















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></p> <p>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 : Lego</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>  Insérer les pièces, les sortir et les remettre, comprendre le sens logique d'encastrement, ce jeu développe l'habileté et stimule l'imagination.  Une face possède un jeu d'encastrement de quatre formes et l'autre présente différentes activités sonores et tactiles ainsi qu'un miroir.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Tolo</p>
<p><b>N°0107</b></p> 	<p><b><u>CREAROLE</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>

<p><b>N°0014</b></p> 	<p><b><u>JEU DE CUBES</u></b> 12 cubes</p> <p>Les faces des cubes proposent différents jeux : encastrement, jeu de toucher, puzzle, reconnaissance d'image</p>	<p>Jeu d'exercice/A Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>
<p><b>N°0064</b></p> 	<p><b><u>BOULIER MUSICAL</u></b></p> <p>Des formes à tirer ou sur lesquelles il faut appuyer, des perles qui glissent sur des barres et plusieurs autres activités sonores ou non sont à retrouver dans ce jeu.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : —</p>
<p><b>N°0086</b></p> 	<p><b><u>JUMBO MAGNETS</u></b></p> <p>L'enfant explore l'univers du magnétisme grâce aux 8 balles et 16 barres aimantées. Il découvre les effets d'attraction et de répulsion des aimants. Bien aimantées, les pièces tiennent solidement en place et, une fois assemblées, permettent de faire de nombreuses figures.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Lena</p>
<p><b>N°0118</b></p> 	<p><b><u>L'ÉCURIE LITTLE PEOPLE</u></b></p> <p>S'occuper des animaux, leur donner à manger et à boire, les emmener dans les prés, les faire sauter par-dessus des barrières et les ramener dans leur box.</p> <p>Tout un univers où l'enfant peut construire ses histoires</p>	<p>Jeu symbolique Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Fisher-Price</p>
<p><b>N°0322</b></p> 	<p><b><u>MAISON DES FORMES</u></b></p> <p>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.</p>	<p>Jeu d'exercice Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : Smoby</p>
<p><b>N°0096</b></p> 	<p><b><u>MEGA-BLOCK</u></b></p> <p>70 pièces à emboîter pour réaliser de multiples constructions</p>	<p>Jeu d'assemblage Âge : 1 Joueurs/joueuses : — Durée : — Edition : MegaBlock</p>

<p><b>N°0391</b></p> 	<p><b><u>PUZZLE LE CHIEN</u></b>  Puzzle constitué de 4 pièces munies d'une poignée pour faciliter la prise.</p>	<p>Jeu d'assemblage  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Goula</p>
<p><b>N°0533</b></p> 	<p><b><u>PUZZLE MAGNETIQUE</u></b>  12 éléments magnétiques, 6 animaux. Avec quel corps va cette tête ? L'enfant reconstitue chaque animal, réel ou imaginaire.</p>	<p>Jeu d'assemblage  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Goula</p>
<p><b>N°0005</b></p> 	<p><b><u>PYRAMIDE MUSICALE</u></b>  5 anneaux à empiler autour d'une tige culbuto et musicale.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : —</p>
<p><b>N°0029</b></p> 	<p><b><u>ROUL' ESCARGOT</u></b>  Promenez l'escargot grâce à la ficelle accrochée à son cou. Appuyez sur les boutons et écoutez les sons. Faites tourner la carapace.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : —</p>
<p><b>N°0329</b></p> 	<p><b><u>SMART MAX</u></b>  50 pièces aimantées pour une multitude de construction</p>	<p>Jeu d'assemblage  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Smartmax</p>
<p><b>N°0374</b></p> 	<p><b><u>TELEPHONE FISHER-PRICE</u></b>  Jouet à tirer ou à pousser. L'enfant peut faire tourner le cadran, prendre et reposé le combiné.</p>	<p>Jeu d'exercice  Âge : 1  Joueurs/joueuses : —  Durée : —  Edition : Fisher-price</p>

N°0038



### TOBOGGAN A BALLES

Un toboggan, 5 balles pour le plaisir de les regarder glisser. Une observation qui les mènera vers l'apprentissage des relations de cause à effet.

Jeu d'exercice

Âge : 1

Joueurs/joueuses : —

Durée : —

Edition : —