deux jeux pour s'amuser à trouver des mots le plus vite possible, à partir de l'univers du Prince de Motordu. Un cherche et trouve: les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot commençant par la lettre indiquée par la roue. Un petit bac: les joueurs doivent trouver des mots commençant par la lettre dans 6 thèmes, piochés parmi 42 thèmes très rigolo. A partir de 2 joueurs – 15 min



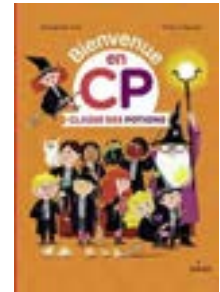
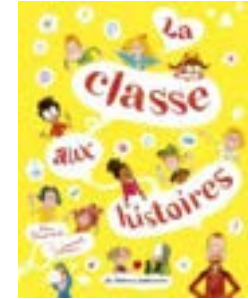
68. Étonnantes maisons

Un très grand et très beau documentaire pour découvrir, tout en jouant, les maisons du monde, les coutumes et la géographie(28x35 cm)

69. La classe aux histoires + bienvenue en CP

Dans la classe de monsieur Berthaut, il y a chaque matin un enfant qui raconte une histoire pour les copains. C'est bien simple, dans cette classe on adore les histoires, même les plus folles. Vous n'allez pas être déçus ! (30x37cm)

Dans la classe des potions, les petits sorciers et sorcières s'appliquent. Mais, parfois, ils se trompent dans la recette, et les résultats ne sont pas du tout ceux qui étaient attendus ! Heureusement, le maître le sait : c'est en se trompant qu'on apprend... Un roman court pour les débutants lecteurs (14x19cm)



70. Le dernier des loups

Milo est un jeune garçon courageux. La Grande Guerre des hommes contre les loups n'a pas laissé de survivant dans son village. Archer aguerri, il décide de partir affronter le Dernier des Loups. Sa longue traque le mènera hors des sentiers battus et le combat qu'il livrera ne sera pas celui qu'il avait imaginé... l'obligeant à regarder, à admettre et à respecter la vie sauvage.

Un album superbement illustré dans un grand format pour le plaisir des yeux !(29x36cm)



71. Bandida + Papageno

Dans Bandida, une nouvelle prisonnière tente de s'échapper de sa prison. 2 modes de jeux sont possibles: empêchez-la de s'enfuir en bloquant son chemin ou bien aidez-la à échapper au shérif. De 1 à 4 joueurs – 15 min

Dans Papageno, les oiseaux qui sont sur vos cartes sont perchés sur un fil. Echangez certaines de vos cartes pour avoir le poids le plus faible possible sinon, la corde risque de craquer... De 2 à 5 joueurs – 15 min



73. Dr Eureka

Tentez d'aider Dr Eureka à réaliser ses expériences chimiques !

Dr Eureka est un jeu de dextérité, réflexion et rapidité pour des parties explosives !. Pour 2 à 4 joueurs – 15 min



74. Puzzle 200 pcs Marsupilami

Un puzzle géant et un cherche et trouve !

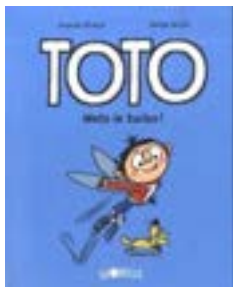
Amuse-toi à recomposer l'illustration de la jungle des Petits Marsus. Sauras-tu les retrouver, cachés parmi les 200 pièces ?
Dimension du puzzle : 78x51 cm



72. 7 histoires à lire en 7 minutes pour les 7 ans + BD Toto

Une histoire de dragon, une fée envoyée dans le royaume des humains, un enfant sauvé par sept robots aux noms de sept nains, des histoires d'amitié, des histoires drôles, des histoires frisson ! Dans ce recueil de textes pour les apprentis lecteurs, il y en a pour tous les goûts !(21x14cm)

Une histoire drôle en BD pour retrouver l'univers plein d'humour et de blagues de TOTO et sa bande de rigolos !
Des gags qui fonctionnent par page ou double-page avec une chute à chaque fois, pour une lecture plaisir et facile. (16x20cm)



75. Coffret insectes et petites bestioles

Un coffret pour partir à la découverte des insectes et des petites bestioles des jardins et des forêts. Il contient un petit guide pour observer les bestioles et savoir utiliser les accessoires fournis : loupe, boîte à insectes, pince et filet (20x23x5cm)





76. A - Déco murale à créer + origami petites boîtes

Ou B – Mes créations en pixels : espace + cartes à gratter mission spatiale

2 lots de loisirs créatifs au choix :

A – Une déco murale à créer avec son nom (fils de fer, pompon, paillettes...) et un ensemble de petites boîtes à créer en réalisant des origamis.

B – Un ensemble de création de tableau à l'aide de pixels en plastique pour voyager dans l'espace et un ensemble de carte à gratter sur ce même thème.

77. Escape game kids: zoo + bonbons

2 escape games sous forme d'album :
Alors que tu passes devant le zoo, un mignon petit singe demande ton aide ! Des soigneurs viennent d'emprisonner des animaux pour les voler. Ils reviennent dans 30 minutes, il faut absolument que tu libères les animaux pour les ramener dans leurs enclos. C'est parti pour l'aventure ! Observation, logique et esprit de déduction t'aideront à résoudre les énigmes et à sauver les animaux en moins de 30 minutes.

Tu viens de passer dans un autre monde où tu as été emprisonné(e) par le roi Sugar qui a transformé l'intégralité de tes jouets en sucreries ! Tu as 30 minutes pour trouver et boire la potion magique qui te permettra de t'évader.

(24x26cm)



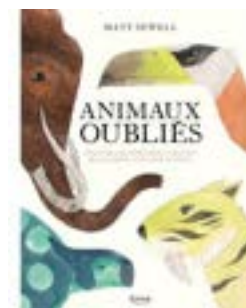
78. Tour du monde en 80 contes

Un très joli recueil de 320 pages qui permet aux enfants de rêver à d'autres contrées et d'autres temps, d'autres traditions et d'autres cultures, tout en rencontrant des personnages fabuleux.(25x18cm)



79. Animaux oubliés

45 fiches d'identité d'espèces animales éteintes, illustrées à l'aquarelle et écrites avec une pointe d'humour, qui portent un nouveau regard sur ces créatures, inspiré des théories les plus récentes. Passionnant !(23x30cm)



80. Détective Charlie

Menez l'enquête avec Détective Charlie, un premier jeu d'investigation et de déduction! Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes. Chaque enquête révèle un mystère à résoudre... et un coupable à identifier. De 1 à 5 joueurs – 25 min





81. Puzzle oiseaux 750 pcs

Magnifique puzzle de 750 pièces proposant un panel d'oiseaux exotiques tous plus colorés les uns que les autres. Le + : un poster avec tous les oiseaux illustrés et leurs noms. (50 x 68 cm).



82. Cabinet de curiosité

Voici une activité de coloriage originale où l'enfant met en couleurs des insectes de papier pré découpés. Il les fixe ensuite dans des cadres de papier colorés pour leur donner du cachet.



83. La guerre des moutons

Construisez le plus grand enclos de moutons de votre couleur, en évitant les loups et sans être démasqué! Un jeu facile à prendre en main qui arrive à mêler subtilement bluff et stratégie. Pour 2 à 4 joueurs – 30 min



84. Jungle speed

Jungle Speed est un jeu combinant rapidité et observation. Posez une carte et jetez-vous sur le totem dès que deux cartes sont identiques avant vos adversaires. Mais attention ! Gare à vous si les pictogrammes ne correspondent pas exactement, les cartes sont trompeuses. Ouvrez l'œil ou récupérez les cartes des autres joueurs ! Pour 2 à 6 joueurs – 20min



85. Atelier tampon : motif et pelage

Un coffret de tampons inédit sur le thème des animaux où l'enfant compose des motifs pour agrémenter la robe de ces bêtes sauvages. Il associe les motifs et les positionne avec précision grâce aux tampons transparents qui permettent de toujours voir sa création. Au fil de la réalisation, les animaux se parent d'ornements subtils et graphiques.





86. Roi et compagnie

Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal ! En lançant les dés à trois reprises pour remplir différentes conditions décrites sur les cartes, les joueurs pourront attirer de nouveaux habitants. En plus, des cartes spéciales leur permettront de bénéficier d'avantages. Pour 2 à 5 joueurs – 30 min



87. Le cinérêve + Chasseurs de mystères

En espionnant son étrange voisine, Augustin découvre l'existence d'un lieu intrigant : "Le Cinérêve". Là sont proposés des rêves à vivre comme on choisit une séance de film au cinéma. Augustin rêve d'y retourner mais le Cinérêve est réservé aux "enchanteurs", des humains dotés de mystérieux pouvoirs. Une très bonne BD, mystérieuse et un peu inquiétante, pour ceux qui aiment les frissons (22x28cm)

Sous le règne de Louis XVI, un étrange fantôme arpente les couloirs du château de Versailles, Qui était-il ? Et que voulait-il ? 200 ans plus tard, les apprentis détectives mènent l'enquête et leurs découvertes seront... historiques ! Toi aussi, résous le mystère puis découvre la vérité dans les pages scellées du roman ! (18x14cm)



88. 3 tomes des soigneurs juniors

Hermine, Loulou et Farès vivent au ZooParc de Beauval. Grâce à leurs parents qui y travaillent, ils ont un accès quasi illimité aux animaux. Très impliqués dans la vie du Parc, les enfants se sont même proclamés " Soigneurs Juniors " !! 3 histoires sous forme de romans illustrés pour découvrir à chaque fois l'univers d'un animal en particulier, au zoo ou dans son milieu naturel.(13x19cm)



89. Les enfants qui ont transformés le monde

Activistes, inventeurs, artistes, athlètes... ces enfants n'ont reculé devant aucune difficulté pour rendre notre monde meilleur. 50 portraits illustrés et richement documentés (photos, citations, anecdotes...). Des domaines variés abordés (musique, cinéma, peinture, écologie, sport, droits des enfants, des femmes...). Une invitation à explorer nos propres potentiels. (26x30cm)



90. Escape game junior Jules Verne + Le tour du monde en 80 jours

Tu as embarqué avec Passepartout et Phileas Fogg pour faire le tour du monde mais le temps vous est compté; vous n'avez plus que 60 minutes pour remporter son pari et prouver que l'on peut faire le tour du monde en 80 jours ! Nouvelles épreuves à chaque partie pour encore plus de rejouabilité ! (30x21cm)
Et pour accompagné ce jeu, voici un classique de la littérature française, illustré et réécrit dans une version plus courte et simplifiée. (22x18cm)





91. Kingdomino

Constituez-vous le plus beau des royaumes en récupérant les meilleures parcelles. Soyez le plus malin, les autres châtelains ne vous feront aucun cadeau !
Pour 2 à 4 joueurs – 15 min

93. 1000 bornes

Le Mille Bornes Poche revient avec un tout nouveau design, plus moderne et plus attractif !
Alors prêt à repartir pour une course de 1000 kilomètres ?
Pour 2 à 8 joueurs – 30 min



92. Escape game Labo + Plug&play puzzler

Un escape game à la maison pour jouer (et rejouer!!!) de 2 à 5 joueurs dans un univers de labo dans lequel un savant fou a créé une terrible machine.
Pour 2 à 5 joueurs – 60 min

Puzzler est un casse tête dans lequel il faudra reproduire le cube à l'aide des éléments colorés selon un schéma de départ qui donnera le niveau de difficulté. Pour 1 joueur.



94. Pochette d'explorateur

Dans cette pochette, les explorateurs en herbe trouveront tout ce qu'il leur faut pour leurs aventures dans la nature : canif à 6 fonctions, lampe LED de haute qualité (nécessite 1 pile AAA non fournie), 1 loupe à grossissement 3 fois et 6 fois, 1 boussole.



95. Kluster

Kluster est un jeu d'adresse dans lequel les joueurs s'affrontent à l'intérieur d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel. Gare à la très forte attraction des aimants ! Pour 1 à 4 joueurs – 15 min





96. Puzzle 1000 pcs fête foraine

A travers ce puzzle, découvrez de nombreux manèges répartis aux quatre coins du monde au sein des plus grands parcs d'attraction (46 x 60 cm)



97. Harry Potter : la carte du maraudeur

Un beau livre sur Poudlard, accompagné d'une baguette lumineuse pour lire et dessiner des plans secrets à l'encre invisible. (21x26cm)

98. L'incroyable destin de : Pasteur ; Turing ; Johnson

Trois romans-doc passionnants pour découvrir la vie de 3 scientifiques qui ont révolutionné le monde. A chaque chapitre, une double page documentaire vient compléter la lecture pour plus d'infos scientifiques et de remise dans le contexte historique. (14x19cm)



99. Les aventuriers de l'intermonde + îlot mécanique

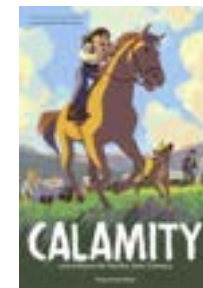
Alex emmène une amie visiter le Louvre. Devant lui s'ouvre soudain un portail de lumière d'où s'échappe une jeune fille poursuivie par deux gardes. Un instant après, une statue de Bouddha exposée dans la pièce se désintègre. Ils empruntent alors un autre portique et débouchent en pleine Grèce antique! L'aventure semble ne jamais pouvoir s'arrêter ... Le 1^{er} tome d'une BD très rythmée (16x20cm)

Dino vit sur un îlot infertile en compagnie de son grand-père, chef et fondateur de cette île. Dino rêve de voyager, mais l'ailleurs est lointain, dangereux, pollué, tandis que sur l'île, grâce aux systèmes mécaniques inventés par l'Amiral, les habitants ne manquent de rien... Mais un jour Dino fait une découverte qui va remettre en question son monde merveilleux . Un roman pour apprendre à se questionner. (14x22cm)

100. Calamity + le galop des étoiles

Dans l'Ouest américain, Martha Jane Cannary et sa famille voyage avec un convoi de pionniers vers la promesse d'une vie meilleure. A 11 ans elle a un fichu caractère. Elle rêve de monter à cheval, de lancer un lasso et de troquer sa jupe contre un pantalon plus confortable. Elle fonce tête baissée dans un voyage initiatique où elle côtoiera le monde fascinant des chercheurs d'or et méritera son célèbre surnom : Calamity Jane. Des captures d'écran du film éponyme viennent enrichir le roman. (13x20cm)

Les vacances de Noël ont débuté et les cinq amis du haras se retrouvent pour assister à un championnat équestre. Alors qu'ils pensaient passer un moment tranquille, ils sont entraînés dans une course-poursuite à la recherche d'un cheval fugueur et de Juliette, une petite-fille, qui a également disparu. (12x17cm)





101. Candy Lab

Passez commande de bâtonnets de sucre d'orge et activez leur pouvoir. Ainsi, améliorez votre jeu ou bien gênez votre adversaire. Pour 2 à 4 joueurs – 15 min



102. Visite royale

Toute la vallée est en effervescence : le Roi est en chemin ! Quel prestige pour votre lignée si votre bon Souverain et sa Cour acceptent de faire halte dans votre magnifique château ! Hélas, votre voisin a exactement la même idée. Qui saura attirer le Roi dans son domaine ? Dans Visite Royale, vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie en combinant au mieux vos cartes pour attirer le Roi dans votre Château. Pour 2 joueurs – 20 min



103. Trails of Tucana

Tucana est un ensemble d'îles peuplées de créatures et parsemées de sites culturels. Afin de faciliter le déplacement des villageois entre les différents endroits intéressants de l'archipel, vous êtes chargé de planifier un réseau de sentiers. Saurez vous exploiter au mieux les cartes que vous allez retourner ? Pour 1 à 8 joueurs – 20 min.



104. Dragon park

Vous avez hérité d'une réserve naturelle qui abrite des monstres légendaires : des dragons. Vous souhaitez créer un lieu magique, un endroit où les visiteurs se bousculent et dont ils repartent avec des étoiles plein les yeux et, accessoirement, vivants ? Pour cela, il faudra utiliser au mieux vos cartes transparentes qui vous apporteront dragons et nourritures. A vous de les superposer dans la meilleure configuration pour obtenir le plus extraordinaire des parcs.... Pour 3 à 5 joueurs – 15 min



105. Les chiens s'en mêlent

Maîtrisez-vous l'art de la laisse afin d'éviter que votre chien ne s'arrête à chaque fois qu'il en croise un autre ou qu'il ne courre après les chats dans le parc ? Logique et déduction seront nécessaires afin de placer aux bons endroits les promeneurs et leur chien sans que les lisses ne s'emmêlent! Pour 1 joueur.



106. Le cabaret des ombres + Echange caravane pourrie contre parents compétents

La joyeuse troupe du Cabaret des Ombres a un talent certain pour le trucage et l'illusion. Hélas, à l'heure où Paris ne jure plus que par le cinématographe, leurs tours ne suffisent plus pour émouvoir les foules. Aussi, quand le professeur Pipolet leur propose de sauver le monde, ils se disent que le moment est venu pour eux de se montrer vraiment spectaculaires (BD : 24x32cm)

Taloula raconte à son journal intime son « triste sort », elle doit partir en tournée avec sa famille circassienne et vivre un mois dans une minuscule caravane. Drôle, joyeux, réfléchi; un texte pour se questionner sur sa propre existence ! (Roman : 12x18cm)

107. Demain la Terre

Ce documentaire illustré raconte la vie et les initiatives de 20 militants qui ont décidé d'agir concrètement et collectivement, aux quatre coins du monde, pour préserver la biodiversité et lutter contre la pollution et le réchauffement climatique. En quelques pages on découvre des vies audacieuses et inspirantes ! (24x21cm)

108. Nathan explore le temps : les Egyptiens + les Grecs

Nathan est un fou d'Histoire. En un clin d'œil, il peut se retrouver à l'époque de son choix, dans le lieu de son choix ! La magie ne s'arrête pas là... Pour explorer le temps, il se transforme en vrai petit garçon de l'époque ! Habits, coiffure, langue... Un documentaire très dynamique et agréable à lire (26x21cm)

109. La drôle d'histoire des enfants Raspail + tu vois on pense à toi

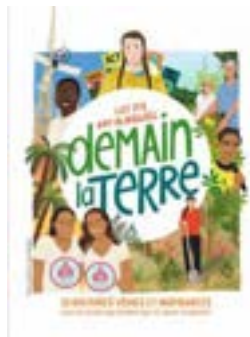
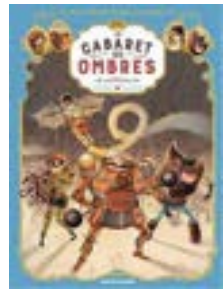
Un soir, l'hôpital téléphone pour annoncer à 4 enfants que leur mère est dans le coma, Garance, 13 ans prend aussitôt garde de ne pas dire qu'ils vivent seuls. S'ils avouent qu'ils n'ont aucune famille, ils seront placés dans un foyer, et peut-être même séparés. Mais comment donner le change le lendemain à l'hôpital ? Ils doivent trouver un faux papa, et vite ! (21x15cm)

Clément et Nolan sont en classe découverte sur l'île Scobier, tandis que leur grande amie Alwena est bloquée à l'hôpital. Alors, pour qu'elle soit du voyage ils vont lui faire vivre leurs journées à distance par un échange de mails animés. De son côté, Alwena leur a confié une mission... (19x11cm)

110. Ma tribu pieds nus + Les renards de Londres

Après l'incendie de leur appartement les parents ont décidé de déménager à la campagne. Papi est très heureux de ce retour à la terre et donc au jardinage, le petit frère adore les animaux mais les 2 plus grands ont du mal à l'accepter. Suivons les pérégrinations pittoresques de cette famille et les protestations des ados. (21x15cm)

Chassés des forêts où ils vivaient depuis des siècles, les renards se sont réfugiés à Londres, dans les parcs de la famille royale. Ils ont beau mener une existence modeste et discrète, ils sont traités en criminels et traqués sans répit. Quand le prince consort décide d'organiser une chasse à courre, les renards entrent en résistance. (13x20cm)





111. Silver and gold

Explorez un maximum d'îles en remplissant au mieux les cartes à l'aide de symboles imposés. Durant cette exploration, récupérez un maximum de trésors et de palmiers pour remporter la victoire face à vos adversaires. Un petit jeu de carte, facile à comprendre et qui réclame logique et anticipation. Pour 2 à 4 joueurs – 20 min

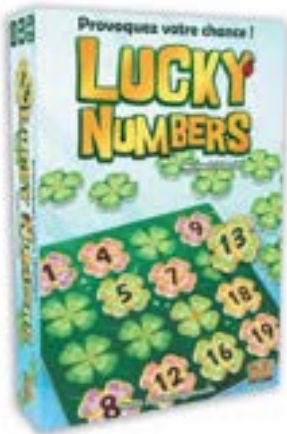
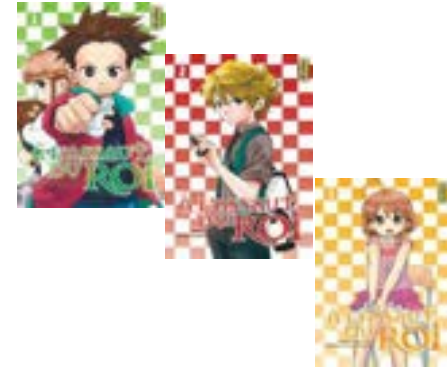
113. Cube duel

Équilibrez les pièces, tout en choisissant stratégiquement entre l'attaque et la défense. Mais le plus important, c'est que votre couleur soit tout en haut du cube ! 1 cube pour 2 : le duel s'avère combinatoire ! Pour 1 à 2 joueurs – 15 min



114. A l'assaut du roi Tomes 1, 2, 3 (Mangas)

Ippei découvre les échecs grâce à Hime, une camarade de classe. Sur le plateau, Ippei semble entrevoir un monde fantastique où le cavalier, le fou, le roi... sont ses alliés ! Quand Hime déménage, Ippei promet de l'affronter en tournoi. Son nouvel objectif est de devenir « grand maître » ! (12x18cm)



112. Lucky Numbers

Piochez des trèfles numérotés, posez-les et organisez judicieusement votre grille pour provoquer votre chance et atteindre la victoire. Attention ce jeu est très addictif!!! De 1 à 4 joueurs – 15 minutes

115. Un piano par la fenêtre + une trompette dans le cœur

Paris, 1930, le bistrot le « 4^e round » cherche des musiciens pour mettre l'ambiance. Un soir se présentent individuellement 5 personnes venant de pays différents, bien décidés à obtenir un contrat. L'aventure parisienne commence pour une troupe très originale ! (21x14cm)

Pour faire plaisir à Camille qui rêve de jouer de la musique, Milo emprunte en cachette la vieille trompette de son grand-père. Il ne sait pas que l'instrument est au cœur d'une sombre histoire, qui mêle passé et présent. Il ignore surtout qu'un homme la recherche, prêt à tout pour la récupérer. (18x12cm)



116. Loup garou de Thiercelieux : Best of

Découvrez qui incarne les loups-garous avant que ceux-ci ne vous dévorent! Le mythique jeu de bluff et d'ambiance avec en plus les meilleurs personnages des précédentes extensions dans un format cartonné plus robuste. De 8 à 28 joueurs – 30 minutes



118. La bibliothèque de Poudlard

Dans un joli coffret, 3 livres autour de l'univers d'Harry Potter : Les Animaux fantastiques, le fabuleux bestiaire du Magizoologiste Norbert Dragonneau, pour tout savoir sur leur mode de vie. Les Contes de Beedle le Barde, le recueil de cinq contes qui berce l'enfance des sorciers depuis la nuit des temps. Et Le Quidditch à travers les âges, pour devenir un fin connaisseur du sport le plus célèbre chez les sorciers. (18x12cm)



117. Bananagrams

A l'aide des lettres reçues, chacun doit créer des mots sous forme de grille pour y déposer toutes ses lettres. Le plus rapide à y arriver remportera la partie. De 1 à 8 joueurs – 10 minutes



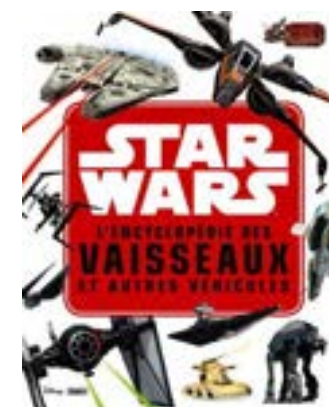
119. Le petit Ziriyab

Ziryâb vécut à Bagdad puis à Cordoue au Xie s.. On lui attribue d'avoir introduit en Espagne la cuisine bagdadienne et acclimaté certains légumes inconnus en Europe. C'est sous son patronage qu'a été écrit ce livre qui présente la richesse de la cuisine moyenne-orientale avec des anecdotes et des recettes faciles à réaliser en famille (19x29cm)



120. Star Wars : l'encyclopédie des vaisseaux

Idéal pour tout savoir sur les incroyables vaisseaux de la galaxie Star Wars cet ouvrage très richement illustré détaille les caractéristiques et anecdotes de 200 vaisseaux et véhicules : les redoutables intercepteurs, les terribles cuirassés mais aussi les speeders, les bolides des chasseurs de prime... (18x23cm)



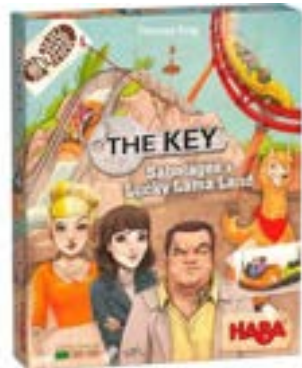


121. Codenames

Jouez les espions et retrouvez vos alliés avec des Noms de Code!
Codenames est un jeu d'expression, d'association d'idées et de déduction qui se joue en équipe.
Pour 2 à 8 joueurs – 15 min

123. Zerzura

Incarner des marchands en quête d'objets fantastiques à récupérer sur le marché ou bien à échanger avec un autre joueur (sans lui demander son aval) pour réaliser les meilleures combinaisons et marquer ainsi le plus de points possibles. Pour 2 à 5 joueurs – 20 min



122. The key

Une mystérieuse série de sabotages ébranle le parc d'attraction « Lucky Lama Land » ! Plusieurs attractions ont été endommagées. Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices portant sur le jour, le saboteur, l'accessoire utilisé et le lieu du sabotage. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les saboteurs derrière les barreaux à l'aide de la clé. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !! Pour 1 à 4 joueurs – 20 min

124. Cro Magnon

Redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots aux autres joueurs et avancer dans cette aventure rocambolesque. Seul l'hominidé qui évoluera jusqu'à l'homo sapiens remportera la partie ! Pour 3 à 12 joueurs – 30 min



125. 3D eureka maze : sphère et cube

Deux labyrinthes en 3D très amusants, faciles à transporter mais difficiles à maîtriser ! Pour 1 joueur



126. L'Ickabog

La Cornucopia était un petit royaume heureux et prospère. Les habitants ne manquaient de rien et le pays était célèbre pour ses mets délicieux. Seuls les Marécages semblaient échapper au bonheur. Y vivait une créature appelée l'Ickabog, aux pouvoirs terribles qui sortait la nuit pour dévorer animaux et enfants. 2 amis sont prêts à découvrir où se trouve ce monstre redoutable et à sauver Cornucopia. Par l'auteur d'Harry Potter. (22x15cm)



127. Mashle Tomes 1, 2 et 3 (manga)

Dans un monde où la magie fait loi, il était une fois **Mash Burnedead** ! Élevé au fin fond de la forêt, le jeune garçon passe ses journées entre séances de musculation et dégustations de choux à la crème. Mais un jour, un agent de police découvre son secret : il est né sans pouvoirs magiques, ce qui est puni de mort ! Pour survivre, il va devoir postuler à Easton, une prestigieuse académie de magie, et en devenir le meilleur élève...



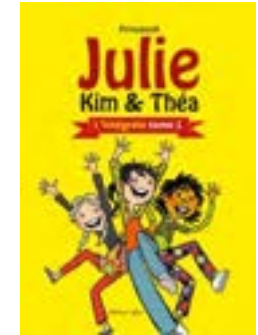
128. New York Mania

Entre guide lifestyle et carnet de voyage, un indispensable pour tous les amoureux de New York ! Cet ouvrage fait l'inventaire de ce qu'il faut absolument découvrir à New York : les incontournables, les plus confidentiels, les insolites, de Midtown au Bronx en passant par Harlem et Williamsburg... Pétri de commentaires sur les us et coutumes des locaux, voilà un guide branché, pour être plus newyorkais que les New yorkais ! (25x18cm)



129. Julie, Kim & Théa (BD)

Julie, 11 ans, courageuse, énergique, impulsive et (parfois) de mauvaise foi, forme avec ses amies Théa (naïve blondinette romantique) et Kim (plus âgée et pleine de bon sens) un trio inséparable naviguant entre collège, regard des autres, parents, questions existentielles, garçons, amitié... Ces chroniques en une planche de la vie au collège, tour à tour drôles et tendres, pleines d'énergie et de joie de vivre, abordent les débuts de l'adolescence avec curiosité, tâtonnements, maladresses, questions absurdes mais aussi l'inévitable dose de frousse et d'excitation ! (20x26cm)



130. Les quatre de Baker street (BD) + Le signe des quatre (roman)

Billy, Charlie et Black Tom sont inséparables. Et pour cause : impossible de survivre seul dans l'East End londonien, peuplé de faux mendiants et de manipulateurs ! Heureusement, ils peuvent compter sur la protection d'un certain Sherlock Holmes, pour lequel ils font parfois office d'espions des rues... Lorsque la fiancée de Black Tom est kidnappée, nos héros vont devoir mettre au plus vite à profit les leçons de leur mentor pour la retrouver saine et sauve. (32x24cm)

Mlle Morstan demande à Sherlock Holmes d'enquêter sur son père, officier aux Indes, disparu voilà dix ans. Holmes et Watson se rendent avec elle à un mystérieux rendez-vous, où ils apprennent la mort accidentelle du capitaine et l'existence d'un fabuleux trésor que son père avait rapporté des Indes. Holmes comprend très vite qu'il s'agit d'une vengeance. (12x18cm)

