

2024

Les Rêves de Noël



Mairie de
Breux sur Avre

Les Petits



vtech
0151 D

MA VEILLEUSE LUMI CHOUETTE

Jolie peluche apaisante grâce aux douces chansons et ses sons de la nature. Si votre enfant se réveille et pleure, la chouette se déclenche automatiquement pour l'aider à se rendormir paisiblement. Dim : 18 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès la naissance.

0150 E

COFFRET PREMIERES DECOUVERTES

C'est le cadeau idéal pour les nouveau-nés. Les tout-petits découvrent leurs premières chansons (3 chansons et mélodies). Le renardeau en peluche ainsi que les cartes à manipuler promettent des moments d'éveil et de découvertes tout en douceur. Fonctionne avec 1 pile LR03 fournie. Dès la naissance.

Clementoni
0152 C
VEILLEUSE LUCIOLE
Cette douce veilleuse propose jusqu'à 15 minutes de bruits blancs, musiques classiques et effets lumineux. La Luciole diffuse une lumière tamisée sur ses ailes et son corps et des lumières multicolores sur sa tête pour détendre Bébé. Idéale pour l'accrocher au lit de votre enfant ou la poser sur son chevet. Dim : 17 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès la naissance.

vtech
0153 C
MALO MON RENARDEAU DODO

Ce petit compagnon apaise votre tout-petit au rythme de ses douces mélodies. Son cœur s'illumine tendrement pour rassurer Bébé et les nombreuses mères l'aident à développer son sens tactile. Dim : 21 cm. Fonctionne avec 1 pile LR03 fournie. Dès la naissance.



LUDI
0155 C

COUSSIN D'ACTIVITE RENARD

Bébé pourra s'amuser avec les différentes activités et les multiples textures présentes : un miroir, un anneau de dentition, un imagier en feutrine, un grelot et du papier froissé. Evolutif, le coussin s'adapte en fonction de l'âge de votre enfant. Composition 100% polyester. Lavable à la main. Dim : 40 x 25 x 12 cm. Dès 3 mois.



0154 C

DOUDOU RENARD LEONARD

C'est le meilleur compagnon pour réconforter Bébé. Lavable en machine. Il est présenté dans un joli coffret cadeau personnalisable avec un message dans l'espace disponible sous le couvercle. Dim : 21 cm. Dès la naissance.



vtech
0156 D

FRIPON CACHE-CACHE CHATON

Il adore jouer à coucou-caché avec Bébé ! 4 chansons, 15 mélodies et pleins de sons amusants. Dim : 26 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 10 mois.



0157 D

PIEVRE MULTI-ACTIVITES

Ses couleurs vives attirent et stimulent l'attention et la perception visuelle de Bébé. Cette pieuvre favorise le développement cognitif en incitant activement Bébé à explorer et à apprendre. Elle propose différentes textures pour aider à stimuler le développement tactile et le traitement sensoriel de Bébé. Dim : 18 x 23 cm. Dès 6 mois.



Les petits lutins de la Société Pintel Jouets, spécialiste du jouet dans les CSE depuis plus de 40 ans, viennent renforcer cette année les équipes Helfrich, pour enrichir l'offre de jeux, jouets, cadeaux avec plein de nouveautés, de nouvelles marques, pour assurer le succès des fêtes encore plus féeriques.

Nous proposons une sélection adaptée à tous les âges de l'enfant à l'adolescent avec notamment un picto lutin éco-responsable, par les produits issus du recyclage, un picto Made in France ou Made in Europe, en soutien aux fabricants français et européens, sur plus de 300 références.

Noël approche à grands pas, et avec lui, la promesse de moments magiques. Nous sommes impatients de vous accompagner dans cette période riche en émotions et de vous offrir une expérience cadeau inégalée au pied du sapin. Merci de votre confiance et de votre fidélité, qui sont pour nous, source d'inspiration depuis plus de 35 ans.



Pour l'ensemble du catalogue :
- Les photos ne sont pas contractuelles.
- Les coloris des articles photographiés ne sont pas garantis.
- Les articles sont disponibles jusqu'à épuisement des stocks (des références équivalentes seront proposées en cas de rupture momentanée ou totale).
- Certains produits type high-tech, connaissant des évolutions rapides, peuvent être remplacés par de nouvelles versions.



Joyeuses fêtes à tous !



0179 E

COFFRET BIENVENUE SOPHIE LA GIRAFE

Coffret à offrir avec sa carte à personnaliser. Il comprend Sophie la Girafe, le premier jouet de Bébé qui met tous ses sens en éveil et 1 hochet soft maroccos. Dès la naissance.



chicco

0160 C

PELUCHE LAPIN MY SWEET DOUDOU

Un ami à côliner et à prendre dans ses bras avec un anneau de dentition. Les oreilles crépitent lors du toucher. Dim : 27 cm. Dès la naissance.



0161 C

PANTIN LAPIN

Ce petit lapin a de si longues oreilles que l'on peut l'accrocher partout et ne jamais le perdre. Il est présenté dans un joli coffret cadeau, doté d'un encart sous le couvercle pour y transmettre un message personnalisé. Dim : 26 cm. Dès la naissance.

0162 B

PELUCHE GIRAFE

Une girafe super douce indispensable dans la chambre de votre enfant. Ils deviendront des amis pour la vie. Dim : 40 cm. Dès la naissance.



0163 C

PELUCHE LICORNE

Peluche aux multiples activités : papier bruisant, languettes, hochet, pouët, anneau de dentition et miroir. Dim : 27 cm. Dès la naissance.

Disney

0168 D

PELUCHE PANPAN

Panpan, le compagnon de bambi est vraiment adorable ! Il accompagnera votre enfant partout, même au pays des rêves. Dim : 40 cm. Dès la naissance.



0165 D

GASTON DECOUVERTE DES EMOTIONS

Bébé mettra facilement des mots sur ses émotions grâce à Gaston. Cette peluche est simple d'utilisation. Quand il en ressent le besoin, l'enfant glisse dans la pochette ventrale transparente le visage de l'émotion qu'il ressent en l'instant. 8 émotions sont ainsi représentées pour permettre à Bébé de partager ses ressentis avec ses parents. Dès la naissance.



0166 B

DOUDOU STITCH

Cette créature spatiale excentrique de Lilo & Stitch sera parfaite pour les câlins doux et légers de Bébé. Dim : 37 cm. Dès la naissance.



Disney

0164 C

PELUCHE AVEC PLAID

Douceur et tranquillité avec cette peluche et son plaid pour enfant. Dim plaid : 100 x 75 cm. Dès la naissance.



0171 B

POUPEE CAMILLE

Jolie poupée avec sa robe blanche pailletée. Dim : 33 cm. Dès la naissance.



T'choupi

0169 C

PELUCHE MUSICALE

T'CHOUPI

Cette douce peluche s'attache partout et émet une musique rassurante lorsque l'on tire sur la languette. Dim : 16 cm. Dès la naissance.



0170 E

T'CHOUPI LUMINOUS

Peluche T'choupi avec son oursin. Il brille dans le noir et s'éteint progressivement après avoir accompagné l'enfant dans son sommeil. Dim : 25 cm. Dès la naissance.



0182 B Clementoni

CUBE NOIR ET BLANC BABY BLOCKS

4 cubes doux conçus pour les plus petits. Les différentes matières, le miroir, les surfaces bruisantes, le hochet et le couinement stimulent la vue, l'ouïe, le toucher et l'habileté manuel. Le blanc, le noir et les couleurs contrastées stimulent le développement visuel durant les premiers mois de Bébé. Dès la naissance.





0187 C

MAELLE MON ABEILLE DES DECOUVERTES

Cette peluche interactive possède différentes matières et textures pour stimuler le toucher de Bébé. Les ailes marionnettes et le bouton cœur lumineux permettent une interaction amusante.

2 chansons, 30 mélodies et de nombreuses phrases pour éveiller votre enfant. Module électronique détachable pour faciliter le lavage de la peluche. Tissu fabriqué à partir de bouteilles recyclées.

Dim : 19 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 3 mois.



0188 C

CROC'HIPPO

Un hippo tout mignon à câliner et mordiller ! Avec ses pattes en plastique souple, ce petit hippopotame permet d'apaiser au mieux les douleurs dentaires de Bébé.

Il l'accompagne partout au rythme de ses chansons et de ses mélodies et stimule son sens du toucher grâce à ses différentes matières. Dim : 18 cm. Fonctionne avec 3 piles LR44 fournies. Dès la naissance.

Clementoni 0189 C

MELINE, MA LICORNE CALINE

La licorne capte l'attention de l'enfant lorsqu'il appuie sur son ventre lumineux. Elle développe le langage et l'écoute musicale et favorise le développement sensoriel ainsi que la motricité physique. Dim : 25 cm. Fonctionne avec 3 piles LR44 non fournies. Dès 6 mois.



Fisher-Price
0190 C

MON LEOPARD DES NEIGES

Les activités amusantes de ce léopard aident à développer la motricité fine, les jouets texturés qui bruissent permettent d'éveiller les sens, le contraste entre les couleurs favorise le développement visuel. Fabriqué à 95% de plastiques recyclés post-consommation et emballage certifié FSC.

Dim : 28 cm. Dès 3 mois.



0191 C

PELUCHE PEEKAPETS

Petit lapin tout doux qui imite le jeu préféré des tout-petits, le coucou caché. Appuie sur son ventre et ses oreilles se lèveront. Modèle assorti. Dim : 38 cm. Dès la naissance.



LUDI
0192 B

CUBE EN TISSUS

Tout doux et tout mou, il est composé d'une multitude de textures et d'activités sur le thème de la jungle. Ce dernier vous permet d'accrocher facilement le cube à la poussette, siège auto et au lit à barreaux. Ce jouet sensoriel est parfaitement adapté pour faciliter la prise en main qui stimule les sens de Bébé. Il développe la dextérité et la coordination de l'enfant. Le cube d'éveil deviendra rapidement un compagnon fidèle à la maison et pendant les déplacements en famille. Dim : 10 x 10 cm. Dès 3 mois.



0193 E

COFFRET SENSORIEL 1ER AGE

Cet ensemble de jouets en bois évolue avec vos petits et contribue à leur développement à chaque étape. Il comprend 1 anneau de dentition à perles pour les bébés, 1 hochet à ventouses avec lequel jouer quand ils peuvent s'asseoir seuls à table, des hochets pour les tout-petits et 1 petit chien qui roule lorsqu'ils commencent à marcher à 4 pattes. Dès la naissance.



Clementoni

0194 C

SPIRALE RATON LAVEUR

Raton laveur tout doux, en spirale à enrouler sur la poussette ou sur le lit ! Dès la naissance.



0195 D

GRAND LIVRE TOUDOUX DES DECOUVERTES

Ce grand livre entièrement en tissu, permet à Bébé de développer et d'éveiller ses sens en manipulant les pages et les différents éléments. Il déplace une abeille, se découvre dans le miroir et bien plus encore ! L'oursin détachable lui permet d'interagir avec le livre et de faire plein de découvertes. En appuyant sur son ventre, il déclenche des chansons, des mélodies, des sons de la nature et des effets lumineux. Dim : 33 x 38 x 7,8 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 3 mois.



Fisher-Price

0202 C

LIVRE INTERACTIF COMPTINES

Ce livre permet d'apprendre les lettres, les chiffres, les formes et les couleurs ainsi que les premiers mots. Comprend 6 comptines chantées. Dim : 20 x 20 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 6 mois.

vtech

0203 B

MON ELEPHANT POUSSE POUSSE

Ce jouet éducatif dispose de différents boutons pour découvrir les formes et les animaux. Grâce à la poignée adaptée aux petites mains, votre bébé fait rouler son petit éléphant électronique et déclenche des phrases et des chansons amusantes. Les deux boutons d'apprentissage permettent de découvrir les formes et des anecdotes sur les animaux. Les oreilles de l'éléphant bougent lorsqu'il avance et déclenchent des effets sonores mécaniques. Plus de 50 phrases, chansons, mélodies et sons amusants. Dim : 16 x 12 cm. Fonctionne avec 1 pile LR03 fournie. Dès 6 mois.

vtech

0204 C

BONBON MON OURSON CULBUTO

Avec cet ourson, Bébé développe sa motricité, son sens du toucher et sa capacité auditive tout en jouant. Il découvre des chansons, des mélodies et des sons amusants grâce aux boutons interactifs. En faisant basculer son ourson, votre tout petit le regarde se dandiner aux rythmes des chansons et mélodies. Dim : 17 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 mois.



vtech

0205 C

LA GRANDE ROUE DES BABY LOULOUS

Avec ce jouet d'éveil musical, bébé fait tourner la roue pour déclencher des mélodies et des sons rigolos. Lorsque les effets sonores sont activés, 3 étoiles lumineuses clignotent au rythme de la musique. Pratique, la ventouse permet de faire tourner la roue sans la faire tomber ! Dim : 18 x 12 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 mois.



vtech

0206 C

SUPER LIVRE ENCHANTE DES BABY LOULOUS

Votre enfant s'amuse tout en écoutant des comptines. Il manipule les différents éléments et appuie sur les boutons interactifs pour découvrir des sons, le nom des instruments ainsi que les couleurs. Les illustrations renforceront son imaginaire. Dim : 18 x 19 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 mois.



vtech

0207 D

VOLANT BABY PILOTE

Bébé part à la découverte des couleurs, de la météo, des contraires et bien plus ! Avec son volant en tissu facilement attachable sur une poussette ou un cosy et son tableau de bord interactif, votre tout-petit s'amuse à conduire comme les grands ! Dim : 24 x 17 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 6 mois.



vtech

0208 C

ROULI CROCO RIGOLO

En appuyant sur les 4 boutons lumineux, Bébé déclenche des phrases, des chansons, des mélodies et des sons de la nature. Les nombreuses matières et textures permettent de stimuler le toucher comme les écailles en plastique souple sur le dos du croco ou les rubans en tissu sur sa queue. Lorsque Bébé fait rouler le croco d'avant en arrière, il travaille sa motricité et un détecteur de mouvement déclenche des mélodies et des sons amusants pour l'encourager. Dim : 21,6 x 22,5 x 8,9 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 mois.



BALLE SENSORIELLE CLEMMY

Cette balle présente 4 parties souples à explorer et à toucher, pour découvrir les différentes surfaces en relief. Avec les cubes souples inclus à l'intérieur, l'enfant pourra jouer à les faire sortir par la fente, à les réintroduire ou à construire des tours puis à les faire tomber. Dim : 18 cm. Dès 6 mois.

Clementoni

0209 B



0210 C

SAC SOUPLE 20 CUBES CLEMMY

Contient de nombreux éléments à emplier, encastrer et manipuler en toute sécurité, sans jamais courir le risque de se faire mal. Dès 6 mois.

Clementoni

Coup de cœur

chico

0211 C

L'ARBRE A BALLE 2 EN 1

En manipulant les objets, l'enfant développe la perception, affine ses capacités de coordination œil-mains et apprend à se repérer dans l'espace. L'enfant pourra construire l'arbre en emplant les différents éléments, puis il jouera à faire dégringoler les 3 balles incluses. Dim : 37 cm. Dès 6 mois.



0212 E

CUBE A FORMES SENSORIELLES INNYBIN

Les enfants poussent les 6 formes sensorielles à travers les élastiques du cube, la curiosité est éveillée et les jeunes esprits ne peuvent s'empêcher d'expérimenter et de découvrir. Les 6 blocs de formes sont tous recouverts de textures fascinantes qui ne manqueront pas de stimuler les doigts. Dim : 13 x 13 cm. Dès 10 mois.



0213 E

SAC AVEC BLOCS SOFT

48 blocs souples de différentes tailles et couleurs, facile à emboîter. Dès 6 mois.





0217 E

COFFRET DE BAIN ARCTIQUE

Composé d'un xylophone souple de bain et d'un miroir oursin en mousse. Découvrez également deux animaux aspergeurs (un pingouin et un phoque) ainsi qu'un livre à colorier sur le thème de l'Arctique. Dès 10 mois.



0218 D

COFFRET D'VEIL JUNGLE

Le coffret comprend 6 cubes souples et colorés à empiler et à encastrer, 6 petites balles sensorielles aux jolies couleurs vives ainsi que 2 animaux aspergeurs pour que Bébé puisse se livrer à de belles batailles d'eau. Dès 10 mois.



0220 D

TAPIS D'EAU

Grand tapis gonflable à remplir d'eau pour jouer et développer la motricité de Bébé. Il plonge les enfants au cœur d'un monde aquatique. À travers les 3 hublots, l'enfant admirera des univers marins ou vivent des mollusques, des poissons, un pingouin, un crabe, une étoile de mer et une tortue. Il fera également la rencontre d'un petit plongeur courageux partant à l'aventure pour s'approcher des animaux et contempler les fonds marins. Dim : 94 x 20 x 63 cm. Dès 10 mois.

ROULEAU D'ACTIVITES LION

Il s'agit d'un cylindre gonflable doté d'un fourreau tout doux. Les enfants pourront rouler, chevoucher ou escalader le jouet et mettre à l'épreuve leur équilibre à l'aide de la petite poignée ! Composé de 5 activités sensorielles pour éveiller les tout-petits, ainsi que d'un miroir pour le stimuler et de grelots pour affiner son ouïe. Composition : 100 % polyester. Dim : 45 x 27 x 27 cm. Dès 6 mois.

0219 D



0221 C

TUNNEL DE JEU

Dans ce tunnel sur le thème de la jungle, l'enfant pourra s'imaginer aventurier en rampant et se cachant tout en surmontant son appréhension ! Les 3 trous qui sont situés sur le tunnel lui permettent d'y faire passer des balles, de stimuler sa curiosité et d'observer. Il est léger, pliable et peu encombrant. Dim : 120 x 42 x 42 cm. Dès 2 ans.



0222 C

CUBE DE MANIPULATION

Découvrez un cube décoré d'élastiques entremêlés et 12 petites balles de couleurs toniques aux sons rigolos. 2 niveaux de difficultés pour développer la préhension, la logique et la motricité fine. Dim : 18 x 12 x 12 cm. Dès 10 mois.



0223 B

JEU D'EQUILIBRE PINGUINS ACROBATES

Découvrez 8 courageux équilibristes prêts à prendre les positions les plus improbables pour amuser les enfants ! Ils n'ont qu'une seule limite : l'imagination. Plusieurs activités possibles : jeu de pyramide, jeu d'empilement ou jeu de domino. Il accompagne les enfants partout même dans le bain pour encore plus de jeux. Dès 12 mois.



0224 D

CIRCUIT D'EAU BAIN

16 pièces interchangeables pour réaliser son propre parcours d'eau. Quand l'enfant verse l'eau dans le réservoir et ouvre le robinet, tout le circuit s'active ! Bébé s'amusera à regarder la bille monter dans la capsule et indiquer le niveau de l'eau. Dès 18 mois.



0226 D

PISCINE A BALLES 25 PIECES

Elle s'adapte aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur et plonge les enfants dans un univers amusant grâce aux 25 balles colorées. L'enfant pourra lancer les balles dans le panier inclus dans la piscine. Dim : 38,5 x 50,5 x 37,5 cm. Dès 12 mois.



0225 E

PISCINE OCTOGONALE A BALLES

L'air de jeu octogonale, au joli thème de la savane, délimite un espace pour Bébé qui pourra jouer avec les 40 balles colorées et s'amuser en toute sécurité. Sa structure pop-up légère et souple est très facile à installer ou à replier. Elle peut se transporter partout. Dim : 95 x 80 x 31 cm. Dès 6 mois.

vtech

0228 C

LEON PETIT POISSON A CHANSONS

Secoue le poisson pour écouter les 5 mélodies. Appuie sur le bouton pour déclencher une chanson et des sons très rigolos. Bébé plonge Léon dans l'eau, il le fait nager, l'eau ressort par la bouche du petit poisson comme par magie ! Dim : 18 x 12 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 mois.

vtech

0231 D

THEO MON HIPPO BEBE NAGEUR

Dès que Bébé plonge Théo dans l'eau, l'adorable hippo se met à nager grâce à ses deux pattes arrière qui s'animent. Un capteur détecte lorsque le jouet est placé dans l'eau et active le mouvement de l'hippo tout en lui faisant découvrir des phrases et des sons amusants. Le bouton "Étoile de mer" sur son dos s'allume et déclenche de nombreuses interactions dès que Bébé appuie dessus. 3 chansons et 12 mélodies rythment le jeu. 8 accessoires de bain viennent compléter le jeu : 3 balles colorées, 3 verseurs poissons et 2 animaux avec projection d'eau. Arrêt automatique. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 12 mois.



0234 C Clementoni

SIMBA MON JOUET A TIRER

Ce jouet à tirer, à l'effigie de l'un des personnages Disney les plus populaires, favorise les mouvements de l'enfant et éveille son imagination. L'enfant pourra se lancer dans 1000 aventures en compagnie de son ami Simba. Fabriqué avec du plastique recyclé. Dim : 24 x 18 cm. Dès 10 mois.



chicco 0253 D

CAMION ROLLING TRUCK TURBO BALL

Idéal pour vos chantiers de construction, le camion vous permettra de transporter jusqu'à 4 véhicules. Equipé d'une rampe, il a également des boutons qui permettent de déclencher des sons et des lumières. Une balle et un mini-véhicule sont inclus. Dim : 20 x 12 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 12 mois.



0240 D

LUMI ORDI DES TOUT-PETITS

Votre enfant découvre les formes, les couleurs, les chiffres ainsi que les animaux et différentes anecdotes associées. En déplaçant la souris, il déclenche des effets sonores et lumineux tout en exerçant sa motricité fine. Des chansons et de nombreuses mélodies rythment le jeu. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 12 mois.

vtech

2 piles LR06 fournies. Dès 12 mois.

0229 D TOMY

POULPY ACTIVITES DE BAIN

Pieuvre avec 7 activités. L'enfant s'amuse à découvrir les formes à l'aide des 5 cuillères à replacer, à s'initier aux chiffres et aux couleurs et à observer la façon dont se déverse l'eau. Dès 18 mois.



vtech

0232 B

COFFRET DE BAIN EMPILO RIGOL'EAU

Contient 13 jouets de bain : 9 bateaux qui peuvent être reliés ou empilés pour s'amuser, mais aussi pour faciliter le rangement, 3 verseurs animaux pour verser ou récupérer de l'eau. Ils sont ouvrables pour être lavés facilement, 1 éléphant arroseur qui déclenche des projections d'eau amusantes lorsque bébé appuie sur sa tête. En plaçant les animaux dans les bateaux, votre tout-petit vogue vers de nouvelles aventures. ! Dès 1 an.



vtech

0245 B

BABY MICRO DES P'TITS LOULOUS

Micro pleins de couleurs, lumineux et facile à prendre en main, il contient 2 chansons et 15 mélodies qui incitent l'enfant à chanter. Micro avec amplification de la voix. Dim : 16 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 12 mois.

Clementoni



0230 C

MON CENTRE D'ACTIVITES AQUATIQUES

Une jolie pieuvre et ses amis rendent le moment du bain très amusant. Les animaux sont activés lors du passage de l'eau. Facile à fixer au mur ou à la baignoire grâce aux ventouses. Dès 10 mois.

chicco

0233 D

BILLY LA PIEUVRE DE BAIN

Associez chaque petit poisson à la tentacule de la même couleur. Mettez Billy sous l'eau, puis retournez-le pour faire couler l'eau comme de la pluie ! Dim : 22 x 9 x 22 cm. Dès 6 mois.



0246 E

MON DUO HIGH-TECH

Votre tout-petit a enfin son téléphone et sa télécommande pour faire comme les grands ! Grâce au téléphone, il apprend à son rythme les animaux, les chiffres et les couleurs. Surprenez-le à vous imiter en essayant d'allumer la télévision avec sa télécommande. La fonction trillingue l'éveille à de nouvelles langues tout en s'amusant. Fonctionne avec 4 piles LR03 fournies. Dès 12 mois.

vtech

0239 D

P'TIT CAMION COLOR MIX

En appuyant sur les boutons ou en insérant les balles dans la toupe, votre enfant apprend les couleurs, les chiffres et les formes. Plus de 75 chansons, mélodies, sons et phrases à découvrir. Dim : 22 x 17 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 12 mois.



vtech

0238 E

MAGI ROULEAU TAM-TAM

Il possède 3 configurations, rouleau d'éveil, manipulation de tambour. 7 chansons et 18 mélodies. Dim : 29 x 14 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 9 mois.

0241 C

LUMI TABLETTE DES DECOUVERTES

Cette tablette permet d'imiter les plus grands tout en explorant une multitude d'activités. Comprend 25 icônes interactives, 3 modes de jeu, un petit chiot interactif muni d'un bouton accueil lumineux. Dim : 17 x 20 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 9 mois.



0242 E

ROULI-ESCARGOT MAXI DECOUVERTES

Un jouet à tirer pleins de surprises pour s'éveiller et développer sa motricité fine ! Dès que l'escargot s'avance, ses antennes bougent et sa coquille tourne sur elle-même en déclenchant des sons amusants et des effets lumineux. Dim : 27,9 x 32,5 x 13,3 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 9 mois.





0257 B

FERME - MA PREMIERE PYRAMIDE - POULE

La pyramide se compose de 5 cubes en carton et d'une figurine Maman poule en bois. En montant la pyramide, votre enfant pourra aider maman poule à retrouver les poussins cachés dans chaque illustration. Parfait pour développer la dextérité et le sens de l'observation des plus petits, tout en s'amusant ! Jouet en bois et carton FSC. Dès 12 mois.



0271 D 

SMARTPHONE P'TIT GENIUS MAGIC LIGHT

Avec ce smartphone interactif et lumineux, les enfants apprennent tout en imitant les grands ! Les activités et jeux éducatifs leur permettent de se familiariser avec les mathématiques, de développer leur langage et de s'initier à la lecture de l'heure tout en s'amusant. 10 activités et jeux éducatifs : 3 activités éducatives, 3 activités ludiques, 4 applications d'imitation, 1 bouton discussion, 1 bouton réglage, 4 boutons contacts. Dim : 21,6 x 15 x 4,5 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 2 ans.



 0269 D

MA TABLETTE EVEIL PROGRESSIF

Elle est composée de 28 applications sous forme de boutons simples qui initient les tout-petits aux lettres de l'alphabet ainsi qu'aux premiers objets correspondant à chaque lettre. Elle diffuse des sons amusants, de la musique et des chansons à fredonner (+ de 100 sons, chansons, mélodies et phrases). Dim : 19 x 13 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 12 mois.



0259 D 

MA MAISON D'ACTIVITES BABY HOUSE

Une jolie maisonnette avec de nombreuses pièces à explorer et 1 personnage en bois avec lequel jouer, pour exercer la dextérité, la concentration et la logique, selon la méthode Montessori. Les petits peuvent s'amuser à ouvrir les portes, chacune avec un système de fermeture différent, afin de récupérer le personnage inséré par les ouvertures présentes sur le toit. Dim : 17 x 17 cm. Dès 18 mois.



0261 C

TABLEAU D'ACTIVITES

10 activités proposées telle que zipper une fermeture éclair, utiliser une boutonnière, passer des lacets... Tableau léger et facile à transporter grâce à sa poignée. Dim : 34 x 25 cm. Dès 18 mois.



0262 B 

BABY BALADEUR DES DECOUVERTES

Un baladeur au look vintage avec 1 bobine intégrée pour apprendre tout en écoutant de la musique ! La bobine de la cassette tourne lorsque l'enfant appuie sur le bouton "Lecture" ou le bouton "Suivant". Bébé emporte sa musique partout avec lui grâce à la poignée de transport. Plus de 40 chansons, mélodies, sons et phrases avec 3 styles musicaux (classique, rock et jazz). Dim : 21,6 x 17,5 x 6,5 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 9 mois.



Little Smoby



0263 D

COFFRET EVEIL ET BAIN

Composé d'une tour, d'un panier de formes et d'un bateau à voile. Jouet idéal pour développer la reconnaissance des formes et des couleurs ! Grâce à sa poignée, Bébé pourra se déplacer partout avec son panier. Dès 12 mois.



0275 D

CHARIOT 40 PIECES

Avec ce chariot votre enfant pourra emmener ses jouets et ses 40 briques de construction. Il dispose d'une tablette servant de base de jeu. Dim : 39 x 26 x 27,5 cm. Dès 12 mois.



0276 D

MA PREMIERE TABLE D'ACTIVITES

Elle accompagnera votre enfant dans son apprentissage grâce à ses multiples jeux d'éveil. Elle est composée d'une pyramide à empiler, de perles à emboîter, de formes à encastrier et de briques. Dim : 41,5 x 41,5 x 27 cm. Dès 12 mois.

bloko



0281 E
CAMION TRAVAUX 100 BLOKO

Ce camion avec benne comprend 100 pièces de construction Bloko et 1 figurine ouvrier 3D. Dim : 24 x 14 x 13 cm. Dès 12 mois.



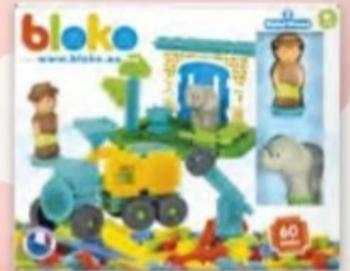
0282 C
COFFRET 50 BLOKO TCHOUPI

Il contient 50 Bloko de différentes couleurs et formes permettant diverses combinaisons et constructions sur le thème de Tchoupi. Contient 2 personnages : Tchoupi et Lalou. Dès 12 mois.



0280 D
TUBE 100 BLOKO AVEC 2 FIGURINES 3D FERME

Les différentes formes et couleurs Bloko permettent diverses combinaisons et constructions. Libre court à l'imagination de votre tout-petit ! Dès 12 mois.



0283 D
BLOKO JUNGLE 60 PIÈCES

60 pièces sur le thème de la jungle comprenant 2 personnages 3D Bloko. Dès 12 mois.

playmobil



0284 D

ILOT AVEC TOBOGGAN AQUATIQUE

Découvrez le toboggan à eau et son petit bateau. En versant de l'eau sur le point rouge, le toboggan s'incline pour faire glisser le personnage. Contient 1 bébé pieuvre et 1 petit bateau. Dim : 21 x 17 x 13 cm. Dès 18 mois.



0285 E

OUVRIER AVEC CAMION ET GARAGE

Comprend : 1 entrepôt, 1 camion avec container inclinable, différentes cargaisons : déchets, sacs, colis, et d'autres accessoires. Super fonction : avec la fonction de tri sur le toit, les enfants apprennent à reconnaître les formes et à ordonner correctement les objets. Dès 18 mois.



0290 E

JUNGLE ROCK MON PIANO GIRAFE

Un premier piano amusant en forme de girafe pour découvrir la musique et les instruments ! Il est composé de : 8 touches de piano lumineuses, 8 touches interactives, 1 micro détachable, 1 partition avec 2 mélodies. Deux modes de jeu sont disponibles : la musique pour écouter les comptines traditionnelles et l'apprentissage pour apprendre à jouer des mélodies pas à pas 20 chansons et 20 mélodies. Dim : 33 x 40 x 8,9 cm. Fonctionne avec 3 piles LR06 fournies. Dès 18 mois.



0289 E
BABY TOURNE-DISQUE

Grâce au tourne-disque, les tout-petits découvrent différents styles de musique ainsi que les animaux sur les 5 vinyles recto-verso inclus. Dim : 33 x 32,5 x 13,3 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 12 mois.



0287 D
SAXOPHONE LUMI MAGIQUE

Comme avec un vrai saxophone, Bébé peut souffler ou presser les touches pour déclencher des sons et des notes de musique ! Grâce aux 9 modes de jeu inclus, il peut tourner la molette pour sélectionner un type de son parmi les instruments de musique. Le pavillon du saxophone s'illumine en rythme. 2 partitions recto-verso incluses lui permettent également d'apprendre à jouer ses premières comptines. 3 chansons et 10 mélodies. Dim : 33 x 25 x 11,6 cm. Fonctionne avec 3 piles LR06 fournies. Dès 18 mois.

**0295 C****SAC 60 MEGA BLOKS**

60 blocs de construction permettant à votre enfant de laisser libre cours à sa créativité ! Construire, empiler, imaginer, créer... Parfaitement adaptés aux petites mains, les grands blocs de construction s'assemblent et se démontent facilement. Quand le jeu est terminé, tous les éléments se rangent facilement à l'intérieur du sac. Dès 12 mois.

**0300 D****LE TRAIN DES CHIFFRES**

Les tout-petits peuvent charger et décharger les briques de chiffres sur les wagons, les aligner dans le bon ordre et en faire un mur de chiffres. Doté de roues qui tournent, d'un toit qui s'ouvre et de personnages DUPLO sympathiques pour partager le jeu, le train des chiffres transporter votre enfant dans un univers d'éveil et d'imagination ! Dès 18 mois.

**0301 E****LA BOITE DE BRIQUES**

Ce jouet d'éveil inclut de nombreuses briques et pièces qui encouragent les tout-petits à explorer leur créativité et leur imagination. Les objets familiers et les formes colorées sont stimulants et amusants pour les jeunes esprits. Dim : 36 x 16 x 17 cm. Dès 18 mois.

**0296 C****ARCHE DE NOE**

Dans ce bateau, tous les couples d'animaux sont les bienvenus, celui-ci comporte déjà un garçon et une fille, des crocodiles, des éléphants, des girafes, des tigres, des tortues, et des pingouins. 14 accessoires en tout. Dès 18 mois.

**0299 E****COFFRET JUNGLE**

200 briques de tailles, de formes et de couleurs différentes dont 4 animaux à construire : un singe, une girafe, un girafon et un crocodile. Le couvercle de ce coffret sert de base de jeu pour les constructions. Dim : 48 x 26 x 25,5 cm. Dès 18 mois.

**écoiffier****0298 C****GARAGE ABRICK**

Garage à 2 étages équipé d'un personnage, d'un lanceur, d'une plaque tournante, d'une station de lavage, d'une pompe à essence et d'un circuit circulaire pour les 2 voitures et la dépanneuse incluses. Dim : 55 x 48 x 33 cm. Dès 18 mois.

**0297 D****CASERNE DE POMPIERS**

Comprend : 2 pompiers, 3 véhicules d'intervention et de nombreux accessoires. Dès 18 mois.

**0304 E****FERME ECOLOGIQUE ABRICK**

Grâce à ses panneaux solaires et son éolienne, la ferme produit son électricité et sa réserve d'eau. Elle contient aussi un couple de fermier, un tracteur avec remorque, un silo à grain et de nombreux accessoires. Dim : 33,5 x 18 x 31 cm. Dès 18 mois.

**0302 B****BARIL 70 PIECES ABRICK**

Parfait pour initier les plus petits au jeu de construction, ce coffre de rangement est rempli de 70 pièces dont 3 animaux à construire : une girafe, un singe, un crocodile. Pratique, les briques se rangent facilement dans le coffret une fois l'activité finie ! Dim : 20,5 x 20,5 x 22 cm. Dès 18 mois.

**0303 D****BARIL DES ANIMAUX DU MONDE**

Contient 50 briques de couleurs et tailles différentes pour construire 4 animaux et leurs univers. Le couvercle sert de base de jeu. Dim : 41,5 x 21 x 26 cm. Dès 18 mois.

**0305 B****CAMION PORTE VOITURES**

Ce magnifique camion transporte sur deux étages 6 voitures (incluses). Chaque voiture reste en place grâce aux logements pour les roues et le déchargement se fait grâce à la rampe articulée. Dim : 41 x 8,5 x 17 cm. Dès 18 mois.



LEXIBOOK 0320 E

TALKIE WALKIE PAT'PATROUILLE

Portée de transmission jusqu'à 100 mètres en extérieur (en fonction du relief et des conditions climatiques). Antenne flexible. Clip ceinture. 6,8x4,4x16,6 cm. Alim. 2 piles 6LR061 non fournies.



0308 E

VOITURE DE COURSE RADIOCOMMANDEE

Lumineuse et musicale. Portée 15 m. Vitesse 3-4 km/heure. 27 Mhz. Dim : 15 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 pour la télécommande et 3 piles LR06 pour la voiture non fournies. Dès 2 ans.



0309 C

CAMION TRANSPORTEUR

Camion transportant 4 voitures de 9 cm. Dim : 33 cm. Dès 18 mois.



vtech

0321 D

LE SMARTPHONE EDUCATIF PAT'PATROUILLE

Discute avec Stella et Chase et aide-les dans leurs missions. Grâce aux 6 activités interactives, découvre les chiffres, les calculs, travaille ta logique et ta mémoire tout en t'amusant ! Tu peux même discuter avec la Pat'Patrouille ! Dim : 21 x 15 x 4,5 cm. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.



Coup de cœur



0311 E

PELLETEUSE BRUDER

Bras de chargement fonctionnel et godet articulé. A ses grandes roues et à sa direction articulée, elle a une excellente maniabilité. Véhicule roues libres. Dim : 46 x 18 x 28 cm. Dès 2 ans.



0326 D

VEHICULE ET FIGURINE MARCUS JUNGLE

Pars en mission sauvetage avec le véhicule transformable et la petite figurine Marcus. Dim : 22 x 11 cm. Dès 3 ans.



0314 B

TRACTEUR REMORQUE

Charge le cheval à l'intérieur de la remorque grâce à la rampe amovible et transporte-le avec ton tracteur. Tracteur avec son et lumière. Fonctionne avec 2 piles LR44 fournies. Dès 12 mois.



0315 E

MA PREMIERE MALLETTE A OUTILS

Aucun risque de se blesser ou de perdre une vis car tout est accroché ! 6 activités de motricité fine : visser ou dévisser, tourner les roues, taper avec le marteau, faire glisser le mètre. 3 modes de jeux pour apprendre à identifier les chiffres, les couleurs, les formes, à nommer les outils et comprendre leur utilisation tout en s'amusant. Sa taille est adaptée aux petites mains qui pourront l'emporter partout avec eux. Dim : 25 x 21 x 3 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 2 ans.



0316 E

MA SUPER BOITE A OUTILS INTERACTIVE

Grâce à sa super boîte à outils interactive, l'enfant apprendra à nommer les outils et leur utilisation. Une ceinture en plastique souple permet à l'enfant d'avoir ses outils sur lui en permanence et d'être toujours prêt en cas de réparations urgentes ! Les « cartes projet bricolage » présentes dans la boîte à outils (2 cartes recto-verso) permettent à l'enfant de s'exercer à des activités de vissage et de cloutage. Dim : 30 x 16 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 2 ans.



0317 C écoiffier

PETIT ETABLI

Il comprend de nombreux accessoires dont : un tournevis, un marteau, une pince, une clé à molette, une règle, des engrenages, des vis... Dim : 38 x 24,5 x 60 cm. Dès 18 mois.



écoiffier

0318 D

PANOPLIE BRICOLEUR

Ensemble complet du parfait petit bricoleur composé d'un diable et de sa caisse à outils, d'une perceuse, d'un casque et d'une ceinture avec ses outils inclus pour élaborer de grands travaux. Dim : 29,5 x 26,5 x 56 cm. Dès 18 mois.



0329 E

SIEGE LUNE PAT'PATROUILLE

Très confortable, ce siège pliable de forme arrondie est doté d'une ossie rembourrée en polyester. Dim : 47 x 54 x 42 cm. Dès 3 ans.



0334 E

LA PIZZERIA

Le côté cuisine dispose d'un four, évier, plaque de cuisson et passe-plat dans la salle de restaurant. Le côté pizzeria comporte tout le nécessaire pour recevoir ses clients, tabouret, table accueillante avec menu et un coin encaissement avec carte de crédit. 32 accessoires. Dim : 64 x 24 x 61 cm. Dès 12 mois.



0335 B

CHARIOT A PROVISIONS

Comprend un chariot et de nombreux accessoires pour faire tes courses comme les grands. Dès 18 mois.

écoiffier
Fabriqué en France

0336 C

CUISINE COQUILLETTE

Une adorable petite cuisine avec un four, un évier, une plaque de cuisson à découper, une plaque de cuisson et de nombreux accessoires. Dim : 42 x 27,5 x 60 cm. Dès 18 mois.



0339 D

ENSEMBLE NURSERY 3 EN 1

Comprend une chaise haute, une table à langer, une baignoire et de nombreux accessoires, pour prendre soin de bébé. Poupon non fourni. Dim : 54,5 x 25,5 x 32,5 cm. Dès 18 mois.



0354 E

LA POMME AUX DELICES

En appuyant sur le feuillet "Pop", la vitrine tourne et laisse apparaître de nouveaux gâteaux ! A chaque nouvelle pression sur la feuille, différents personnages apparaissent à la fenêtre hublot. Ouverte, la pomme révèle toutes ses surprises... Livré avec 2 gâteaux amovibles, 2 tables et 1 personnage. Dim : 15 X 17 cm. Dès 18 mois.



écoiffier

0358 E

CENTRE VETERINAIRE

Il est équipé d'une table d'examen avec baignoire, d'un pommeau de douche et d'un scanner. De nombreux accessoires dont une peluche. Dim : 61 x 40,5 x 28 cm. Dès 18 mois.



0340 B

SERVICE PIQUE-NIQUE

Cette boîte servira de panier pique-nique pour transporter votre vaisselle dans le jardin. Complète et élégante, cette dinette contient 4 assiettes plates, 4 assiettes à soupe, 4 assiettes à dessert, 4 verres, 4 tasses à café et des couverts colorés. Dim : 30 x 30 x 7 cm. Dès 18 mois.



0341 E

MA PREMIERE COIFFEUSE

Elle est composée d'un miroir, d'un tiroir pour le rangement du maquillage, d'un tabouret, d'une brosse à cheveux, d'un peigne, d'un sèche-cheveux et de 3 bracelets. Contient 11 éléments. Dim : 43 x 20 x 66 cm. Dès 12 mois.



0342 E

CHARIOT MENAGE + ASPIRATEUR

Équipé de tous les accessoires nécessaires pour rendre la maison impeccable : 1 balai serpillière avec son seau muni d'une essoreuse, 1 balai, 3 flacons de produits ménagers, 1 pelle avec balayette et 1 aspirateur traîneau. Dim : 29 x 29 x 52,5 cm. Dès 18 mois.

0348 E

CRY BABIES LOVING CARE FANTASY DREAMY

Poupon qui pleure de vraies larmes avec un joli pyjama. Inclus une tétine et des accessoires. Modèles assortis. Dim : 30 cm. Dès 18 mois.



0344 C
CHARIOT MEDICAL

Il comprend 1 malette de docteur, 1 stéthoscope, 1 perfusion et de nombreux autres accessoires. Dim : 27,5 x 23,5 x 56 cm. Dès 18 mois.





0360 C

écoiffier

PORTEUR BOLIDE

Avec ce joli bolide aux couleurs douces, votre enfant apprendra à maîtriser son équilibre et sa motricité. Dim : 52,5 x 32 x 31,5 cm. Dès 12 mois.



Smooby 0361 E

PORTEUR AUTO

Il dispose d'un châssis ergonomique, ultra stable. Il est équipé de butés anti-bascules avant et arrière pour plus de sécurité. Le dos du porteur pourra servir de trotteur afin que Bébé puisse faire ses premiers pas. Coffre de rangement sous le siège. Dim : 54 x 27 x 40 cm. Dès 12 mois.



écoiffier

0387 E

PACK 2 VEHICULES TRAVAUX PUBLICS

Ensemble de 2 grands véhicules de chantier : 1 camion benne, 1 pelleteuse et son conducteur de travaux. Dim camion : 58,5 x 20 x 26 cm. Dès 18 mois.

0364 E

PORTEUR POLICE 3 EN 1

Inclus 10 accessoires. Il accompagne votre enfant jusqu'à ses premiers pas grâce à sa barre d'aide à la marche. Il dispose de roues larges pour plus de stabilité et de résistance. Il pourra s'amuser à insérer les divers blocs dans le siège. Dim : 60 x 28 x 46 cm. Dès 12 mois.



LUDI 0384 B

QUILLES SOUPLES

5 quilles numérotées pour apprendre à compter. Elles sont légères pour jouer en toute sécurité. La matière est souple, douce et facile à nettoyer. Les formes et les dimensions sont adaptées aux petites mains. Ce jeu de dextérité est renversant mais surtout silencieux grâce à sa légèreté ! Dim : 15 x 6 cm. Dès 10 mois.

0366 D **LUDI**

MON CHIEN SAUTEUR

Mon compagnon parfait pour grandir et rebondir ! Oreilles ergonomiques pour une prise en main parfaite. Bandana personnalisable. Système de gonflage inclus. S'utilise en intérieur comme en extérieur. Dim : 58 x 27 x 48 cm. Dès 10 mois.



0368 E

MON PETIT PORTEUR

Transformez votre petit en un véritable pilote de moto de course ! Elle est très stable et est fabriquée avec des matériaux forts et résistants pour que votre enfant puisse s'amuser en toute sécurité. Dim : 52,5 x 25,5 x 44 cm. Dès 18 mois.



écoiffier

0369 E

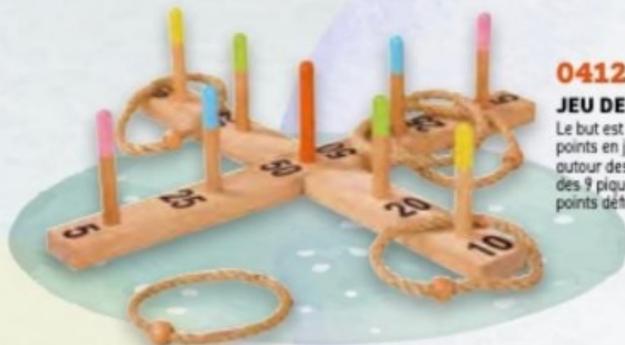
PORTEUR TRACTOPELLE

Un porteur tout jaune pour les passionnés de travaux publics avec un coffre caché sous la selle et une pelle avant à manipuler grâce aux deux poignées de part et d'autre du volant. Dim : 66 x 32,5 x 28 cm. Dès 12 mois.





0411 B
MACHINE A BULLES
 Livrée avec 118 ml de solution à bulles. Verse la solution et appuie sur le bouton puis regarde les bulles s'envoler ! Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 3 ans.



0412 C
JEU DE CROIX EN BOIS
 Le but est de marquer le maximum de points en jetant les 5 cercles de corde autour des piquets de couleur. Chacun des 9 piquets possède un nombre de points défini. Dès 3 ans.



0414 C
PATINS EVOLUTIFS BABY QUAD
 Patin évolutifs en PVC injecté. Réglable du 25 au 32. Chassis évolutif 4 roues. Serrage coup de pied par une sangle crantée sur chaque patin. Frein arrière sur chaque patin également. Le système évolutif est à 2 positions et se transforme sans outils. Position 1 pour les débutants : les 2 roues arrière sont positionnées comme un quad pour faciliter l'apprentissage. Position 2 : les 4 roues s'alignent et le patin devient un roller en ligne. Poids max : 20 kg. Dès 3 ans.



LUDI
0413 B
BALLON SAUTEUR XXL
 C'est parti pour faire la course ! Poignée ergonomique pour une prise parfaite à tout âge. Zone anti-dérapante pour une meilleure accroche au sol. Plastique épais pour une utilisation intérieur/extérieur. Système de gonflage non inclus. Poids max : 50 kg. Dim : 55 cm de diamètre. Dès 5 ans.



0415 D
CAMION DEMONTABLE PLAGE
 Ouvre-le et découvre 10 accessoires pour façonner, mouler, creuser et transporter du sable. Dim : 38 cm. Dès 3 ans.



chicco 0416 E
MINI GOLF SAFARI 3 EN 1
 3 modes de jeu : parcours clos, parcours ouvert et mini-golf. 3 balles et 2 clubs inclus. Utilisable pour 2 joueurs. Dim : 70 x 54 x 42 cm. Dès 2 ans.



0422 E
MAISON AVEC 25 BALLE

Maison d'activités avec 25 balles et une porte pliable pour que les enfants puissent rentrer et sortir. Facile à ranger. Livré avec 25 balles. Dim montée : 73 x 76 x 87 cm. Dès 12 mois.



0419 D **ecoiffier**
TABLE PECHE A LA LIGNE
 Ambiance festive garantie avec cette pêche à la ligne comprenant 4 canards, 1 canne, 1 époussette, 1 toboggan et 1 manivelle en forme de nénuphar pour faire tourner les canards. Il suffit d'1,5 l d'eau pour jouer et le bac est équipé d'un bec verseur pour évacuer l'eau proprement. Dim : 54 x 37 x 30,5 cm. Dès 18 mois.

**Les
3-10
ans**



0438 C

BEBE 10 SONS

Fourni avec un set de vêtements, d'un biberon et d'une tétine. Dim : 36 cm. Dès 3 ans.



0436 E *Lansay*

MON BEBE CABRIOLES LAPIN

Elle adore faire des galipettes. Mets-la en position assise et fait basculer sa tête en avant pour la voir faire des cabrioles. Dim : 35 cm. Dès 2 ans.



0440 E

CAMILLE DANS SON BAIN

Un poupon avec plein d'accessoires dont un pot, un biberon, une tétine et son accroche, des flocons, du savon, un canard, une culotte et des sabots. Dim baignoire : 40 cm. Bébé : 30 cm. Dès 3 ans.



0441 D

COFFRET POUPON

Bébé au corps souple. Fourni avec des accessoires de bain, des jouets et des accessoires de dinette. Dim : 41 cm. Dès 2 ans.

Corolle

0447 E

COFFRET ROMY LICORNE

Composé d'une petite poupée de 20 cm à la senteur de vanille et de 3 accessoires. Elle a des longs cheveux bruns et soyeux facile à coiffer. Elle est habillée d'une robe en tulle couleur arc-en-ciel, d'une culotte et d'une paire de chaussures moulées assorties. Livrée avec 1 t-shirt mauve, 1 short blanc avec un imprimé licorne et 1 serre-tête licorne avec des extensions. Dès 3 ans.



0451 C

Baby Nurse

POUSSETTE CANNE

Avec sa structure en métal, cette poussette est très légère et pratique. Elle se plie facilement et en toute sécurité. Le tissu est déhoussable et lavable. Pour poupon jusqu'à 42 cm non inclus. Dim : 25 x 51 x 57 cm. Dès 2 ans.



0462 E

MALLETTE DU DOCTEUR EN BOIS

Toute la panoplie nécessaire pour soigner et panser tous les petits bobos de ses doudous adorés. 10 accessoires : une seringue équipée d'un ressort intérieur, un marteau pour les réflexes, une bouteille de désinfectant, un stéthoscope, un otoscope équipé d'une loupe, un thermomètre, une languette, un calepin d'ordonnance (30 pages) avec un crayon de papier et un rouleau de bandage. Accessoires en bois massif et mallette en PVC mat. Livrés dans une mallette équipée d'un zipper en métal et de deux poignées en tissu.
Dim : 22 x 17 x 16 cm. Dès 3 ans.



0465 E

SET DU PETIT PATISSIER EN BOIS

Grâce à ce robot pâtissier, vos enfants vont pouvoir créer de magnifiques gâteaux. Un peu de farine, un œuf, on mélange le tout en choisissant la vitesse du fouet grâce au bouton rotatif bruyant et c'est parti ! Dès 3 ans.



0479 E

MALLETTE MEDICALE

Elle possède de nombreux accessoires : 1 seringue, 1 thermomètre mécanique, 1 stéthoscope, 1 paire de ciseaux, 1 flacon pousse-mousse, 3 flacons d'analyse, 1 carnet de santé à personnaliser, 2 boîtes factices, et des pansements autocollants. 1 tiroir et 1 écran de contrôle avec boutons cric-cric sont inclus.
Dim : 35,5 x 28 x 35 cm. Dès 3 ans.



0478 C

TROLLEY IMITATION DOCTEUR

Deviens un vrai docteur ou dentiste et soigne tes patients n'importe où grâce à cette valisette médicale. 14 accessoires dont un stéthoscope, un thermomètre, une seringue... Dès 3 ans.



0481 D

PELUCHE INTERACTIVE SMITTEN KITTENS

Un adorable chat en peluche qu'il faut découvrir dans un baite en forme de pelote de laine. Les enfants vont adorer nourrir leur chaton avec le biberon, le caresser et prendre soin de lui. Il possède plus de 10 sons et ses yeux brillent dans le noir. Modèles assortis. Dim : 20 cm. Fonctionne avec 4 LR06 fournies. Dès 3 ans.



0472 C

SAC DE COUCHAGE CONVERTIBLE LICORNE

Vos enfants passeront une nuit agréable partout grâce à ce sac de couchage. Ils craqueront pour le joli motif licorne ! Dim : 50x130 cm. Dès 3 ans.



0480 C

MOUSTACHE MON CHAT FILOGUIDE

Ce petit chat en peluche marche en remuant la queue quand l'enfant appuie sur la télécommande. Une pression sur l'autre bouton et il miaule comme un petit chaton. Dim : 14 x 18 cm. Fonctionne avec 3 piles LR003 fournies. Dès 3 ans.



0483 E

PELUCHE CHIHUAHUA

Peluche filoguidée avec laisse lumineuse. ChiChiLove Loomy avance, aboie et se trémousse en bougeant la queue. Dim : 20 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 incluses. Dès 3 ans.

0486 E

FURREAL CHATON

Il possède une fourrure blanche et grise super douce, des yeux bleus scintillants et un joli collier bleu. Il marche et parle. Attache sa laisse, pousse-le doucement dans la maison pour le faire avancer, voir sa queue remuer et entendre des adorables effets sonores de chaton. Dim : 20 cm. Fonctionne avec 3 piles LR44 fournies. Dès 4 ans.



0470 C

TUNDRA LE TIGRE

Tundra est un adorable tigre en peluche de 23 cm. Avec sa fourrure extrêmement douce et ses grands yeux brillants, impossible de lui résister ! Dès la naissance.

0489 E écoiffier

SORTIE DE CAISSE + CHARIOT

Caisse de supermarché remplie de produits à acheter, une carte bleue, un micro, un terminal CB, une balance pour les fruits et légumes et un chariot pour faire ses courses de la semaine. Dim : 48 x 29,5 x 72 cm. Dès 18 mois.



écoiffier

0490 E

COFFRET DINETTE 70 PIECES

De nombreux accessoires de dinette dans ce baril solide et pratique pour le rangement. 70 pièces. Dim : 41,5 x 21 x 25 cm. Dès 18 mois.



0504 E

COFFRET KIDS : JE CUISINE MES GOUTERS PREFERES

Chefclub

Dans ce coffret, les enfants trouveront des recettes illustrées, plus saines que les gâteaux industriels du commerce, et accessibles pour cuisiner selon leurs envies. Un livre de recettes à réaliser avec tous les incontournables du goûter avec les tasses Chefclub fournies. Dès 4 ans.



0505 E

COFFRET KIDS : LES GATEAUX ET DESSERTS INCONTOURNABLES

Des recettes simples et délicieuses avec des décors extraordinaires ! Fondant au chocolat, crêpes, madeleines, cookies, riz au lait et bien plus encore. Cerise sur le gâteau, ces classiques très simples à réaliser se transforment en recettes rigolotes grâce à un univers magique. Contient un livre de recettes et les tasses Chefclub. Dès 4 ans.



0499 D

SERVICE DE TABLE

31 pièces pour 4 invités comprenant des assiettes, des verres à pied, un service à thé, des couverts, un plateau et des bols. Dès 3 ans.

0493 E Smoby

CAISSE ENREGISTREUSE

Elle est composée d'un tiroir caisse, d'une véritable calculatrice, d'un micro, d'un lecteur de carte bancaire et d'une nouvelle balance avec action mécanique. 30 accessoires inclus : 1 scanner son et lumière, 1 cannette de jus de pomme, 2 boîtes factices, 4 tickets de caisse, 12 billets, 9 pièces, et 1 carte bancaire. Dim : 39 x 21,5 x 16 cm. Fonctionne avec 1 pile LR54 fournie et 2 piles LR03 non fournies. Dès 3 ans.



0496 B

DINETTE GABBY

8 accessoires inclus : 1 plateau, 1 théière avec son couvercle, 1 sucrier avec son couvercle, 1 pot à lait, 2 tasses, 2 cuillères. Dim : 26 x 14,2 x 2,6 cm. Dès 3 ans.



0497 C

PANIER PIQUE NIQUE GABBY

Léger, il est équipé d'une poignée ergonomique pour être transporté partout. Il comprend un couvercle rabattable en 2 parties. 21 accessoires sont inclus. Dim : 26,4 x 18,8 x 12,7 cm. Dès 3 ans.



GABBY'S DOLLHOUSE



0533 E

SAC SURPRISES HIPPOCAMPE POLLY POCKET

Ce papa hippocampe emporte son bébé dans sa poche et renferme des surprises, 13 accessoires et 2 mini-figurines. 1 bandoulière est reliée au coffret. Dès 4 ans.

vtech

0517 D

LE SMARTPHONE EDUCATIF GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

L'enfant discute avec les personnages de la série et s'amuse avec P'titchou, Dj Miaou, Pandi Pattes et Gabby à travers des jeux for-miaou-dables ! 4 jeux pour s'amuser en musique, préparer un gâteau avec P'titchou, jouer à la marelle avec Pandi ou préparer une potion avec Marine.

1 bouton Livraison surprise pour écouter des messages de Gabby et découvrir ses amis. 1 bouton discussion avec les Gabbychats pour imiter une conversation avec Gabby et Pandi Pattes. Un clavier à 10 chiffres pour jouer aux activités. Un bouton Réglages pour choisir une sonnerie, régler le contraste de l'écran et activer ou désactiver la musique de fond. Arrêt automatique. Dim : 15 x 9 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.



0515 C

CONSOLE MAGI'POCKET GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

Cette console nomade aux couleurs de la série permet aux enfants de découvrir les chiffres, les lettres et les formes avec le personnage de Marine ! 4 boutons de navigation sont présents sur la console pour découvrir son contenu ainsi qu'un bouton « Gabbychat du jour » pour découvrir les personnages de la série et un bouton « Balnéo science » pour aider Marine à mesurer, ajouter et mélanger des ingrédients afin de créer des potions magiques «for-miaou-dables». Avec la vraie voix du personnage de Marine. Arrêt automatique et réglage du volume sonore. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.



0516 D vtech

MONTRE JEU INTERACTIVE DE GABBY

Une montre multifonction et parlante « for-miaou-dable » pour apprendre avec Gabby ! Ecran animé. 10 cadrans pour personnaliser sa montre avec ses personnages préférés de la série. 4 jeux pour faire des découvertes avec Gabby et ses amis de la Maison Magique et travailler sa logique, son observation, sa coordination et sa mémoire. Double affichage de l'heure : analogique ou digital.

Fonctions alarme/ réveil, coucou (qui retentit toutes les heures, fonction désactivable), chronomètre et sablier. Avec la voix des personnages. Arrêt automatique. Fonctionne avec 1 pile CR2450 fournie. Dès 3 ans.

0518 E

CASQUE FILAIRE GABBY

Casque filaire limité en décibels (85 dB). Stéréo. Arceau réglable. Prise Jack 3,5 mm. Volume réglable. Dès 3 ans.



0535 D

5 COMPAGNONS MYSTÈRES

Invoque de nouveaux Mixlings en mélangeant les ingrédients magiques dans le chaudron. Avec la poudre pétillante, le chaudron fait de vraies bulles. Quel Mixling vas-tu trouver ? Chaque Mixling a un pouvoir magique spécial à révéler à l'aide des accessoires magiques. Modèles assortis. Hauteur : 16,5 cm. Dès 5 ans.



0520 C

PERLES A REPASSER GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

Contient environ 4.000 perles, 2 plaques carrées, 1 ficelle, des feuilles de modèles, des instructions et du papier à repasser. Dès 5 ans.



Clementoni 0521 B

JOURNAL INTIME GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

Un journal intime à assembler et à personnaliser dans le style de Gabby. De nombreuses pages à colorier et à customiser avec des autocollants.

Contient une couverture, des pages à personnaliser, des autocollants, des décorations à découper, des feutres, des crayons, un ruban et des paillettes colorées. Dès 6 ans.



0522 E

COFFRET FÊTE DANS LE JARDIN GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

Un univers de jeu contenant 18 éléments de jeu dont 3 figurines pour faire la fête. Dès 3 ans.



0528 E

LE BAC A SABLE ET LA PISCINE DES BEBES

Ce petit château dispose de plusieurs espaces de jeu : la tour du château avec un toboggan et des escaliers pour y accéder, un bac à sable avec des accessoires pour construire des châteaux de sable et une piscine pour se rafraîchir. Livré avec un bébé Lapin Bélier. Dès 4 ans.



0526 D

SIÈGE LUNE GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

Très confortable, ce siège de forme arrondie est doté d'une assise rembourrée en polyester. Dim : 47 x 54 x 42 cm. Dès 3 ans.

Disney WISH

0545 C
VALENTINO

DISNEY WISH

Peluche douce et câline à l'effigie de Valentino.
Dim : 25 cm. Dès la naissance.



0562 D

TAMAGOTCHI

Le vrai, l'authentique... le Tamagotchi des années 90 est de retour et n'a pas pris une ride ! Modèles assortis. Fonctionne avec 1 pile CR2032 fournie. Dès 8 ans.

**BAN
DAI**



0564 D

PURSE PETS LICORNE

Un sac compagnon animé hyper tendance à emporter partout. 2 modes de jeu : interactions et chansons. Plus de 30 sons et réactions. Dim : 17 x 12 x 6 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 4 ans.



0548 D

MALLETTE DE MAQUILLAGE DISNEY WISH

Cette superbe palette de beauté vous permettra de créer et de personnaliser toutes sortes de looks. Elle contient 12 crèmes scintillantes, 16 gloss, 1 fard à joues, 1 bronzer, 1 pinceau à lèvres, 1 pinceau fard à joues. Dim : 29,3 x 5 x 24,5 cm. Dès 3 ans.



0549 C

PLUMIER MAQUILLAGE WISH

Contient : 16 gloss, 8 crèmes scintillantes, 2 applicateurs, 2 accessoires pour les cheveux, 2 stickers. Plumier métal 22x4x9 cm. Dès 8 ans.



0568 B

STITCH ET SA PLANCHE DE SURF

Peluche toute douce. Dim : 25 cm. Dès la naissance.



0551 E

IGLOO DE KRISTAL CRY BABIES

Découvrez l'igloo de cristal et ses 6 accessoires. Magique, ses larmes te permettent de créer de la neige. Contient une poupée Kristal. Dim : 20 x 18 cm. Dès 3 ans.



0552 C

CRY BABIES MAGIC TEARS

Mini poupée Cry Babies Magic Tears à habiller. Elles pleurent de vraies larmes. Inclus des vêtements en tissu. Modèles assortis. Hauteur 5 cm. Dès 3 ans.



0569 E

CRY BABIES DISNEY STITCH

Amuse-toi à l'habiller et à la coiffer. Inclus 3 accessoires. Dim : 20 cm. Dès 3 ans.



Schleich

0556 D

BOX AVEC JUMENT

Elle se sent très à l'aise dans son confortable box. Elle étanche sa soif à l'abreuvoir et savoure le bon foin du râtelier. Pour aller à l'entraînement, la porte du box s'ouvre et la jument est guidée vers l'extérieur par le licol. Peut-être décrochera-t-elle bientôt une nouvelle victoire et un flot ? Dim : 42 x 12 x 18 cm. Dès 5 ans.



0572 C

CREAT STITCH

Un tableau de peinture par numéros. Contient 1 tableau 24x30 cm, 20 pots de peinture acrylique à base d'eau, 1 double pinceau, 2 palettes, 1 modèle, 1 attache tableau et 1 vernis brillant. Dim : 24 x 30 cm. Dès 12 ans.

Coup de



0576 E

TALKIES -WALKIES STITCH

Portée de transmission jusqu'à 200 m en extérieur, antenne dure, 2 canaux de communication, clip de ceinture. Dim : 6,8 x 4,4 x 16 cm. Fonctionne avec 2 piles LR61 non fournies. Dès 3 ans.

Disney
Stitch

0570 D

COFFRET 5 FIGURINES STITCH

Ramenez à la maison les aventures de Lilo et Stitch de Disney avec l'ensemble de figurines Stitch à collectionner ! Cet ensemble de cinq figurines très détaillées comprend Stitch et Angel. Dim : 6 cm. Dès 3 ans.





Barbie®



0581 E

TÊTE À COIFFER ELSA

L'ensemble comprend une tête à coiffer, un peigne, une pince, deux barrettes, deux spirales à cheveux, quatre élastiques et six pierres précieuses pour décorer les cheveux. Dim : 26 x 11 x 26 cm. Dès 3 ans.



0583 D

TALKIE WALKIE ELSA ET ANNA

Parfait pour jouer en intérieur comme en extérieur. Deviens Elsa ou Anna le temps d'une journée. Amuse-toi pendant des heures à communiquer avec tes amis. Fonctionne avec 6 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.

0584 E

DEGUISEMENT CENDRILLON

Tu seras, sans aucun doute, la plus belle ce soir au bal grâce à cette charmante robe Cendrillon. L'effet sequins imprimé, les arabesques au centre du top, les petites manches et les basques te donneront la grâce et l'élégance d'une véritable princesse. Taille : 4 - 6 ans.



0585 C

POUPEE CENDRILLON

Elle porte une tenue et des accessoires scintillants incluant des chaussures et un diadème. Dim : 29 m. Dès 3 ans.



0600 C

BARBIE MALIBU CAVALIERE

Elle porte 1 tenue de cavalière avec 1 paire de bottes et 1 bombe pour la tête. Son corps est articulé aux coudes et aux genoux pour le jeu d'équitation. Dim : 29 cm. Dès 3 ans.



0602 C

BARBIE COLOR REVEAL 2 - SIRENE

6 surprises sont à découvrir avec Barbie dont un nouvel effet ! 1 tenue, 1 paire de boucles, 2 changements de couleur, 1 brosse, 1 paire de chaussures. Modèles assortis. Dim : 29 cm. Dès 3 ans.

0589 E

SPIN AND REVEAL RAIPONCE

Des surprises et des indices apparaissent en tournant le coffret. Et grâce au jupon réversible et aux 5 accessoires, Raiponce personnalise sa tenue. Dim : 29 m. Dès 3 ans.



0591 E

DEGUISEMENT FEE DANAE

3 pièces comprenant une robe, des ailes et un bandeau. Dim : 116 cm. Taille : 5-6 ans.



0593 D

STEFFI LOVE VETERINAIRE

Steffi soigne les animaux. Elle s'occupe en urgence de la patte cassée d'un petit chat. Accessoires inclus : une table d'auscultation pour voir la radio et 8 accessoires de docteur. Dim : 29 m. Dès 3 ans.

0604 D

CABRIOLET ROSE DE BARBIE

Cette élégante voiture inspirera toutes sortes d'histoires avec son design profilé et ses touches modernes. Le cabriolet affiche des lignes sportives et des détails réalistes dans un style Barbie reconnaissable entre mille comme la plaque d'immatriculation personnalisée et la silhouette de Barbie sur l'emblème à l'avant du capot. Livré sans poupée. Dim : 34 cm. Dès 3 ans.



Poupée volante



Lansay 0592 E

SKY DANCERS PRETTY POPPY

Pose Pretty Poppy sur sa base et tire sur la corde pour la regarder s'envoler ! Wow, c'est magique ! Dim : 18 cm. Dès 6 ans.



0628 E
TÊTE À COIFFER

Pour la rendre encore plus jolie, tu disposes d'une palette de maquillage en forme de cœur et d'une brosse, d'un peigne, de perles à enfiler et de nombreux accessoires. Dim : 39 x 15 x 34 cm. Dès 3 ans.



0614 E
RAINBOW JUNIOR HIGH PYJAMA PARTY BELLA

Bella est plus que jamais stylée avec sa tenue pyjama party et ses accessoires. Dim : 22 cm. Dès 4 ans.



0632 C
JEU DU BARBIER

Ce coffret contient un sèche cheveux, une tondeuse, un rasoir et divers accessoires. Dès 3 ans.

0615 D
RAINBOW HIGH SWIM SUNNY

Elle est vêtue d'un paréo qui peut se porter de plus de 10 façons différentes. Parfait pour le bain, la piscine ou la plage. Dim : 27 cm. Dès 4 ans.



Lansay 0619 C

MES PARURES MONSTER HIGH

Crée 8 bijoux Monster High à l'effigie de tes personnages préférés. Dès 8 ans.



0635 C
LE COFFRET DE MANUCURE DISNEY PRINCESS

Choisis les ongles adaptés à ta taille. Décore les avec des autocollants. Puis, pose dessus des petits accessoires selon ton envie en les faisant adhérer avec de l'eau : ils colleront comme par magie. Dès 4 ans.





Clementoni 0659 E

L'ATELIER DES STYLOS

Ce coffret te permettra de créer et de personnaliser des stylos avec plein d'accessoires et de décorations inclus. Dès 6 ans.



0641 C

LABORATOIRE COSMETIQUE ET BEAUTE

Avec ce kit vous pourrez créer, en toute sécurité, de nombreux types des masques personnalisés, une crème parfumée, des bombes de bain colorées, des gommages exfoliants, des sels de bains relaxants et plus encore. Dès 8 ans.



Clementoni 0642 E

PARFUMS ET COSMETIQUES

Un véritable laboratoire de beauté pour réaliser de magnifiques créations personnalisées : parfums, savons, crèmes et sels de bain aromatisés. Ce coffret scientifique comprend des essences et des ingrédients parfumés pour stimuler la créativité des enfants. De nombreuses activités ludiques proposées à travers le manuel illustré qui guide les enfants dans la découverte de la science des parfums et des cosmétiques. Dès 8 ans.



Clementoni 0643 C

MON LABORATOIRE DES ONGLES

Un coffret scientifique ludique et créatif qui apprend aux enfants tous les secrets du soin des ongles et du nail art. La console pratique permet de mélanger la base avec les colorants fournis et de créer de magnifiques vernis à ongles. Dès 8 ans.



Style Ever

0644 E

BAR A ONGLES ET TATOUAGES

Adopte un look tendance avec le bar à ongles et tatouos ! Ton institut de beauté à portée de main. Contient : 1 bar à ongles, 3 pots de paillettes, 3 vernis à ongles, 2 outils, 2 planches de tatouage transparent pour poser les paillettes, 1 planche de stickers pour ongles, 30 faux ongles, adhésifs pour faux ongles et 1 notice. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



Style Ever

0646 F

MA MANUCURE CREATIVE

Ce nécessaire de manucure comprend 14 accessoires différents pour sublimer ses mains : les ongles pourront ainsi être polis ou décorés avec des stickers ou mis en couleur avec 7 vernis. Dès 8 ans.



Style Ever

0647 E

L'ATELIER DE MANUCURE

Utilise les 25 contenus inclus dans cette trousse de manucure et pédicure et apprends à créer de fantastiques vernis à ongles colorés et brillants. Dès 8 ans.



Clementoni 0645 E

NAILS ART STUDIO

Un super kit pour décorer les ongles. Comprend une sècheuse pour les ongles au design innovant et moderne comme être dans un vrai salon de nail art. Des vernis à ongles sûrs avec une nouvelle formule pour un résultat professionnel et tendance. Fonctionne avec 3 piles non fournies. Dès 8 ans.



Style Ever

0662 D

STUDIO DE SCRAPBOOKING

Tout ce dont tu as besoin pour faire tes propres créations ! Scrap et customise ton carnet, tes petits mots ou ta décoration de chambre. Dans ce produit tu trouveras un carnet à customiser, des plaques de gaufrage, des feuilles de papiers imprimés, des rouleaux de tape, des stickers à personnaliser, des feutres, des pochoirs, des planches de stickers, des collés pailletés, des stross et une colle. Dès 6 ans.



Clementoni 0649 E

SALON DE TATOUAGE

Pour les fans de tatouages, voici un coffret super cool pour réaliser d'incroyables tatouages personnalisés. Grâce à la machine à tatouer spéciale pour la peau et ses mines colorées interchangeable, les petites filles pourront s'amuser à créer leurs propres tatouages, en les dessinant à main levée ou à l'aide des pochoirs. Dès 6 ans.



Clementoni

0650 E

MAKE UP STUDIO

Un atelier de maquillage riche et moderne conçu pour les jeunes filles pour des activités créatives inspirées des tendances du moment. Ce coffret Crazy Chic offre une première approche du maquillage grâce à des cosmétiques sûrs et de qualité, avec une lampe et un support pour smartphone (non inclus). Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.



0671 E

STUDIO D'AQUARELLE

Crée tes plus belles œuvres avec ce studio d'aquarelles. Mélange les couleurs et de l'eau pour créer des effets artistiques incroyables. Dès 6 ans.



0672 C

COLORIZY PAPILLONS

Les pots très stables, fabriqués en matière recyclée, contiennent une peinture acrylique en pigments qui permet de créer ses premières œuvres d'art avec des couleurs vibrantes et couvrantes. Ils seront guidés par des contours et des numéros qui disparaîtront parfaitement sous une couche de peinture. Petit à petit, le tableau prendra vie à chaque couleur ajoutée. Dès 8 ans.



0670 C

AQUARELLUM LICORNES

Après avoir rehaussé de couleurs leur Aquarellum Phospho, les enfants profiteront d'une expérience unique et magique. Une fois la lumière éteinte, les illustrations brilleront de mille feux. Dès 7 ans.

Coup de



0673 E

L'ATELIER DES BOUGIES

Un coffret créatif complet pour apprendre à réaliser soi-même des bougies avec la paraffine. Permet de réaliser des bougies de formes différentes. De nombreux accessoires permettront de décorer les bougies. Dès 8 ans.



0674 C

SET BOUGIES PHOTOPHORE

Ce coffret contient tout le nécessaire pour créer de superbes bougies en cire. Laisse libre cours à ton imagination pour harmoniser les couleurs et les effets. La cire en billes se travaille à froid sans aucun risque. Dès 8 ans.



Lansay

0676 E

PIXELO PHOSPHO 2D

Applique la peinture gel sur les illustrations pour les voir briller dans le noir. Son utilisation est très simple : insère une cartouche dans le Pixelo puis appuie sur le bouton pour libérer chaque point de gel dans les zones prédéfinies. Contient 5 cartouches de gel phosphorescent. Dès 7 ans.



Lansay 0677 B

LICORNE SEQUINS

Crée un tableau scintillant en sequins d'une magnifique licorne. Un compartiment à sequins t'aidera à ranger les sequins. Dès 7 ans.



0680 D

ATTRAPE RÊVE NATURE

Dans cette jolie boîte cadeau, retrouve tout le nécessaire pour fabriquer 5 attrape-rêves sur le thème de la nature. Dès 7 ans.



0681 D

LUMIÈRE POUR REVER GALAXIE

Cette décoration murale galaxie lumineuse est l'accessoire idéal pour toutes les chambres d'enfant. Les parties en bois sont faciles à assembler et peuvent être peintes. Les enfants peuvent utiliser la colle à paillettes, le papier à paillettes, le fil, les cœurs et les étoiles pour créer un superbe attrape-rêves. Cet éclairage onirique galaxie fait main est livré avec une guirlande à 8 LED de couleur. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.



Clementoni 0686 D

FRIENDSHIP BRACELET MANIA

Un coffret créatif ludique pour réaliser des bracelets de l'amitié super colorés et tendance. Des nœuds simples aux techniques plus complexes, ce coffret vous guidera étape par étape pour créer de nombreux bracelets colorés. Dès 7 ans.



0687 E

MACHINE A BRACELETS

Crée des supers bracelets d'amitiés tendance en un tour de main. Prépare tes perles et appuie sur la machine pour découvrir ton bracelet. 170 perles fournies permettant de créer 10 bracelets. Dès 7 ans.



SuCandy 0688 E

BRACELETS MULTI RANGS

Dans cette jolie boîte cadeau, retrouve tout le nécessaire pour fabriquer ces célèbres bracelets multi rangs. Cette Lovely box contient : 38 m de fils de coton, 3 m de cordon ciré, 1 ruban de satin parme 30 cm, 5g de perles, 10g de perles, 2 plumes en métal, 1 grigri "Love" en métal, 4 sequins rouges, 80 m de ruban, 6 fermoirs, 15 anneaux, 10 larges fermoirs, 1 livret d'instructions. Dès 7 ans.



make it real 0689 D

COFFRET BIJOUX

CRISTAUX DE REVE ENVOUTANTS

Crée 8 bracelets cristaux uniques avec ce coffret aux couleurs pastels. Tu pourras même réutiliser la boîte pour mettre tes bijoux. Contient 319 perles, 6 breloques, 1 bracelet en soie et du fil élastique transparent. Dès 8 ans.



0690 C

8 BRACELETS FEEL GOOD A CRÉER

Chaque bracelet possède son super-pouvoir : la douceur, la sérénité, la chance, la protection, l'intuition, la magie, le bonheur, la force, l'amitié, l'amour, la confiance en soi, les rêves, la joie, le réconfort. Ce coffret permet de réaliser 8 bracelets avec de grosses perles et breloques. La boîte devient une jolie boîte à bijoux. Dès 8 ans.



0691 D

COFFRET PERLES

Contient 180 perles en bois, 8 grosses perles en formes de fleurs et 5 lacets. Coffret en bois avec couvercle transparent en plexiglass. Dès 3 ans.



Lansay 0692 E

CUTIE STIX ORIGINAL

Coupe les stix et créer des perles trop mignonnes à l'infini. Des multitudes de formes, d'animaux, de fleurs et de fruits. Contient 15 Sticks, 2 moules de découpe, 8 fermoirs, 1 atelier de découpe, 1 atelier de perçage, 2 bobines de fils élastiques. Dès 6 ans.



0695 E

PIXEL FACTORY

Réalise de magnifiques objets de différentes formes et motifs avec des perles colorées magiques. Des perles qui collent avec de l'eau, à l'aide d'un principe simple en 4 étapes : choisis ton modèle, assemble tes perles incluses (plus de 1100 perles), vaporise de l'eau en respectant la fiche modèle, ajoute un des 12 accessoires pour créer ton objet (porte-clés, marques pages, cartes, badges, magnét...) puis laisse sécher tes créations pour pouvoir décorer tes affaires. Dès 6 ans.



0697 C

JIXELZ ANIMAUX DAB ET DISCO

Donne vie à toute sorte de créations colorées en assemblant les pièces. Avec ce pack de 1250 pièces, crée une licorne qui fait un dab et un lama. Dès 6 ans.



playmobil®



0701 D

CHAMBRE DE PRINCESSE AVEC COIFFEUSE

C'est l'heure d'aller dormir. Les princesses se relaxent dans leurs lits confortables. Contient une coiffeuse, des chemises de nuit, des bijoux et des chatons. Dès 4 ans.



0702 E

CALECHE ET COUPLE ROYAL

Le couple royal se promène en calèche. Ils ont emporté un panier pour le pique-nique dans le jardin du palais. Dès 4 ans.



0712 E

VEHICULE DE SECOURS

Ce pack très complet contient une équipe composée de deux secouristes, un joueur de foot et du matériel de secours adapté à une intervention sur terrain de sport. Dès 4 ans.



0714 D

STARTER PACK POLICE

Un bandit est sur le point de commettre un méfait. Vite, la police doit agir. Comprend deux personnages, deux motos et de nombreux accessoires. Dès 4 ans.



0705 E

FAMILLE ET TENTE

Le coffret comprend deux personnages, une tente, un réchaud, une casserole et une poêle, de la nourriture, une lampe et d'autres accessoires. Il contient également deux kayaks qui flottent sur l'eau, avec leurs rames. Dès 4 ans.



0717 D

STARTER PACK JARDIN POTAGER

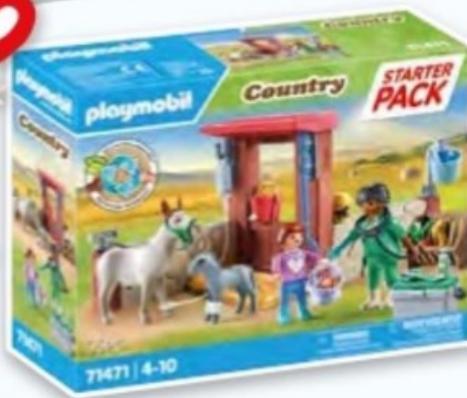
C'est l'heure de la récolte. Il y a plein de fruits et légumes dans ce potager. Comprend deux personnages, une brouette, une tondeuse, un pommier et de nombreux autres accessoires. Composé de 80% de matériaux recyclés ou biosourcés en moyenne. Les emballages sont également composés de matériaux recyclés, à hauteur de presque 100%. Dès 4 ans.



0706 D

VACANCIERS AVEC PISCINE ET BAIN A BULLES

La piscine et le bain à remous peuvent être remplis d'eau. La pompe est fonctionnelle ce qui permet d'injecter de l'air dans le bain à remous et faire des bulles dans l'eau. La piveur est équipée d'une pipette qui lui permet d'aspirer et d'expulser de l'eau. Dès 4 ans.



0719 D

VETERINAIRE AVEC ANIMAUX DE LA FERME

Vite, l'âne s'est blessé, appelons le vétérinaire ! Comprend deux personnages, un âne et son petit. Fabriqué avec plus de 80% de matériaux recyclés ou biosourcés en moyenne. Dès 4 ans.



LEGO



0724 E

LA BOITE DE BRIQUES CREATIVES

Jeu de construction et de création de véhicules dans un vaste assortiment de couleurs. Dès 4 ans.



0726 D

LE FOOD TRUCK DE BURGERS

Le food-truck est surmonté d'un burger géant et l'aire de préparation, dotée d'une cuisine détaillée, de condiments et d'une trappe de service qui s'ouvre pour révéler une pancarte avec un burger grillé au feu de bois, peut être détachée du camion. Le set inclut également les minifigurines d'un vendeur et d'un client. Dès 5 ans.



0728 D

LE ROBOT ELEMENTAIRE DE LA TERRE DE COLE

Le set inclut Cole avec un katana miniature et un Guerrier au masque de loup avec un sabre, pour que les enfants puissent rejouer les combats. Dès 7 ans.



0740 C

L'ARMURE ROBOT DE WAR MACHINE

La poitrine du robot s'ouvre pour révéler un cockpit pour le pilote War Machine. Il y a 3 lanceurs de tenons ainsi qu'une boîte de rangement à l'arrière pour des munitions supplémentaires. Cette figurine dispose de bras, de jambes et de mains articulés.

Dim : 11 cm.
Dès 6 ans.



0731 D

L'APPAREIL PHOTO RETRO

Votre enfant peut d'abord construire un appareil photo jouet, puis le transformer soit en une caméra vidéo rétro, soit en un téléviseur rétro avec une antenne. Dès 8 ans.



0745 C

LE BUGGY TOUT TERRAIN DE COURSE

Il dispose de détails d'un réalisme fascinant inspirés des vrais buggles de course, tels que la suspension arrière, un moteur à 4 cylindres mobiles et une direction très flexible.
Dim : 17 cm. Dès 8 ans.





0786 D **CIRCUIT MONSTER TRACKS**

Un circuit cartonné de près de 3 m sur la thématique des cascades de voiture avec véhicule et décors inclus. Le véhicule Monster Truck inclus est motorisé et roule sur les arêtes des cartons pour parcourir le circuit et déjouer les obstacles. Ses phares arrière sont lumineux. L'enfant développe sa créativité et son imagination en créant de nouvelles pistes à l'aide de cartons récupérés pour agrandir son circuit à l'infini. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.

Inclus

0789 D

CIRCUIT 5 LOOPINGS

Circuit livré avec un véhicule métal retro-friction. Looping rotation 360°. Dim : 190 cm. Dès 3 ans.



0771 C **TÉCAP? CLASSIC - 100 PIÈCES**

Jeu d'équilibre et de construction en bois naturel permettant à l'enfant de laisser libre court à son imagination et à sa créativité. Dès 4 ans.



0791 D

GARAGE 3 ETAGES

Ce parking est composé de rampes, d'une zone de lavage, d'un ascenseur et d'une station-service. Il peut accueillir une multitude de voitures. Dim : 60 x 45 x 34 cm. Dès 3 ans.



0774 D **200 PLANCHETTES EN BOIS**

Jeu de construction et d'adresse pour imaginer tous types d'édifices. Dès 18 mois.



0775 C **SUDOKU DES LEGUMES**

Le but du jeu est simple : il faut positionner les légumes en bois dans le potager comme la carte modèle puis compléter les cases vides. Il faut retrouver une seule couleur de légume dans un carré mais également en alignement vertical et horizontal. Dès 5 ans.



0776 E **TRI SELECTIF**

Apprendre dès le plus jeune âge à reconnaître les déchets et à faire du tri sélectif. Au dos de chaque bloc il y a la couleur de la poubelle correspondante pour que l'enfant puisse vérifier s'il a fait le bon choix. Il y a 2 dés (colorés) pour s'amuser encore. Contient 54 pièces. Certifié en bois de hêtre, 100% FSC et peinture à base d'eau et encres à base d'huile minérale. Dès 3 ans.



0777 D

PÊCHE A LA LIGNE MAGNETIQUE

Dédez vos amis et découvrez qui est le meilleur pêcheur. La pêche magnétique classique est basée sur la méthode Montessori. Dès 3 ans.

0778 D **PARCOURS AU TRESOR EVOLUTIF**

Fais traverser la bille d'une extrémité à l'autre du support en suivant le chemin tracé : parcours bleu, rouge ou vert. Une navette en bois, fixée à des ficelles amovibles permet de manoeuvrer la bille avec précision afin d'éviter qu'elle ne tombe dans les trous. En bois FSC. 2 tableaux de jeux. Inclus 2 boules bois. Dim : 38,8 x 6 x 57 cm. Dès 3 ans.





0751 C
CUBES SONORES FRUITS

Les bruits tout doux sont obtenus grâce à des billes, du sable et des perles enfermées à l'intérieur des cubes. Dès 18 mois.



0754 D **Disney**
SEAU 40 BLOCKS BOIS DISNEY

Blocs en bois décorés permettant aux enfants de construire leur propre ville et jouer avec leurs personnages Disney préférés. Dès 3 ans.



0757 E
ARCHE DE NOE EN BOIS

L'ensemble comprend l'Arche, Noé, sa femme et 22 animaux, parfait pour des heures de plaisir. Dès 18 mois.



0760 D
PETIT ETABLI EN BOIS

Cet établi stimule l'imagination et la motricité de l'enfant de manière ludique. Comprend : 6 boulons, 6 écrous, 3 engrenages, 2 moules de montage, 1 marteau, 1 tournevis et 1 clé. Dim : 28 x 19 x 8,6 cm. Dès 3 ans.



0763 C
BARIL 100 PERLES BOIS

Différentes couleurs et formes à enfiler. Fourni avec 7 aiguilles reliées à une corde. Dès 3 ans.



0752 E
FERME DES FORMES

Les enfants apprendront à leur rythme à manipuler les animaux pour les encastrer dans les espaces correspondants. Une fois encastrées, les pièces sont facilement récupérables grâce à la porte basculante de la maison et à la pente inclinée à l'intérieur. Dès 2 ans.



0755 E

LABYRINTHE MAGNETIQUE

Munis de 2 stylets aimantés, les enfants feront voyager les billes dans le labyrinthe pour placer chaque bille de couleur dans le bon emplacement. Dim : 30 x 22 x 13 cm. Dès 18 mois.



0758 E
JEU D'EVAIL 1 2 3

Un jeu de numération en bois, pour commencer à manier les chiffres. Les chiffres sont de formes et de couleurs différentes et permettent de tester associations et emplacements, faisant découvrir aux tout-petits les nombres et les ordres de grandeur. Tous les éléments se placent sur un support en bois, délicatement décoré. 65 pièces. Dim : 43 x 10,5 cm. Dès 2 ans.



0761 D
BARIL TRAIN BOIS

60 pièces pour créer un circuit de train en bois avec de nombreux accessoires : locomotive, wagons, pont, arbres, bâtiments... Dès 3 ans.



0764 D
FERME - MON PREMIER POULLAILLER

Ce joli poulailler composé de 9 poules en bois et d'une échelle amovible, est parfait pour accompagner l'enfant dans le développement de son imagination. En plus des personnages, le poulailler renferme de nombreuses possibilités de développement de jeux, comme la poule à forme sur le côté de la maison, quelle est la bonne poule à venir placer à l'intérieur ? Dès 18 mois.



0753 C
JEU DE BLOCS EN BOIS

40 pièces en bois à la texture douce et aux bords arrondis, décorés de différents motifs et animaux. Dès 18 mois.

0756 C
PUZZLE ALPHABET EN BOIS

Apprend à reconnaître les lettres devient un jeu d'enfant. Les cubes avec les lettres sont séparés du tableau et ont des impressions différentes. Le dos du tableau est un tableau noir sur lequel on peut écrire ou dessiner avec un crayon inclus. Dim : 30 x 30 cm. Dès 18 mois.



0759 C

JOUET D'EQUILIBRE FOURMI

La fourmi doit emporter les 20 feuilles à la fourmière pour l'hiver mais attention à ne pas tout faire tomber. En bois Schima, hêtre FSC 100%. Dim : 14,6 x 7 x 11 cm. Dès 2 ans.



0762 D

LA FABRIQUE DE MIEL DE PENNY

Ce coffret de jeu permet aux petits d'explorer les merveilles de la nature et même de jouer le rôle d'une abeille qui récolte le nectar. Conçu en bois FSC, PE vert (à base de canne à sucre) et en feutrine. Dès 3 ans.

Buki 0795 E

TAPIS VOITURE AVEC SIGNALISATION

Un tapis de voiture avec les feux de signalisation qui s'allument et changent même de couleurs ! Inclus : un assortiment de 3 petites voitures. Fonctionne avec 2 piles CR2032 fournies. Dès 6 ans



0798 E
PACK DE 5 VEHICULES DC COMICS

Les véhicules officiels des shows Monster Jam aux couleurs des super-héros DC Comics : Batman, Superman, Le Joker, Wonderwoman et Flash. Véhicules True Metal échelle 1:64ème. Dès 3 ans.

0796 C

CONVOYEUR 6 VEHICULES

Camion avec rampe de lancement à l'avant et ses 6 véhicules. Contient 1 hélicoptère, des barrières et des cônes de chantier. Transportable grâce à sa poignée. Dim : 40 cm. Dès 3 ans.



0797 D

CAMION DEPANNEUSE

Charge la voiture de course sur la dépanneuse à l'aide du treuil. Véhicule à friction avec effets sonores et lumineux. Fonctionne avec 3 piles fournies. Dès 3 ans.



0799 D

SEMI REMORQUE EXTENSIBLE

Semie-remorque extensible jusqu'à 1,64 m avec 4 véhicules métal et avec sons et lumières. Fonctionne avec 3 piles LR44 fournies. Dès 3 ans.



0801 D

COFFRE VEHICULES FRENCH TOUCH

Coffret de 5 véhicules en métal à roue libre. Reproductions originales à l'échelle 1/64ème (7,5cm) de modèles français. Dès 3 ans.

0800 D

FLAMING FIRE MONSTER

Véhicule à tête de monstre avec fonction fumée (vapeur d'eau, petit réservoir à remplir), son et lumière, suspensions et roues libres avec pneus en caoutchouc. Dim : 25 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.



0822 E

CHATEAU FORT

Défend ton royaume des envahisseurs, repousse les assaillants, et prépare-toi pour des batailles épiques au temps des chevaliers. Contient : 1 château fort avec pont-levis et trappes pièges, 16 chevaliers, 4 chevaux, et 1 dragon, une catapulte et de nombreux accessoires tels que des échelles, des flammes, des drapeaux... Dès 3 ans.



0812 D

CAMION DE CHANTIER RADIOCOMMANDE

Assemble ton camion avec la visseuse en suivant les instructions pas à pas. Deux modèles : benne et pelleteuse. Une fois monté, allume le moteur et pilote le camion avec la radiocommande. La visseuse se transforme en tournevis et en radiocommande. Fonctions sonores. Dès 3 ans.



0818 D

PANOPLIE POMPIER LANCE A EAU

Casque américain, montre, masque à gaz, talkie-walkie, hache, extincteur et lance à incendie fonctionnelle. Dès 3 ans.



0817 E

SAC A DOS POMPIER AVEC ACCESSOIRES

Sac en tissu avec bretelles ajustables, bandes jaunes réfléchissantes, grande poche de rangement avec fermeture éclair et petites poches de rangement latérales et frontales. Livré avec de nombreux accessoires : lampe torche avec fonction lumineuse, extincteur avec fonction vaporisation (contenance : 0,5L), talkie-walkie, pied de biche, marteau brise-glace et insigne de pompier. Dès 3 ans.



bruder 0813 E

TRACTO PELLE JCB

Le tractopelle est entièrement fonctionnel et les accessoires (pelle de devant et godet arrière) sont détachables. Le siège du conducteur pivote. Dès 3 ans.





0825 C

STATION DE POLICE

Comprend : une plateforme de réparation, une station de lavage et une station service et de nombreux accessoires. Dès 3 ans.



0847 D

VISSEUSE- DEVISSEUSE BOSCH

Elle possède des fonctions électroniques très réalistes et parfaitement adaptées aux enfants : bruitage, fonction lumineuse, double sens de rotation et deux vitesses de fonctionnement. Livrée avec 4 embouts interchangeables. L'accu de la visseuse sert de boîtier à piles. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 3 ans.



0827 E
COSTUME
POLICIER

Comprend : casquette, veste, pantalon, ceinture et holster. Taille 116 cm. Dès 5 ans.



0844 C

BOITE A OUTILS DE BRICOLAGE

Comprend de nombreux outils : perceuse visseuse mécanique, tournevis, marteau, vis... en tout 22 pièces. Dès 3 ans.

0842 D

MALLETTE DU
BRICOLEUR EN BOIS

Contient 40 pièces : un marteau, des clous, des tournevis, une scie, un double décimètre, une équerre, des plaques à visser, des vis et des écrous. Dès 3 ans.



0834 E

TRACTEUR CLAAS NECTIS AVEC REMORQUE

Echelle 1/16ème. Roues avant directives, remorque basculante et ouvrable. Petit volant additionnel permettant de diriger les roues. Dès 3 ans.



0833 E

COFFRET FERME
CLAAS

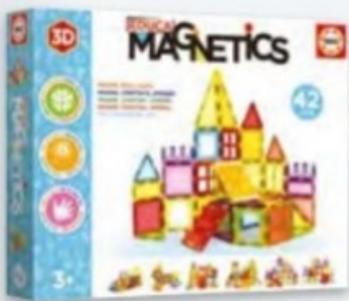
Comprend : 1 tracteur Claas, 1 remorque, des animaux de la ferme, fermier, arbre, barrières, pour créer l'univers de la ferme. Echelle 1/32 ème. Dès 3 ans.

0835 E

TRACTEUR FORESTIER

Tracteur avec une carrosserie en métal, à friction, avec bruit de moteur et phares. Echelle 1:24 ème. Dès 3 ans.





0855 E

EDUCA MAGNETICS

Avec ces 42 pièces magnétiques, laisse libre cours à ton imagination et construis différentes figures. Dès 3 ans.



0857 E

BARIL 150 PIECES MECCANO JUNIOR

Pour réaliser ses premières constructions Meccano : 5 modèles différents à construire. Outils et notice de montage inclus. Dès 5 ans.



0859 E

MA VOITURE A RETROFRICITION MECCANO JUNIO

3 modèles de véhicules à construire, 138 pièces, des outils, des autocollants et une notice de montage inclus. Dès 5 ans.



0860 C

CABRIOLET RETRO FRICTION

Construis ce superbe cabriolet pour des courses folles. Un moteur à rétro friction inclus pour d'incroyables accélérations. 5 modèles à construire. 174 pièces, 2 outils et notice de montage inclus. Dès 8 ans.



0876 E

TYRAM T-REX LANCE FLAMMES

Grâce au lanceur intégré sur sa carrosserie, il peut lancer 3 projectiles inclus. Ils peuvent ensuite être directement rangés sur la carrosserie. Le bouton lancement permet de tirer les projectiles placés dans la bouche du dinosaure. Le mode dino permet de faire bouger les pattes et d'ouvrir la mâchoire du dino. La LED rouge dans sa bouche s'éclaire quand il ouvre la mâchoire pour cracher du feu. Avec plus de 50 sons réalistes et phrases et des effets lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 4 ans.



0883 E

SHAKY VOLCANO

Fais tourner la roulette et positionne ton dinosaure sur l'emplacement du volcan qui est de la bonne couleur. Une fois que tous les dinosaures sont sur le volcan, déplace-les d'un emplacement à l'autre. Mais attention : si le volcan entre en éruption et fait tomber tes dinosaures, c'est perdu. Dès 4 ans.



0863 D

BULLDOZER

Un coffret pour construire un incroyable bulldozer et 9 autres modèles d'engins de chantier, avec plus de 200 composants : roues dentées plates et coniques, crémaillère, différentiel, vis sans fin, pneus crantés, barres, panneaux... La pelle du bulldozer se soulève grâce au mécanisme de vis sans fin et l'engin se déplace vraiment lorsque l'on tourne le volant de direction. Dès 8 ans.



0864 B

BUGGY ET QUAD

Plus de 100 composants interchangeables. 2 modèles : 1 modèle à construire en suivant le manuel et 1 modèle à construire via l'appli. Dès 8 ans.

0866 E

VOITURE DE SPORT RADIOCOMMANDEE

Assemble ta voiture de sport en suivant les instructions pas à pas. Deux modèles : supercar et cabriolet. Une fois montée, conduis la voiture avec la radiocommande et participe à 4 défis de pilotage. La voiture bouge dans toutes les directions : avant/arrière/droite et gauche. Fréquence 2,4 GHz. Notice illustrée en couleurs. Fonctionne avec 3 piles LR06 et 3 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.



0867 E

MAIN HYDRAULIQUE

Construis une main cyborg articulée en assemblant les pièces. Ajoute de l'eau dans le système et pilote la du bout des doigts. La main s'ajuste pour porter des objets comme des balles ou des bouteilles. Elle peut s'adapter aussi bien pour les droitiers que pour les gauchers. Notice illustrée en couleurs. Dès 8 ans.

Coup de cœur

0885 D

CRAZY REQUINS ET DINOSAURES

Les prédateurs les plus féroces du monde réunis dans un kit scientifique très original : requins et dinosaures. Découvrez de nombreux secrets et curiosités sur les plus célèbres prédateurs de la mer et les prédateurs de la préhistoire. Requin en bois à construire, dinosaure à monter, œuf de dinosaure à faire éclore... Dès 7 ans.





0907 B
CIRCUIT DE BILLES

Set de 76 pièces. Construis ton circuit et lance ta bille à l'intérieur. Elle roule et tourne dans tous les sens. Dès 3 ans.



0927 E
FIGURINE METAL SPIDER-MAN

Figurine en métal à l'effigie de Spider-Man. Taille : 15 cm. Dès 8 ans.



TOMY **0909 E**
TRICKY BILLE NIVEAU 2

Une course d'obstacles époustoufflante qui demande de l'adresse, de la coordination et des réflexes rapides. Dès 5 ans.

vtech

0925 E
LANCE TOILE SPIDER-MAN

Lance des toiles aussi réalistes que celles de ton héros. Ce blaster contient : 1 blaster, 1 recharge et 1 sachet à eau. Dès 5 ans.



0911 E
MARBLE RUSH GAMING SET

4 configurations différentes pour des jeux et des défis avec tes amis. Marque des paniers, aligne les Marble Billes ou atteins les cibles pour devenir le meilleur joueur. À vos billes, c'est parti ! Dès 4 ans.



0935 E
DONATELLO RADIOCOMMANDE

Conçu pour patiner en douceur et effectuer des figures sur n'importe quelle surface, comme un vrai skateur. Utilise la télécommande pour rouler et contrôler la vitesse. Fonctionne avec 2 piles LR03 non fournies. Dès 5 ans.



0913 E
CIRCUIT GECKO RUN

Le premier circuit à bille vertical, tient aux murs et aux fenêtres grâce à des ventouses spéciales. Ce circuit ne prend pas de place dans une pièce et offre des possibilités quasiment infinies. Les pistes flexibles permettent même de prolonger le circuit sur un deuxième mur. Les pistes sont élaborées à partir de matériaux renouvelables plastique green PE composé de 60 à 90% de canne-à-sucre. Dès 8 ans.

Clementoni



0914 D
CIRCUIT STARTER SET

Un coffret scientifique très excitant pour découvrir les principes de la physique de façon amusante. Utilise l'accélérateur pour propulser les billes sur le circuit et déte les lois de la gravité avec le looping. Le manuel te guidera pas à pas pour créer tes premiers circuits. Dès 8 ans.



0924 C
FIGURINE VENOM

Figurine articulée de 30 cm de l'ennemi le plus redoutable de Spider-Man. Dès 4 ans.



0917 D
BEYBLADE BURST QUADSTRIKE

La personnalisation 4 en 1 passe au niveau supérieur avec les toupies Beyblade Burst QuadStrike, grâce à des pointes bouclier améliorées conçues pour des compétitions plus intenses. Modèles assortis. Dès 6 ans.



0921 E
PACK FIGURINE BATMAN

Un coffret comprenant une figurine articulée Batman de 30 cm et 16 accessoires pour transformer Bruce Wayne en Chevalier Noir. Dès 4 ans.

POKÉMON



0962 C FIGURINE SONIC

Découvrez Sonic, le héros de jeu vidéo sous forme originale Goa Jit Zu. Figurine complètement élastique, super étirable. Dim : 13 cm. Dès 4 ans.



0939 D POKEBOX

Cette boîte métal à collectionner contient une carte promo à l'effigie d'un Pokémon star et un panache de quatre boosters. Modèles assortis. Photo non contractuelle. Dès 6 ans.



0970 E VOITURE METAL RACER

Vitesse 12 km/h, portée 20 m, temps de charge 1h20, autonomie 20 min. Dim : 22 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 6 ans.



0942 E PICKACHU A CONSTRUIRE

Vivez des combats plus spectaculaires que jamais avec ce coffret de construction Pikachu. Ce Pokémon de type Électrik mesure plus de 10 cm et prend des postures héroïques avec des mouvements de combat variés. 211 pièces. Dès 7 ans.



0978 E VOITURE KAYA 007 RADIOCOMMANDEE

Elle se conduit des deux côtés, ne craint aucun obstacle et ne s'arrête jamais, elle retombe toujours dans une position de conduite. Cette voiture est équipée de lumières LED pour lui donner un look incroyable. Dim : 15 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies et 1 batterie 2,7 V 350 mAh Li-Ion fournis. Dès 5 ans.

0974 C

LIGHTNING RACER RADIOCOMMANDE

Echelle 1/18 ème. 27 mHz. Vitesse 10 km/h, autonomie 15 min, portée 20 m, temps de charge 120 min. Voiture de course à effets lumineux. Dim : 23 cm. Fonctionne avec 1 batterie lithium 2,7V incluse pour la voiture et 2 piles LR06 fournies pour la télécommande. Dès 3 ans.



0980 D

QUAD DUST RACER RADIOCOMMANDE

Fonctionne en intérieur et extérieur avec une portée de 25 m. Suspension avant, propulsion arrière pour des dérapages maîtrisés. Ce quad est simple d'utilisation, idéal pour les plus jeunes et roule jusqu'à 10 km/h. Dim : 22 cm. Fonctionne avec 6 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.

DRAGON BALL Z

SUPER EXTENSIBLE!

3 PERSONNAGES MYTHIQUES



0946 E FIGURINE FLEX DRAGON BALL

3 figurines Dragon Ball Z Super super extensibles (jusqu'à 50 cm) Goku, Vegeta et Piccolo. Vous pouvez les presser, les étirer et les maltraiter à volonté sans jamais les casser. Dès 5 ans.



0959 E COUSSIN SUPERMARIO

Revêtement et remplissage 100% polyester. Dim : 35 cm.

0948 E DEGUISEMENT DRAGON BALL Z

Comprend : haut, pantalon, ceinture, jambières et manchettes. Taille 140 cm. Dès 9 ans.



NARUTO

0949 D FIGURINE NARUTO

Figurine particulièrement détaillée avec 16 points d'articulation. Dim : 30 cm. Dès 4 ans.



0953 E CASQUE MARIO KART

Casque limité en décibels (85 dB). Idéal pour les consoles de jeux. Micro détachable. Arceau réglable. Prise Jack 3,5 mm. Dès 5 ans.

Jeux et bois



1000 D COLORIAGE ET PEINTURE SOPHIE LA GIRAFE

Plonge tes doigts dans la peinture et décore les cartes aux couleurs vives. Après avoir peint, tu peux utiliser les feutres pour bébé. Ces feutres sont faciles à manier et peuvent être nettoyés des mains et de la plupart des tissus. Dès 12 mois.



1002 D KIT DE PEINTURE AU DOIGT AVEC TABLIER

Ce kit contient différentes couleurs de peinture au doigt, un tablier d'activité et un rouleau de papier recyclé que tu peux utiliser pour créer de magnifiques œuvres d'art. Le tablier est fabriqué à partir de bouteilles en PET 100 % recyclées. Fabriqué avec des matières premières naturelles et des matériaux recyclés. Dès 2 ans.



TOMY 1003 E TAPIS AQUADOODLE

Tapis avec stylo à eau pour dessiner et découvrir les animaux et révéler ceux cachés sur le tapis. Au bout de quelques minutes, l'eau s'évapore et le dessin disparaît pour dessiner encore et encore. Dès 18 mois.



1004 D CHARTE DE RESPONSABILITE MULTICOLEUR MICKEY MOUSE

Ce cadre en bois est un bon moyen pour encourager les enfants à prendre leurs responsabilités. Aide les enfants à se fixer des objectifs et à les atteindre. 12 magnets avec les responsabilités (deux étiquettes vierges), 25 étoiles magnétiques jaunes et 10 étoiles magnétiques bleues. Relevez le défi d'apprendre à planifier, à établir des priorités et à récompenser avec votre petit. Sur le planificateur, vous pouvez voir la date, le temps qu'il fait et le calendrier. En bois FSC. Livré avec un stylo. 75 pièces aimantées. Dim : 44 x 39,5 x 1,2 cm. Dès 3 ans.



1005 B

ARDOISE MAGIQUE COULEURS

Comprend : stylo et tampons magnétiques pour dessiner en couleur. Fais glisser la barre pour effacer et recommencer. Dès 3 ans.



1006 E

MA PREMIERE ARDOISE

L'ardoise permet à l'enfant de dessiner librement mais également d'apprendre à écrire. Grâce aux cartes présentes, l'enfant apprendra les différentes lignes et courbes indispensables à l'apprentissage de l'écriture. Puis il apprendra à écrire les lettres de l'alphabet ainsi que les chiffres. Dès 2 ans.



1007 E TOMY MEGASKETCHER CLASSIQUE

Ecran de haute qualité pour réaliser des dessins très précis sans effet nid d'abeille. Avec 1 bouton d'effacement, 1 crayon et 4 tampons. Une alternative parfaite aux feuilles de papier. Dès 3 ans.



1008 C MONSIEUR PATATE VERT

Le tout premier Monsieur Patate fabriquée en plastique à base de plantes et avec un packaging 100% carton. Inclus 14 accessoires. Dès 3 ans.



1009 E MOULAGE PLATRE 8 ANIMAUX

Donne vie à quatre duos d'animaux trop croquants. Contient tout le nécessaire pour réaliser 8 figurines en plâtre : 1,2 kg de plâtre, 4 moules en PET, 3 x 6 pots de peinture de 5,4 ml, 1 crayon Aqua noir, 1 pince et 1 spatule en bois et du papier ponce. Dès 5 ans.



1012 D COFFRET KINETIC SAND CHANTIER

Le seul sable qui ne sèche pas et ne s'émiette pas pour des créations plus solides et tout en couleurs. Coffret de 454 g de sable, 1 engin de chantier, 2 accessoires et 1 moule. Dès 3 ans.



1011 C COFFRET DRESSING MAGNETIQUE

Habilite la fillette grâce aux vêtements aimantés en suivant les cartes ou en créant tes propres ensembles. Inclus 92 pièces en bois et 15 cartes modèles. Dès 3 ans.

Hama 1013 D MAXI PACK HAMA

Ce coffret de perles à repasser rassemble plus de 7000 perles. Découvrez 2 grandes plaques (carrée et ronde), 1 petite plaque (étoile) ainsi qu'un trieur de perles pour vous aider à répartir les couleurs et tout ranger facilement. Retrouvez également 1 livre d'inspiration avec 8 modèles rigolos à reproduire. Dès 5 ans.

7000 perles



1014 C PACK MAXI CORN

Coffret d'environ 1000 flocons colorés aux différentes formes pour animer un atelier créatif original et ludique. Ce jeu de loisir créatif est évolutif : les plus petits pourront commencer par trier les couleurs et les formes et les coller entre eux. En grandissant, les enfants s'amuseront à réaliser des statues, des personnages, des objets pour jouer... Dès 3 ans.



Lansay
1030 E

BLOPENS SUPER CENTRE D'ACTIVITÉS ANIMAUX

Transforme ta boîte en pupitre et crée des dessins à effet aérographe de tes animaux préférés grâce aux 16 pochoirs. Dès 5 ans.



1031 C

TABLETTE A DESSIN XL

Ecris, dessine ou prends des notes sur la tablette à dessin grand format avec écran LCD. Pour écrire, il suffit d'utiliser le stylet comme un stylo. Pour effacer, il suffit d'appuyer sur le bouton. Dès 4 ans.



1032 E

TROUSSE A DESSIN PROFESSIONAL STUDIO

La pochette contient 12 pastilles de peinture, 24 feutres double-embout, 18 crayons de couleurs aquareillables, 8 pastels à l'huile, 12 stylos gel pailletés, 2 crayons de papier HB et 2B ainsi que de nombreux accessoires. Dès 6 ans.



1033 E

VALISE LOISIRS CREATIFS

Laisse ta créativité s'exprimer grâce aux différents accessoires inclus dans cette malette : des pompons, des yeux, des feutres, des bâtonnets en bois, des héciles, des fils chenilles. Dès 3 ans.



1034 C

MALLETTE DE COLORIAGE 86 PIÈCES

Contient : 1 palette de peinture à l'eau, 12 crayons gras, 12 craies, 12 crayons de couleurs, 24 feutres. Dès 3 ans.



1015 D

CABINET DENTAIRE

Aller chez le dentiste n'a jamais été aussi amusant. Mouler les dents du patient, soigner ses caries, lui mettre un appareil et voilà un beau sourire. Livré avec 8 pots de pâte à modeler. Dès 3 ans.

1016 D

MON 1ER KIT PLAY-DOH

Ce set d'outils est tout ce dont tu as besoin pour faire exploser ta créativité. Livré dans un petit sac afin de transporter ce kit partout. Dès 3 ans.



1038 D

MAGIC MANDALA

Les différents pochoirs et roues dentées offrent des possibilités de dessins infinis ! Compartiment pratique de stockage pour garder tous tes accessoires bien rangés ! Contient 27 pièces. Dès 3 ans.



1017 E

MES GLACES ARC EN CIEL

Créez d'incroyables glaces en pâte à modeler. Inclus : 1 base rotative pour servir les glaces, 1 pot transparent, 1 coupe, 1 couvercle, 1 pelle de service, 1 cornet, 1 cuillère et 280g de pâte à modeler. Dès 3 ans.

1026 D



TABLEAU JUNIOR

Une face ardoise noire pour écrire à la craie et une face ardoise blanche magnétique pour feutre effaçable. Le tableau comprend 1 boîte de 10 craies colorées, 1 marqueur noir effaçable et 1 petit chiffon de nettoyage. Dès 3 ans.



1021 C

MAGNETI'BOOK ALPHABET

Jeu éducatif magnétique en carton pour apprendre l'alphabet en français. Composé de 26 magnets illustrés et de 116 magnets lettres. Une fois le livre ouvert, le but du jeu est d'écrire correctement sur la scène le mot indiqué sur chaque magnet illustré. Dès 3 ans.



Barbie
1048 D

TROLLEY 7 TAMPONS BARBIE

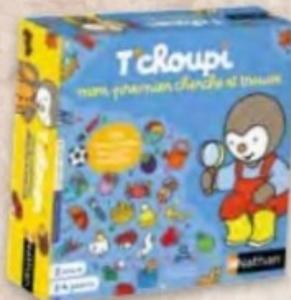
Contient 7 tampons en bois et latex naturel, 5 crayons de couleur, 18 feutres Giotto, 1 cahier d'activités, 30 stickers, 1 sticker géant pour décorer le trolley, 1 tampon encreur avec encre lavable et non toxique. Avec une poignée réglable en hauteur. Dès 3 ans.



1062 B

MON PREMIER MEMORY T'CHOUPI

Le plus célèbre des jeux de mémoire, dans l'univers enfantin de T'Choupi. L'enfant s'amuse à retrouver des paires d'images identiques développant sa capacité de mémorisation. Dès 2 ans.



1064 B

LA FERME A TOUCHER

Toucher, caresser, manipuler : autant d'expériences multisensorielles qui aident Bébé à découvrir et explorer son environnement. Il fait travailler sa mémoire et sa motricité en associant chaque animal de la ferme avec son pelage. Contient 12 grandes cartes (10 x 10 cm) dont 6 avec une matière à toucher. Dès 12 mois



1066 D

MON PREMIER PUZZLE INTERACTIF DES ANIMAUX

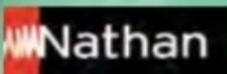
Le jouet reconnaît lorsqu'un animal est correctement placé. Bébé découvre alors le nom de l'animal, son cri, son habitat, apprend à compter et découvre quelques mots en anglais. Quatre boutons lumineux : animaux, chiffres, anglais et musique. Quand Bébé enlève une pièce du puzzle, il découvre des informations sur l'illustration cachée. 1 chanson et 5 mélodies. Jouet en bois FSC. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 18 mois.



Nathan 1063 D

MON PREMIER CHERCHE ET TROUVE T'CHOUPI

Un jeu de recherche et trouve avec de grandes images adaptées aux plus petits. Un joueur retourne une planche et dès qu'un joueur trouve l'image sur le plateau, il pose un jeton sur la planche. Le premier qui a trouvé les 4 objets de sa planche gagne. Dès 2 ans.



1054 E

VERITABLE PLUMIER HARRY POTTER

Plumier bois contenant un stylo plume, son encrier et l'encre de chine, un crayon de papier, et des trombones. Dès 6 ans.



1068 D

LE JEU DES PETITES SOURIS

Vite, aide les petites souris à regagner leur maison avant que le chat n'ait fini son repas et n'arrive pour toutes les attraper ! Dès 2 ans.



1069 B

BABY ELECTRO MON IMAGIER

Relie la question et la réponse avec la pointe du stylo. Si le stylo s'allume, bravo. La réponse est bonne. Un jeu éducatif pour apprendre en s'amusant. Dès 2 ans.



1070 C

MONTESORRI BABY BOX COLOURS

Un tableau coloré pour contenir beaucoup de choses. Un jeu de classement pour découvrir et apprendre les couleurs. Dès 12 mois.



1071 E

MON PREMIER IMAGIER BILINGUE

Cet imagier parlant et interactif permet de découvrir 100 mots de vocabulaire en français et en anglais avec les personnages « Les petits écoliers ». Le livre comporte 12 pages éducatives plastifiées et illustrées avec capteurs sensitifs pour sélectionner les illustrations et faire de nombreuses découvertes. Chaque page d'apprentissage est classée par thème : animaux domestiques, sauvages, fruits, aliments, couleurs, parties du corps, contraire. 2 chansons en français, 2 chansons en anglais et effets sonores amusants. 100% bilingue. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 18 mois.



1072 D

CHERCHE ET BRILLE DANS LA NUIT

Dans ce livre, les plus petits découvrent le monde de la nuit. Des boutons lumineux font apparaître différents éléments sur les pages. Dès 2 ans.



1073 E

COLORINO PAT'PATROUILLE

Avec ce grand support transparent, l'enfant joue à y fixer 31 gros pions colorés pour compléter et reproduire l'univers de la Pat'Patrouille. Ce jeu favorise ainsi la connaissance des 5 couleurs de base, exerce la motricité fine et la créativité. Dès 2 ans.



1050 D

SLIME MELANGE TOUT MANIA

Pour des créations originales et personnelles. Contient 7 pots de slime différents à mélanger avec des perles, des boules de mousse, des étoiles. Dès 3 ans.



1075 D

MON PREMIER COFFRET DE JEUX

Des jeux traditionnels revisités et adaptés pour les plus jeunes : jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, jeu des échelles et un mémo-loto. 8 pions en bois, 12 polets illustrés, 1 gros dé, 1 livret de règles des jeux. Dès 2 ans.





1076 C

MA PETITE MAISON MONTESORRI

Range tous les objets à leur place et construis une merveilleuse maisonnette ! Grâce à ce jeu, l'enfant apprend à catégoriser les objets, à reconnaître leur forme et à les insérer au bon endroit. Dès 2 ans.



1077 C

CAROTINA BABY 10 JEUX EDUCATIFS

Une riche collection de jeux pour développer la logique, la dextérité, la vue, le toucher et bien plus encore. Dès 2 ans.



1078 D

CAROTINA BABY 60 JEUX

60 jeux pour les tout-petits avec bingo, puzzle, associations logiques, mémo, kits de dessin et bien plus. Soixante activités éducatives pour exercer la mémoire et la concentration, la logique, découvrir les voyelles, les chiffres, les animaux et développer toutes les compétences de base. Dès 2 ans.



Nathan 1079 C

LE ROYAUME DES LICORNES

1, 2, 3, on lance les dés. Vite, on cherche la licorne à la crinière bleu et orange et à la robe étoilée. Le premier qui rassemble quatre licornes dans sa forêt magique gagne la partie. Un jeu d'observation fine et de rapidité. Dès 3 ans.



1080 C

CAROTINA LABORATOIRE 50 JEUX

50 jeux éducatifs grâce auxquels votre enfant enrichira son vocabulaire, découvrira les nombres, les formes et les couleurs, fera travailler sa mémoire, sa concentration et sa logique. Carotina, la carotte sonore et lumineuse, aidera à trouver les bonnes réponses. Fonctionne avec 2 piles LR44 fournies. Dès 3 ans.



1081 C

MONTESSORI SUPER ECOLE D'ECRITURE

Apprends à écrire avec ce kit éducatif. Avec le stylo ergonomique spécial et les tableaux d'écriture et d'effacement, écrire devient un jeu d'enfant. Dès 3 ans.



Nathan

1082 E

JE DÉCOUVRE LES ÉMOTIONS

Un coffret complet pour accompagner son enfant dans la gestion de ses émotions. Plusieurs activités pour découvrir, nommer, faire le tri et accueillir ses émotions : le miroir du monstre, le tableau magnétique des émotions, les cartes découverte, les fiocons des émotions, le retour à la sérénité. Dès 3 ans.



1055 E

MALLETTTE D'ACTIVITES

Contient 2 plateaux de rangement à poser sur la table pour avoir tout sous la main. Les plateaux permettent également de trier et ranger les divers accessoires. Plus de 800 accessoires sont fournis dont une paire de ciseaux, des feuilles colorées, des cure-pipes classiques, géants ou pailletés, des fils de coton, des bâtonnets en bois, des boutons, des attaches parisiennes, de la feutrine, un feutre, de la peinture. Notice illustrée en couleurs avec 20 projets. Dès 4 ans.



1085 C

MA PREMIERE ECOLE DE MUSIQUE

Ce jeu s'inspire du monde fantastique des Musiciens de Brême. De nombreuses mélodies à jouer grâce au clavier pédagogique. Avec la méthode des notes colorées, les enfants apprennent également à lire et composer des mélodies simples ! Fonctionne avec 3 piles LR1130 non fournies. Dès 3 ans.

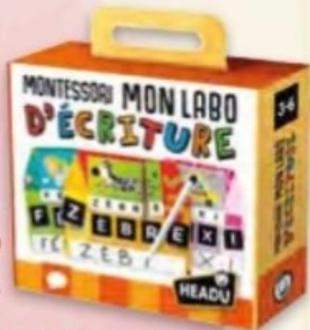


1087 B

Clementoni

LES CHIFFRES TACTILES MONTESORRI

Contient 10 cartes avec des chiffres rugueux : une finition spéciale à toucher pour en mémoriser la forme. Le jeu stimule la pensée numérique grâce à l'association des chiffres avec les cartes quantité et aux jetons pair et impair. À travers le toucher, l'enfant apprend d'abord à reconnaître la forme des chiffres puis développe sa capacité d'association en les associant aux cartes quantité et aux jetons. Un jeu conçu avec des matériaux recyclés. Dès 3 ans.



1088 C

MON LABO D'ECRITURE MONTESORRI

A l'aide des petits pupitres en forme de maison, les enfants assemblent les puzzles des mots, écrivent avec les lettres prédecoupées et exercent l'écriture avec le feutre fourni dans le kit. Un jeu pour renforcer l'apprentissage de la lecture et de l'écriture. Dès 3 ans.



Nathan

1089 D

LE JEU DU LOUP

Vite, vite ! Il faut avoir terminé sa récolte avant que le loup ne soit complètement habillé ! La règle du jeu, simple et conviviale, propose aux enfants deux modes de jeu différents : tous ensemble contre le loup ou chacun pour soi. Dès 3 ans.



1090 D

MAKI NE VEUT PAS ALLER A L'ÉCOLE

Découvre une histoire inédite avec Maki, aide-le à s'amuser et se faire de nouveaux amis avec diverses activités ludiques. Inclus un livre, un jeu, un objet original et 5 fiches d'activités recto verso. Dès 3 ans.



1091 D

TRI'NATURE - CLASSE LES ANIMAUX

Trie ou classe les animaux dans les bonnes boîtes pour faire progresser dans l'arbre le petit singe malicieux. Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale avec du papier et du carton FSC. Dès 3 ans.



1092 D

CAROTINA STYLO PARLANT LE GRAND JEU DE VOCABULAIRE

Avec la tablette écritrice, l'enfant forme des mots avec les lettres fournies, trace des lettres et recopie des mots avec le feutre effaçable spécial. Il découvre de nombreuses fiches interactives pour apprendre l'alphabet et découvrir de nombreux mots. Dès 3 ans.



1093 E

MALO CHIKO

Ce loup a mangé vraiment n'importe quoi. À l'aide de la pince, les enfants peuvent jouer au dentiste et retirer les objets coincés dans la gueule de Malo. Mais attention de ne pas te faire mordre ! Dès 4 ans.

Lansay 1094 E

TEMPETE A LA MARRE

Soit le premier à amener les canetons du nid vers le ruisseau. Papa Canard peut laisser échapper un prout rigolo et les faire tomber. Dès 4 ans.



TOMY 1095 D

PIC PIRATE

Qui sera le plus malin et se débarrassera de toutes ses épées sans faire sauter le Pirate ? Dès 4 ans.

1096 C

MATCH SPIDERMAN

Joue avec tes personnages préférés de l'univers Spider-Man et sois le premier joueur à aligner 5 cubes identiques pour gagner la partie ! Un jeu à deux où il faut allier observation et tactique. Dès 4 ans.



1097 D

CLUEDO JUNIOR

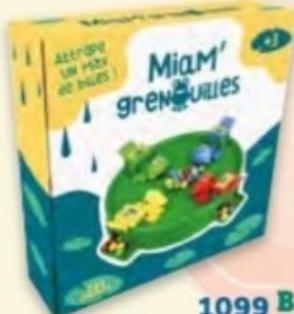
Jeu d'enquête 2 en 1 avec plateau réversible. Jeu niveau 1 chahut dans la cour de l'école : quel objet a disparu et qui l'a pris ? Jeu niveau 2 : mystère au labo de science : qui a déclenché l'éruption du volcan, avec quoi et où ? Dès 4 ans.



1098 D

LYNX DISNEY 70 IMAGES

Le jeu qui aiguise la vue et les réflexes : tu dois être très rapide, avec de bons réflexes et des yeux de Lynx. Toutes les parties sont différentes grâce aux pièces interchangeables du plateau et aussi passionnantes et amusantes les unes que les autres. Dès 4 ans.



1099 B

JEU MIAM GRENOUILLES

Attrape un maximum de billes en un temps record. Dès 3 ans.



1100 C

SUPER MARIO BLOW UP SHAKY TOWER

Dépose délicatement une figurine sur l'une des plates formes. La tour va bougé, alors fait attention. Le joueur qui fait tomber la bille et les figurines a perdu. Dès 4 ans.



1101 B

JEU EQUILIBRE EN BOIS

Jeu d'équilibre en bois de 48 pièces en une tour stable. Chacun enlève une pièce et la dépose sur le sommet, le premier qui fait tomber la tour a perdu. Dès 3 ans.



1102 D

MONOPOLY JUNIOR

Plateau réversible avec 2 niveaux de jeux. Un côté se concentre sur les chiffres et les associations. En retournant le plateau, on découvre un niveau pour les plus grands qui se concentrent sur la lecture et les calculs simples. Chaque niveau de jeu a aussi ses propres billets Monopoly, ses cartes et ses règles de jeu. Dès 4 ans.



1103 E

CROQUE CAROTTE

La folle course des lapins ! Grovis la colline pour être le premier à croquer la carotte mais attention aux pièges et aux obstacles (la taupe, le pont-levis et le tourniquet) qui ralentissent la course. Un jeu de 32 cartes inclus. Dès 4 ans.



1105 C

MONSIEUR MADAME CHERCHE ET TROUVE

Les joueurs mettront à l'épreuve leur rapidité visuelle ! Le but est de trouver les couleurs, formes, accessoires, silhouettes et les images reliées aux personnages et le plus vite possible ! Contenu : cartes de personnages Monsieur Madame, jetons avec couleurs, jetons avec formes, jetons avec silhouettes, jetons avec accessoires, jetons avec images des personnages. Dès 4 ans.



1104 D

PASS PATATE

Le jeu de la patate chaude ! Une simple pression et la patate électronique lance sa folle musique qui va s'accélérer au fur et à mesure qu'elle passe de mains en mains. Lorsque la musique s'arrête, le joueur qui tient la patate est éliminé. Le gagnant est le dernier en lice. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 4 ans.





Nathan

1107 D

J'APPRENDS LES COULEURS ET LES FORMES

Après avoir choisi sa planche, l'enfant doit associer chaque jeton à la bonne forme et couleur. 2 modes de jeu : débutant ou libre. Inclus 55 jetons formes avec un système autocorrectif. Dès 3 ans.



bioviva!

1108 D

LA RONDE DU POLLEN

Découvrez comment les fleurs donnent des fruits, grâce à la pollinisation ! Pour cela, les joueurs promènent les insectes de fleur en fleur. Les petites bêtes pollinisent les fleurs, leur permettant de donner de jolis fruits. Mais attention, de nombreux dangers les guettent. Oiseau, grenouille, pesticide et même les bourrasques de vent vont les mettre au déh ! Dès 4 ans.



1110 E
HIPPOS GLOUTONS

Jeu d'ambiance où ton Hippo Glouton doit engloutir un maximum de billes en un minimum de temps pour être le meilleur de tous les hippopotames. Dès 4 ans.



Nathan

1111 D

J'APPRENDS À ÉCRIRE

Un jeu autocorrectif pour apprendre les gestes préparatoires à l'écriture et ensuite à écrire les lettres. Dès 4 ans.



1114 C

ERNEST ET CELESTINE

Le brave Ernest et la maligne Célestine ont besoin de vous pour se retrouver ! Un peu d'observation, d'agilité et beaucoup d'amour feront l'affaire pour que ces deux amis soient à nouveau réunis. Dès 5 ans.



1112 C

MA TABLETTE D'ÉCRITURE

Elle est équipée d'un écran LCD pour apprendre à écrire les lettres de l'alphabet en majuscule, en minuscules cursives, les chiffres de 0 à 9 mais aussi apprendre à tracer les lignes, courbes et droites. L'enfant place une fiche sous la tablette et suit les tracés de chaque fiche pour s'entraîner. Pour effacer, il suffit d'appuyer sur le bouton. Fonctionne avec 1 pile CR2016 fournie. Dès 4 ans.



1113 E DUJARDIN

LE COCHON QUI RIT

Le jeu de famille le plus rigolo ! Sois le premier à reconstituer ton cochon en lançant les dés. Dès 4 ans.



Nathan

1115 C

J'ACHÈTE

C'est le jour du marché. Reçois 16 euros, prends ta liste de courses et jette le dé pour avancer sur le plateau. Achète du pain, du lait, des pommes et paie à la caisse. Le gagnant est le premier à finir ses emplettes. Dès 5 ans.



Nathan

1116 C

EN ROUTE VERS LE CP

Plus de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer à deux. Des illustrations tendres et colorées. Dès 5 ans.



1117 E

MONOPOLY JUNIOR LA PAT'PATROUILLE

Les enfants pourront explorer les lieux les plus connus du dessin animé comme la montagne de Jake, la ferme de Madame Yumi ou encore le poste de secours. Des missions spéciales à réaliser pendant la partie. Est-ce Chase, Marcus, Stella ou Ruben qui viendra en aide à Madame Le Maire Goodway pour retrouver Galinetta ? Dès 5 ans.



bioviva!

1120 D

BIOVIVA JUNIOR

A travers mimes, déts et épreuves de localisation, les plus jeunes découvriront en s'amusant les espèces qui peuplent la Terre et ses lieux emblématiques ! Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale avec du papier et du carton FSC. Dès 5 ans.



1119 B

CONECTOR CONNAISSANCES

Ce jeu de questions-réponses regroupe les thématiques préférées des enfants, ainsi que les premiers enseignements de l'école. Une façon amusante d'aborder le corps humain, les formes, les additions et soustractions. Contient 8 fiches illustrées. Fonctionne avec 2 pile LR06 non fournies. Dès 5 ans.



DUJARDIN

1121 E

LE PETIT PRINCE

Le Petit Prince t'invite sur sa planète pour rencontrer sa rose. Pour le remercier, tu décides de lui offrir une étoile. Sois le premier à reconstituer ton étoile et à arriver sur la planète du Petit Prince. Dès 5 ans.



1122 C

JEU D'ADRESSE - CRAZY STICKS

Fais preuve de sang-froid et déhe tes adversaires en retirant un maximum de bâtons colorés ! Lance le dé et retire le bâton indiqué par la couleur du dé. Mais attention, si le disque touche la table, c'est perdu ! Dès 3 ans.





1123 E

DINO PICNIC

Ça mangeait quoi les dinosaures ? Avec Dino Picnic, recrée les chaînes alimentaires qui existaient il y a 100 millions d'années ! Un jeu simultané de prise de tuiles dont le but est de donner naissance au plus grand nombre de bébés dinosaures ! De 2 à 4 joueurs. Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale avec du papier et du carton FSC. Dès 6 ans.



1124 C

**DEFIS NATURE ESCAPE
LE MYSTERE DES
DINOSAURES**

Deux enquêtes captivantes à résoudre au sujet des dinosaures et de leur environnement il y a des dizaines de millions d'années. Pour y arriver, vous devrez étudier les cartes dans leurs moindres détails, trouver des indices et des infos étonnantes. Vous devrez également apprendre à vous servir du carroyage pour avancer dans vos enquêtes... De 1 à 3 joueurs. Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale avec du papier et du carton FSC. Dès 7 ans.



1125 C

LA FRANCE A DECOUVRIR

Un grand puzzle et un voyage fantastique pour découvrir les plus beaux sites de France. Tu peux t'amuser à placer les monuments au bon endroit. Dès 5 ans.



1126 B

DEVINE CE QUE JE MIME

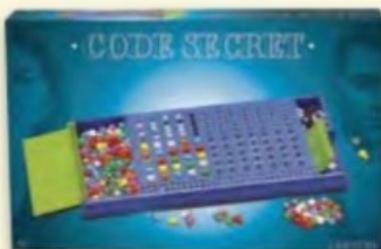
Un jeu très drôle avec des imitations, des sons et beaucoup d'actions. Fais tourner la roulette pour savoir ce que tu devras mimer : animaux, personnages, actions ou objets. Dès 6 ans.



1129 C

PUISSANCE 4

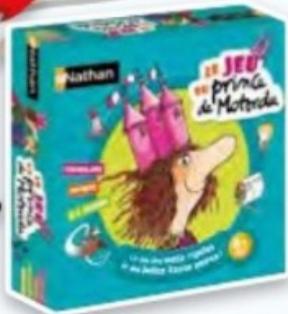
4 pions alignés, horizontalement, verticalement, ou en diagonale et c'est gagné. Dès 6 ans.



1130 B

JEU CODE SECRET

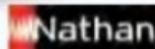
Un jeu de réflexion. Découvre le code couleur et c'est gagné, 2 joueurs. Dès 6 ans.



1131 E

**LE JEU DU PRINCE DE
MOTURDU**

Les participants sont plongés dans l'univers délirant du célèbre héros de livre, le Prince de Motordu et vont manier la langue française comme ils ne l'ont encore jamais fait. Ils découvriront au fil de la partie de nombreux jeux de rimes, de syllabes et des associations tout à fait forfelues. Dès 6 ans.



1133 E

POKÉMON COFFRET ACADEMIE DE COMBAT

Apprenez à jouer à Pokémon ! Cette boîte est une véritable aubaine pour les joueurs néophytes, adultes comme enfants. Elle a été conçue comme un jeu de société, avec un matériel de qualité, pour apprendre à jouer à Pokémon en famille. Dès 6 ans.



1134 D

BINGO LOTO 2 EN 1

Ce jeu 2 en 1 permet de jouer au bingo classique mais également d'inclure les plus jeunes à la partie grâce aux cartes spéciales formes et aux couleurs. Soit le premier à recouvrir toutes les cases de ta carte pour gagner. Dès 6 ans.



1137 D

QUI EST CE ?

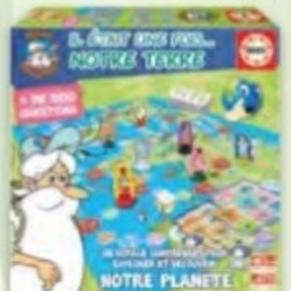
Le plus célèbre des jeux de logique et de déduction... mais qui se cache derrière la carte mystère ? Dès 6 ans.



1132 B

MINI JEU IL ÉTAIT UNE FOIS... LA VIE

Un mini jeu de plateau avec plus de 300 questions sur le corps humain, basé sur la série culte Il était une fois... Trois niveaux de questions. Devine si une affirmation est vraie ou fausse. Dès 6 ans.



1135 D

**JEU IL ÉTAIT UNE FOIS...
NOTRE TERRE**

Un grand voyage autour de la Terre en compagnie de Maestro, qui vous envoie explorer le monde. Répondez aux questions pour compléter votre carnet d'études et apprendre plein de choses passionnantes sur notre belle planète et comment la protéger. Le premier qui complète son carnet d'études et revient à la base d'opérations remporte la partie. Dès 6 ans.



1171 E

SONIC SUPER TEAMS

Le but du jeu est d'être le premier à voir ses deux coureurs franchir la ligne. Pour cela, vous avez une main de 6 cartes mouvement que vous devrez toutes jouer. Oui, mais il n'y a pas que les vôtres. Les cartes de tous les joueurs sont mélangées puis distribuées aléatoirement. À vous de faire avancer un adversaire au bon moment pour l'envoyer sur des pics ou de faire bouger le vôtre pour lui donner un déplacement double sur une case Anneaux. Dès 7 ans.



1140 D

JUNGLE SPEED

Le but est de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible ! Pour ça il faut attraper le totem dès que 2 cartes identiques apparaissent. Le boitage limite l'usage de plastique. Soc en coton bio et totem en bois certifié FSC. Dès 7 ans.



1141 D

UNO DELUXE

Pour marquer des points il faut être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en main et les cartes Action vous permettent de compliquer sérieusement la vie de vos adversaires. Quand il ne vous reste plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier « UNO ! ». Dès 7 ans.



1144 D

MONSTER PALACE

Comme tous les ans, Monster Palace accueille le colloque international des monstres affreux et créatures fantastiques pour l'élection du Monstre de l'année. Mais un scélérat a volé le trophée ! Trouvez le coupable grâce à des éléments qui étonneront grands et petits. Dès 7 ans.



1182 C

JEU THINK

Surpassez seul ou en équipe l'IA sur un mot par tour en 30 secondes. Enrichissez votre vocabulaire avec plus de 15000 mots à découvrir où votre savoir, fougue et réflexion feront la différence face à une IA limitée et démunie contre la créativité humaine. Serez-vous de taille face à la machine ? Dès 7 ans.



1142 B

MULTIPLI POTION

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte devant eux. Sur chaque carte, il y a une potion avec un chiffre (entre 2 et 9) et un monstre en forme de nombre. Dès qu'un joueur peut multiplier 2 de ses potions posées devant lui pour obtenir un résultat égal à un monstre adverse, il capture la carte de l'adversaire. Mais soyez vigilant : observez bien et prenez garde à ne pas vous faire capturer vos monstres trop facilement. Dès 7 ans.



1145 C

DEFIFOO

Deux équipes s'affrontent au travers de 150 déhs pendant que la troisième équipe arbitre. Puis les rôles changent. Une multitude de d'objets tels que dés, puces, toupies, mètres-rubans, papiers, crayons permettent de relever des défis en délirant. Dès 7 ans.



1146 E

PATTIE ET LA COLERE DE POSEIDON

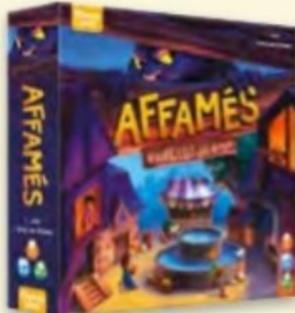
Acomplissez 4 missions sans vous faire ralentir par les Cyclopes ! Si vous réussissez à libérer Jason de la prison, reprogrammer Nazar le robot, affronter l'Hydre et forger le Trident, vous gagnez la partie. En revanche, si les Cyclopes arrivent à vous ralentir et que vous n'arrivez pas à accomplir ces 4 missions avant de ne plus avoir de cartes, vous perdez la partie. Dès 7 ans.



1147 C

COLOR ADDICT

Un jeu de rapidité et d'observation. Débarrassez-vous de vos cartes en faisant des associations de couleurs ou de mots. Soyez rapide mais attention aux coups fourrés. Dès 7 ans.



1168 D

AFFAMÉS

Des créatures affamées rôdent autour du village.. Serez-vous les nourrir avant qu'elles ne forcent la porte et saccagent tout ? Le jeu comprend plusieurs niveaux de difficultés et des variantes pour prolonger le plaisir et l'adapter à tous les joueurs. Dès 7 ans.



1170 E

LE PIRE STAGIAIRE

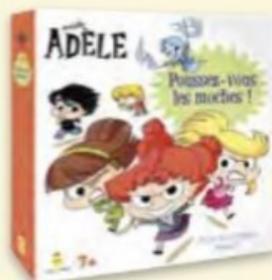
Jeu sur le thème de Greg Guillotin, le pire stagiaire qui multiplie les gaffes à foison. Un jeu qui va mettre un maximum d'ambiance à la maison. Attention à ne pas se faire piéger...Dès 7 ans.



1150 D

MORTELLE ADELE PUSSEZ-VOUS LES MOCHES !

Adèle et Jade s'affrontent en permanence : normal, ce sont les pires ennemies ! Mais il n'y a pas de place pour deux. Que la bataille commence : poussez-vous les moches ! Dès 7 ans.



1178 D

FAMILY CHALLENGE

180 questions, déhs et conversations pour redécouvrir sa famille tout en s'amusant. Idéal pour renforcer votre complicité et passer des moments inoubliables. Dès 8 ans.



1151 E

LE JEU DES CAT' TAPULTES

Pour gagner un ranron, mettez toutes les baballes jaunes à l'aide des papattes de chatapulte dans le camp de votre chat-adversaire. Un jeu dans lequel il faut bien viser, mais surtout viser vite parce que votre chat-adversaire ne vous laissera pas le temps de souffler. Dès 7 ans.



1156 D

ORDINATEUR GENIUS KID NOIR

Un ordinateur éducatif au contenu riche et au look actuel. Au programme, 20 activités pour s'amuser et découvrir les formes, la logique, le vocabulaire, les instruments de musique et plus encore. Dès 3 ans.



1211 E

AKROPOLIS

Au cœur de l'antique Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire. Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attellent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes... Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer. Vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer voir grimper le prestige de votre cité. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières et pensez à construire en étage pour élever votre cité vers les dieux. Dès 8 ans.



1201 E

LA BONNE PAYE PICOU

Votre objectif : gérer votre budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Dès 8 ans.



1187 D

RUSH HOUR

Faites glisser la voiture rouge vers le bord du plateau pour la sortir des embouteillages. Avec 40 déhs et 4 niveaux de difficulté, il est encore plus amusant à tout âge. Dès 8 ans.



1188 D

MASTERMIND

À tour de rôle, les joueurs deviennent codeur et placent des pions sur le plateau pour créer une suite de couleurs unique. Leur adversaire, le décrypteur, utilise la logique, son esprit de déduction et sa mémoire pour déchiffrer le code en 10 propositions ou moins. Dès 8 ans.



1189 E

TIC TAC BOUM

Trouvez un mot comportant une syllabe imposée avant l'explosion de la bombinette. Un compte à rebours martellement drôle ou un seul son vous sauve de l'explosion... de rire. Fonctionne avec 2 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.



1210 D

TIME'S UP FAMILY

Faites découvrir, en famille ou entre amis, des objets, des animaux, des métiers. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Fais les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir mime-les ! Durée de la partie : 30 mn. De 4 à 12 joueurs. Dès 8 ans.



1203 D

ESCAPE YOUR HOUSE

Relevez le défi dans 6 missions palpitantes. Dans chaque mission, vous avez 15 min pour vous échapper de votre maison. Travaillez ensemble pour résoudre les énigmes qui ont été laissées dans la maison, afin de trouver la clé du verrou de la porte. Dès 8 ans.



1192 D

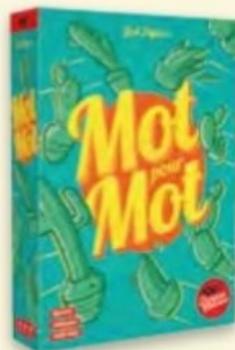
LES AVENTURIERS DU RAIL

Partez pour le Paris des années 30. Complétez vos destinations en parcourant la ville lumière pour relier les différents monuments. Des parties de 15 min pour toute la famille, débutants comme confirmés, au sein d'un Paname d'il y a près de 100 ans. Dès 8 ans.

1194 D

JUST ONE

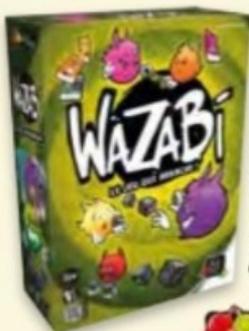
Les joueurs doivent faire deviner un mot mystère à l'un des joueurs en écrivant chacun, secrètement, un indice sur son chevolet. Sans concertation, les joueurs réfléchissent au meilleur indice à faire deviner au joueur actif. Il faudra alors veiller à ne pas choisir un mot trop banal ou trop évident, car seuls les indices uniques seront conservés pour aider le joueur à découvrir le mot mystère. Dès 8 ans.



1195 D

MOT POUR MOT

2 équipes trouvent à tour de rôle un mot correspondant à une catégorie imposée. Les lettres de chaque mot permettent de pousser les vilains cactus du côté adverse. Pour gagner, une équipe doit envoyer 5 cactus dans le camp opposé. Dès 8 ans.



1206 C

WAZABI

Débarrassez-vous de tous vos dés. Mais moins vous en avez, plus ce sera difficile. Sans oublier les cartes action qui sont là pour vous aider... ou vous piéger. Un jeu simple qui arrache. Dès 8 ans.

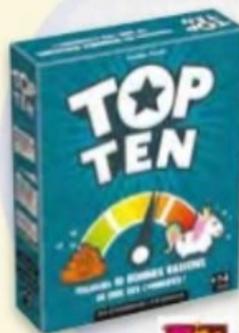


1196 C

LA LIGUE DES AVENTURIERS CONTRE ATTAQUE

Incarnez un baroudeur, un dandy, un pilote d'avion, un scientifique... et menez l'enquête de l'Europe de l'Est à l'Asie. Dès 8 ans.





1228 D

TOP TEN

Un Cap'ten de jeu est désigné en début de partie et les autres jouent ensemble en équipe. Chaque joueur se voit attribuer un numéro secret en début de partie : il détermine l'ordre des réponses que les joueurs devront donner. A chaque nouvelle question, les joueurs inventent et annoncent une réponse qui correspond à leur numéro secret : de 1 (la moins bonne) à 10 (la plus pertinente). Si le Cap'ten parvient à retrouver le bon ordre des réponses, l'équipe remporte la partie ! Dès 14 ans.



1231 E

MALLETTE 250 JEUX

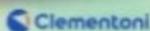
Contient : cartes, dames, oie, chevaux, loto, roulette, jeu des familles etc...250 règles. Dès 6 ans.



1247 E

JURASSIC EXPLORER

Découvrez la naissance des dinosaures, la fabrication de votre propre fossile à partir d'ambre ou de glace, simulez une éruption volcanique et comprenez comment les dinosaures se sont éteints. Dès 5 ans.



1248 E

LES MEGA CRISTAUX

Découvre comment créer des cristaux translucides, colorés, fluorescents et brillants. Un coffret riche pour créer des cristaux phosphorescents. Grâce au plâtre et aux produits chimiques inclus, tu pourras créer des cristaux avec des formes très originales. Dès 8 ans.



1230 E

SIX EN UN COFFRET BOIS

Coffret en bois qui réunit tous les grands classiques. 1 plateau de jeu échecs, dames, backgammon (plateau réversible) avec les pions correspondants. 1 set de mikados, 1 set de dominos, 1 jeu de 52 cartes, 4 dés, 1 règle des jeux. Dès 6 ans.



1252 D

LA BIOSPHERE

Contient tout ce dont tu as besoin pour comprendre les mécanismes d'évaporation et de condensation. Comment l'évaporation se transforme-t-elle en pluie ? Découvre tout le contenu du manuel, ainsi que des informations scientifiques pour faire germer et grandir les plantes. Mets-toi dans la peau d'un scientifique et reproduis la stratification du sol, observe la croissance des plantes et expérimente le cycle de l'eau. Dès 8 ans.



1237 D

CRAZY SCIENCE LA MAISON DES SORCIERES

Êtes-vous prêt à entrer dans la maison des sorcières et découvrir tous leurs secrets ? Dans ce laboratoire original, la science est utilisée pour réaliser de nombreuses expériences et potions magiques. Dès 7 ans.



Coup de cœur



1246 E

110 EXPERIENCES

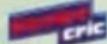
Contient tout le nécessaire pour réaliser les expériences et approcher le monde de la chimie, de la physique, de la botanique et de l'optique de manière facile, amusante et passionnante. Le manuel illustré accompagne l'enfant dans chaque phase de l'expérimentation, pour jouer en toute sécurité. Dès 8 ans.



1239 C

COFFRET MAGIE 300 TOURS

Nombreux accessoires et livret détaillé pour réaliser 300 tours de magie. Dès 6 ans.



1233 E

MALLETTE MAGIQUE 250 TOURS

Mallette avec table de magie et tout ce dont tu as besoin pour devenir un fantastique magicien. Dès 7 ans.



Musique



1269 E

WALKIE TALKIE

Explore le monde avec des talkies walkies d'une portée de 3 km. Nombreuses fonctions : 8 canaux utilisables partout, mode appel avec 10 sonneries, lampe intégrée, écran rétroéclairé... Notice illustrée incluse. Dès 8 ans.



1281 D *Barbie*

MICRO SUR PIED BARBIE

Comprend un amplificateur, une entrée ligne pour connecter mp3, portable ou autre source audio, mélodies, applaudissements et lumières. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 3 ans.

Coup de



1271 C

CRAZY SCIENCE LA SCIENCE DU DETECTIVE

Observez les preuves, collectez les indices et comparez les empreintes digitales pour trouver les coupables. Dès 8 ans.



1274 E *Lansay*

SPY X - LUNETTES VISION NOCTURNE

Avec tes lunettes à vision nocturne, espionne ton entourage pendant la nuit comme un vrai espion. Tu pourras également espionner pendant la journée grâce à la lentille télescopique intégrée. Dès 6 ans.



1275 D

YOUKOULELE

Prêts à faire danser la foule ? Ce Youkouléle en bois aux couleurs joyeuses et festives est idéal pour jouer la star et s'initier à la musique. Avec quatre cordes et 4 clés d'accordage, il n'a rien à envier aux instruments des plus grands. Petit plus : il est livré avec des cordes supplémentaires. Dès 3 ans.



1276 E

TABLE MUSICALE

Le concert peut commencer ! Avec cette jolie table musicale haute en couleur, les plus petits se feront une joie d'imaginer les plus belles musiques. Cette table se compose d'une cymbale, d'un tambour et d'un xylophone. Pratique ! Pour ne pas perdre les baguettes, elles peuvent être rangées dans les trous sur les côtés de la table ! Dès 12 mois.



1277 D *BONTEMPI*

MINI CLAVIER AVEC MICRO

Clavier électronique de 24 touches : 16 mélodies, 7 mélodies avec accompagnement, OKON (Fonction d'apprentissage). Fonction d'enregistrement et réécoute. Réglage du volume. Arrêt automatique. Micro pour la voix. 16 démos. Effets sifflements et applaudissements. 8 rythmes de batterie, effets lumineux. Fonctionne avec 4 piles LR06 et 3 piles LR03 non fournies. Dès 3 ans.



1278 D

CLAVIER ELECTRONIQUE 37 TOUCHES

Orgue électronique avec plusieurs fonctions. 37 touches avec effets lumineux. Sélection de 5 instruments, 4 sons de batterie, effets sonores spéciaux, 5 rythmes de danse. Modes démo, enregistrement et lecture de tes propres morceaux. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 3 ans.

Plein air



1295 E PATINETTE ACIER

Plateau avec large antidérapant. Roues PVC 125 mm. Freinage sur roue arrière. Poids max : 50 kg. Non pliable. Dès 4 ans.



1296 D TROTINETTE PLIABLE 2 ROUES

Poignées pliables en plastique souple. Guidon t-bar réglable 3 hauteurs (71 cm, 76 cm, 80 cm). Bloc de freinage roue arrière. Système de pliage intégré et protégé. 2 roues PVC diamètre 121 mm. Roulement Abec-5. Poids max : 50 kg. Dès 4 ans.



Barbie. 1297 E TROTINETTE 2 ROUES BARBIE

Trotinette pliable avec mécanisme de pliage sécurisé. Hauteur ajustable. Frein arrière ou pied. Roues de 120 mm de diamètre. Roulement Abec-5. Poids max : 50 kg. Dès 5 ans.

SONIC
THE MOVIES

1298 E

TROTINETTE 2 ROUES SONIC

Trotinette pliable et ajustable. Mécanisme de pliage sécurisé. Frein arrière au pied. Réglable 3 hauteurs. Plateau 35 cm. Poids max : 50 kg. Dès 5 ans.



1299 E

TROTINETTE PLIABLE SKIDS

Mécanisme de pliage sécurisé, roulement à billes ABEC-5, frein arrière au pied, hauteur ajustable, plateau polypropylène ergonomique, haute résistance et antidérapant, poignées anti-pincements. Poids max : 50 kg. Dès 5 ans.

1324 D

ARBALETTE

Une arbalète pour s'entraîner au tir en toute sécurité. Son mécanisme et ses fléchettes-ventouses permettent une utilisation sans risque. Inclus 6 fléchettes et une cible à emporter partout. Dès 6 ans.



Coup de



1315 E

SKATE EFFET METAL

Plateau polypropylène. Concave avec double kick - design imprimé, intégré "effet métal" résistante, inrayable. Planche antidérapant. Roues en pvc 50 x 36 mm. Roulement Abec-5. Poids max 50 kg. Dès 6 ans.



1320 E

ROLLERS AJUSTABLES POINTURE 27-30

Chaussons mousse auto-ajustables avec languette renforcée grand confort. Système de fermeture 2 boucles, 2 têtes sécurisées. 3 roues en PVC 60 x 24 mm. Chassis composite imprimé à 3 roues avec 2 freins arrière en TPR. Roulement 6082B. Poids max : 20 kg. Dès 3 ans.



1321 E

ROLLER IN LIVE AJUSTABLE POINTURE 30-33

Chaussons mousse avec languette grand confort. Système de fermeture par 2 boucles, 2 têtes sécurisées. 4 roues en pvc 64 x 24 mm. Chassis composite imprimé à 4 roues avec 2 freins arrière en TPR. Roulements système 6082D. Poids max : 60 kg. Dès 5 ans.

1330 C

POGO JUMPER

Saute le plus haut possible et essaie de tenir en équilibre ! Dès 5 ans.



1316 D

SKATEBOARD SKIDS CONTROL 28 POUCES

Double Kick. Plateau haute résistance antidérapant. Roues PVC diamètre 50 mm. Roulement 608Z. Impression design sur les 2 faces. Dès 4 ans.





1355 C
TRIPLETTE DE PETANQUE

3 boules de pétanques chromées de 680 grammes, livrées avec un cochonnet, une chiffonnette micro-fibre et une sacoche de rangement. Dès 12 ans.



1354 D
JEU DE QUILLES FINLANDAISES

Jeu composé de 12 quilles en bois + un lanceur en bois + un filet de rangement. Dès 6 ans.



1371 E
BUT DE FOOT

Tubes métalliques. Livré avec 1 ballon soft T5 et 1 filet. Dim : 120 x 80 x 40 cm Dès 6 ans.

1357 C

COFFRET NATURE

Un coffret pour partir à l'aventure et faire ses premières randonnées. Observe les animaux avec les jumelles 5 x 32 mm, oriente-toi avec la boussole, éclaire-toi avec la lampe frontale et compte tes pas avec le podomètre. Inclus un sac de rangement. Dès 6 ans.



1358 C
MONOCULAIRE EXPERT

Un monoculaire compact pour observer la nature et les monuments. Grossissement X 12. Diamètre 40 mm. Prends des photos facilement avec l'adaptateur smartphone et le trépied. Facile à transporter avec sa pochette de transport et sa lingette incluses. Dès 9 ans.



1359 E

AMPLIFICATEUR SONORE

Un amplificateur sonore pour écouter les bruits de la nature lors d'une balade en forêt, ou encore espionner les copains ! Portée d'écoute de 30 mètres. Le casque d'écoute est inclus. Dès 6 ans.



1360 E

ESCALADE AVENTURE

Un coffret pour s'initier à l'escalade en toute sécurité. 6 sangles et 12 prises à installer facilement et rapidement autour d'un arbre pour créer des parcours aventures. Les sangles sont fixées par des cliquets sécurisés. Jusqu'à 100 kg. Sac de transport inclus. Dès 6 ans.



1370 C

BALLON FOOTBALL FFF JERSEY

Ballon jersey trition mat. Taille 5. Dès 12 ans.



1362 D

MINI JEU DE HOCKEY

Contient un 1 air hockey, 2 poignées de jeu et 2 palets. Dim : 10 x 30 x 56 cm. Fonctionne avec 8 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



1374 C

PASSE-TRAPPE FOOTBALL

Terrain de football en pin FSC. Envoyez tous les palets/ballons le plus vite possible dans le camp adverse ! Dim. plateau : 60 x 39 x 5,5 cm. Dès 4 ans.



1373 E

JUMBO FOOTBALL

Ballon de foot d'un diamètre de 76 cm, en caoutchouc résistant et durable. Pompe manuelle et 2 capuchons en plastique inclus. Facile à gonfler pour jouer et facile à dégonfler pour le stockage. Dès 3 ans.

Le Gaming



1388 E **JBL**
CASQUE GAMING QUANTUM 100 JBL
 Plongez au cœur du jeu avec le son signature JBL. Casque gaming flaire circum-aural avec micro amovible. Jouez plus longtemps grâce au confort de la mémoire de forme. Son micro voix amovible et directionnel est équipé de la fonctionnalité mute. Câble jack 3,5 mm, long. 1,2 m. Compatible PC, XBOX, PS, Switch, Mac, mobile.



1411 E
PACK 4 VOLANTS ET JEU SCHTROUMPFS SWITCH
 4 volants de couleurs différentes avec logements pour Joy-Con (Joy-con non incluses). Livrés avec un code de téléchargement pour le jeu Schtroumpfs Kart. Dès 3 ans.



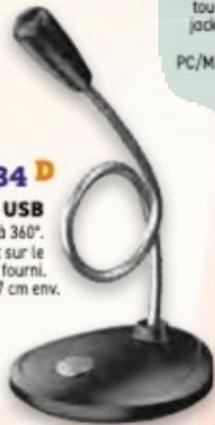
1383 D
SOURIS FILAIRE LUMINEUSE HARRY POTTER
 Capteur optique, 800 à 7200 DPI, 7D (7 boutons personnalisables), rétro-éclairage RGB 6 modes. Compatible PC. Connexion USB, câble tressé long. 1,6 m.



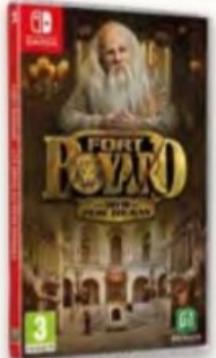
1393 E
CASQUE GAMING UNIVERSEL HOGWARTS LEGACY
 Oreillettes simili cuir à rembourrage doux. HP diam. 50 mm. Réglage volume sur oreillette. Bandeau ajustable. Micro réglable avec touche on/off. Câble audio jack 3,5 mm, long. 2,10 m. Compatible PC/MAC, mobiles et toutes les consoles.



1385 D
WEBCAM
 Webcam autofocus 1080P. Micro intégré. Mode privé (cache-lentille). Branchement par câble USB intégré. Clip de fixation. Compatible Windows 10, 8, 7, XP.



1384 D
MICRO USB
 Flexible et orientable à 360°. Bouton marche/arrêt sur le socle. Câble USB fourni. H. 27 cm env.



1404 E
FORT BOYARD, LES ATOUTS DU PERE FOURAS SWITCH
 Le Père Fouras dispose de 9 atouts, qui vont venir changer les règles de chaque émission. Chaque atout donnera lieu à une session de jeu comportant des épreuves différentes. 1 à 4 joueurs. Dès 3 ans.



1406 D
CASQUE PRO H3 SWITCH SPIRIT OF GAMER SWITCH
 HP puissants diam. 50 mm, coussinets confortables. Arceau ajustable rembourré. Micro omnidirectionnel rétractable et flexible. Télécommande flaire. Câble jack 3,5 mm, long 1 m + extension de 2 m. Compatible Switch.



1409 E
MANETTE SANS FIL SWITCH SUBSONIC
 Manette sans fil, compatible Bluetooth. Effet LED. Programmable, capteurs de mouvement (accéléromètre, gyroscope), vibration, boutons additionnels eSport M1 et M2 au dos de la manette, fonction turbo. Batterie rechargeable (câble de charge USB inclus). Utilisable avec 100% des jeux compatibles avec la manette Pro. 15x10x3 cm.



1414 D
DOLPHIN SPIRIT MISSION OCEAN SWITCH
 Embarquez pour une aventure surprenante sur l'île tropicale de Maupiroa ! Percez les secrets de ses fonds sous-marins. 1 joueur. Dès 3 ans.

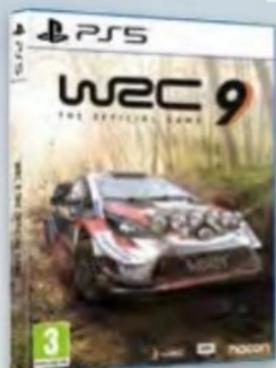


1415 C
DINO RANCH MISSION SAUVETAGE SWITCH
 Alerte au Ranch ! Les œufs de Dino-mites ont disparu et la paix du Ranch Cassidy est en péril ! Toi seul as le pouvoir d'aider notre indéfectible trio de Ranchers Jan, Min et Migué. 1 joueur. Dès 3 ans.



1433 D
CASQUE PS4 OFFICIEL BIG BEN

Se branche directement sur votre manette sans fil DualShock (non incluse). Écouteurs avec coussinets confortables, HP diam. 40 mm pour des basses puissantes et un son limpide. Micro réglable. Télécommande pour accès à la fonction micro muet et au réglage du volume. Câble 2,20 m. Compatible PS4 et se branche également sur PC, Mac et appareils mobiles.



1445 D
WRC 9 PS5

Le Championnat du Monde des Rallyes The FIA World Rally fait s'affronter des pilotes, copilotes et voitures de série sur les terrains les plus ardues de la planète. 1 à 2 joueurs, 2 à 8 en réseau. Dès 3 ans.



1438 D
LES SCHTROUMPFS 2, LE PRISONNIER DE LA PIERRE VERTE PS4

Le Schtroumpf Bricoleur et son équipe partent alors en mission chez Gargamel pour récupérer la fameuse pierre dans son laboratoire, mais une erreur provoque l'explosion de celle-ci et l'éparpille dans le pays Maudit. 1 à 2 joueurs. Dès 7 ans.



1452 E
CONSOLE DE JEUX ARCADE 240 JEUX

Console vintage, écran 2,5 pouces, 240 jeux intégrés. 15,5x9,5x9,6 cm. Alim. 3 piles LR06 non incluses.



1437 C
DOLPHIN SPIRIT MISSION OCEAN PS4

Embarquez pour une aventure surprenante sur l'île tropicale de Maupiroa ! Percez les secrets de ses fonds marins ! 1 joueur. Dès 3 ans.



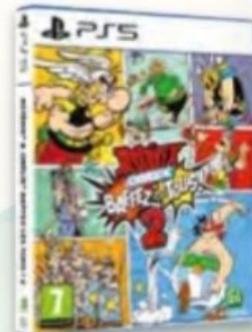
1439 C
ASTERIX ET OBELIX HEROES PS4

Vos gaulois préférés sont de retour pour une aventure inédite ! Combattre César n'aura jamais été aussi amusant ! 1 joueur. Dès 7 ans.



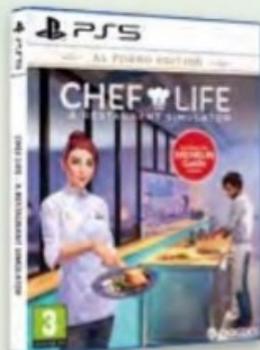
1442 D
ASTERIX ET OBELIX BAFEFZ LES TOUS 2 PS5

Un jeu plein de punch qui raconte une histoire originale. Elle vous mènera dans de nombreux lieux : des ruines dans la forêt en passant par le camp romain plus vaste que jamais et jusqu'à Lutèce. 1 ou 2 joueurs. Dès 7 ans.



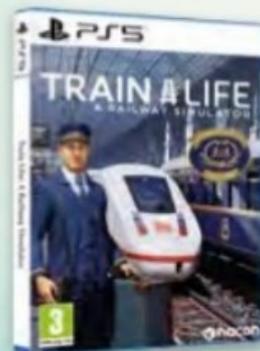
1446 D
OVERPASS 2 PS5

Aux commandes d'UTV, d'ATV ou de rockbouncers, identifiez les meilleures trajectoires, et saisissez l'équilibre puissance, vitesse et précision pour surmonter les obstacles. 1 à 4 joueurs, 2 à 8 en réseau. Dès 3 ans.



1447 D
CHEF LIFE, A RESTAURANT SIMULATOR PS5

Créez et dirigez le restaurant de vos rêves ! Recettes, achats, déco, personnel, matériel, clients... sans oublier la cuisine ! 1 joueur. Dès 3 ans.



1444 D
TRAIN LIFE, A RAILWAY SIMULATOR PS5

Prenez les commandes de vos locomotives et faites prospérer votre compagnie. 1 joueur. Dès 3 ans.

ABYSTYLE**1477 E****TIRELIRE STAR WARS**

Une tirelire dans laquelle vos économies seront à l'abri, bien gardées par Dark Vader ! Couverture vissant au dessous pour récupérer ses fonds. H. 20 cm.

**1460 C****CASQUETTE NARUTO SHIPPUDEN**

Casquette polyester bicolore siglée du célèbre symbole en forme de nuage (application au pourtour brodé) et au dos du symbole Akatsuki brodé. Taille réglable. Lavable en surface.

1463 D
BOUTEILLE ISOTHERME NARUTO

Bouteille acier inox, cont. 50 cl. H. 25 cm.

**DRAGON BALL Z****1473 D****TIRELIRE SON GOKU DRAGON BALL Z**

Retrouvez le héros principal du manga Dragon Ball Super, dans sa forme emblématique Super Saiyan ! Plus qu'une tirelire, il s'agit d'un véritable objet de collection ! Ouverture par le dessous (bouchon vissant). H. 18 cm.

**1472 D****COFFRET CADEAU DRAGON BALL Z**

Ce coffret contient : 1 mug céramique cont. 32 cl compatible lave-vaisselle, 1 porte-clés en PVC ultra-stylé et 1 carnet format A6/164 pages à l'effigie de votre héros préféré.

**1459 D****LAMPE NUAGE NARUTO SHIPPUDEN**

Lampe LED nomade en forme du symbole des ninjas de l'Akatsuki. Possibilité de la fixer au mur. 24x16x6 cm. Alim. 3 piles LR06 non fournies.

1466 B**NARUTO MINIX**

Figurine en PVC de haute qualité. H. 12 cm.

**1462 C****PACK TAPIS ET SOURIS SANS FIL NARUTO**

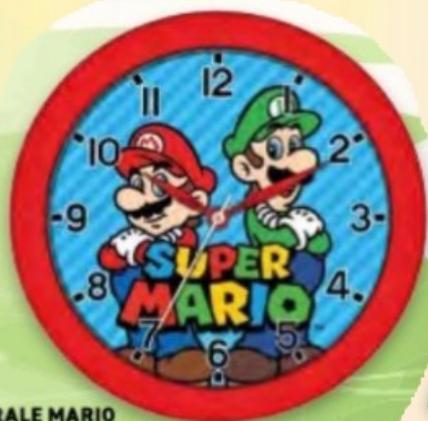
Tapis antidérapant imprimé, 20x14 cm. Souris optique sans fil 2,4 Ghz, 3 résolutions (800, 1200 et 1600 DPI). Dongle USB inclus. Compatible Windows et Mac, design ambidextre. Alim. souris 1 pile LR06 incluse.

we pop**1461 C****BATTERIE DE SECOURS 5000 MAH NARUTO**

2 sorties USB-A, entrée USB-C/micro USB. Capacité 5000 mAh. Indicateur de niveau de charge. Câble de charge USB-A/USB-C long. 30 cm, inclus. 9,8x6,4x1,5 cm

**NARUTO****1467 D****TIRELIRE KYUBI NARUTO**

Kyûbi est un démon profondément enroulé dans le corps de Naruto. Quand ce dernier se déchaine, il libère le pouvoir du renard à neuf queues et une quantité quasi illimitée de chakras ! Cette tirelire est l'accessoire indispensable pour tous les fans de Naruto. Ouverture par le dessous (couverture vissant). H. 15 cm.



1498 D

HORLOGE MURALE MARIO

Horloge pour les fans de Super Mario ! Cadran décor Mario et Luigi. Affichage 3 aiguilles. Réalisée en plastique. Diam. 25 cm. Alim. 1 pile LR06 non incluse.

Harry Potter



1495 E

LAMPE HARRY POTTER QUAI 9 3/4

N'oubliez pas, le train pour Poudlard part de la plateforme 9 3/4 ! Impossible de se tromper avec cette lampe LED Harry Potter inspirée du célèbre emblème de la voie 9 3/4. 21,5x15x8 cm. Alim. 3 piles LR03 non incluses.



1484 E

COUSSIN ONE PIECE PIRATE

Une face décor brodée One Piece, une face logo brodée One Piece. 95% Polyester, 5% Spandex. 38x38 cm.



ABYSTYLE 1489 D

COFFRET CADEAU MUG ONE PIECE

Ce coffret est le cadeau idéal pour tous les fans de One Piece ! Il contient : 1 mug cont. 32 cl, 1 figurine acrylique impression haute qualité, 1 set de 5 cartes postales représentant les membres de l'équipage du Chapeau de Paille, format 14,8x10,5 cm. Coffret cadeau.



1491 C

MINI LAMPE MY HERO ACADEMIA

Cette figurine diffuse une douce lumière d'ambiance. H. 11,5 cm. Alim. 2 piles LR03 non incluses. Dès 8 ans.



1502 D

TIRELIRE NATSU DRAGNIR FAIRYTAIL

Natsu Dragnir est un chasseur de dragons aux pouvoirs de feu qui donne tout pour protéger la guilde et ses amis. Tirelire avec bouchon vissant sur le dessous. H. 15 cm.



1501 D

TIRELIRE HAPPY FAIRYTAIL

Cette tirelire est l'accessoire indispensable pour tous les fans de Fairy Tail. Happy est un Exceed, un être à l'apparence d'un chaton capable de voler. Ouverture par le dessous par bouchon vissant. H. 15 cm.



1492 E

SHOTO TODOROKI, MY HERO ACADEMIA

Figurine en PVC, échelle 1/10 ème. H. 18 cm. Dès 14 ans.



1485 B

COFFRET TOILETTE ONE PIECE

Coffret contenant 3 accessoires à l'effigie des One Piece. Eau de toilette 100 ml, gel douche 150 ml et gourde plastique cont. 46 cl.



1504 E

HUMIDIFICATEUR ET VEILLEUSE SPATIALE MOB

En forme de vaisseau spatial qui luit dans le noir, avec un adorable astronaute à l'intérieur, il crée une atmosphère apaisante. Offrant 2 H d'autonomie après remplissage, son design mignon purifie la chambre tout en offrant une expérience sensorielle inédite. 2 modes d'humidification. Silencieux. Astronaute amovible. Batterie rechargeable, autonomie 4 H. 11x9x14 cm. Alim. secteur 100/240 V.



1506 E

CONSOLE PORTABLE 380 JEUX

Ecran 2,8 pouces. HP intégré. 380 jeux intégrés. Batterie rechargeable 600 mAh (câble de charge USB inclus). Connectable sur la TV (câble inclus). 15,5x7x1,8 cm.



1524 C
PANIER A LINGE BASKET BALL

Un moyen unique et original de stocker les affaires sales, il suffit de viser juste ! Utilisable également avec un ballon (non inclus) car le filet peut être ouvert en bas. Se pince sur le haut d'une porte, pose sans trou ni vis. Livré vide. 32x40 cm.



1512 B
ADDAMS ROBE DE BAL MINIX

Addams en robe de bal. Figurine en PVC haute qualité. H. 12 cm.



1511 E
PACK 4 FIGURINES WEDNESDAY MINIX

4 figurines de 7 cm à l'effigie des personnages favoris de la série, dont Addams en robe de bal noire. PVC de haute qualité.



1514 B
COFFRET BEAUTE STRANGER THINGS

Eau de toilette en vaporisateur cont. 100 ml, 1 vernis à ongles à la couleur de la série et 1 pochette téléphone bandoulière 18x10,5 cm.



1513 E
PACK 4 FIGURINES STRANGER THINGS MINIX

4 figurines de 7 cm à l'effigie des personnages favoris de la série. PVC de haute qualité.



1527 D

REVEIL FEU TRICOLERE

Un réveil en forme de feu de circulation ! Hauteur réglable (possibilité d'accroche murale). Affichage LCD tricolore. Fonctions : heure, alarme (avec répétition), minuteur. 2 intensités lumineuses. H. 24 cm. Alim. 1 pile CR2032 fournie pour la mémorisation de l'heure et câble USB inclus.



1525 E

LAMPE ICONES PLAYSTATION

3 modes lumineux : fixe, défilement, réactif à la lumière. 10x30x6 cm. Alim. 3 piles LR03 non fournies ou par câble USB inclus.



1521 E
FIGURINE STITCH

Retrouvez Stitch dans sa cellule de confinement ! Figurine en PVC. H. 12 cm.



1519 B
DRAP DE PLAGE STICH ALOHA

Eponge velours, un côté imprimé, un côté bouclettes blanches. 100% coton. 70x120 cm.

1529 C

LAMPE VOLCAN

Elle reproduit l'effet de l'éruption volcanique grâce à ses billes colorées qui jaillissent. Eclairage LED. Réalisée en ABS. A remplir d'eau selon instructions pour un fonctionnement optimal. H. 23 cm. Alim. 3 piles LR06 non fournies ou câble USB inclus.



High Tech



1537 C

CASQUE SANS FIL GRAFFITI

Casque pliant, compatible Bluetooth 5.3. Fonction prise d'appels téléphoniques. Commandes sur oreillette. Batterie rechargeable par câble USB-C/USB inclus. Prise jack 3,5 mm (câble inclus).



1538 D

CASQUE ENFANT GULLI

Casque audio filaire supra-auriculaire, réglable et pliable, finition Soft Touch veloutée. Technologie Soft Bass Sound qui offre de vraies basses non agressives pour les jeunes oreilles. Bandeau réglable. Câble jack 3,5 mm.



1536 C

CASQUE BLUETOOTH T'NB

Bluetooth 5.0, port carte SD (carte non incluse), port jack 3,5 mm (câble jack inclus), micro intégré, commandes intégrées. Fonction kit mains-libres. Batterie rechargeable 250 mAh (câble de charge USB-C inclus), autonomie 8 H en écoute. Arceau réglable, pads pivotants.



1557 E

ENCEINTE SANS FIL LED RYGT

Compatible Bluetooth 5.1 avec effets lumineux colorés à l'avant. Fonction kit mains-libres. Compatible fonction Assistant. Étanche IPX5. Batterie rechargeable 1200 mAh, autonomie 15 H (charge en 2 à 3 H par câble USB/USB-C inclus). Dragonne. 10x6,5x6 cm.



1540 E AKASHI A

ECOUTEURS KIDS AKASHI

Écouteurs stéréo intra-auriculaires, compatibles Bluetooth 5.3. Boîtier de charge au design en forme d'oreilles de chat. Micro intégré pour la prise d'appels en mains-libres. Touche tactile multifonction. Limitation automatique du volume à 85 dB afin de protéger l'audition des jeunes enfants. Batteries rechargeables dans les oreillettes, 30 mAh. Boîtier de charge avec batterie rechargeable 200 mAh, charge en 4 H (12 H d'autonomie totale avec le boîtier, 4 H d'autonomie en écoute par charge d'oreillette). Câble de charge USB/USB-C inclus. 5,2x4,2x1,8 cm.



MOB DESIGNED FOR BIG KIDS

1542 E

ENCEINTE ANIMAL CORGI MOB

Une enceinte sans fil amusante qui se trémousse au rythme de la musique. Compatible Bluetooth. Fonction prise d'appels en mains-libres. Batterie rechargeable 400 mAh (câble USB inclus). Puissance 3 W. H. 10,5 cm.



1543 E

BATTERIE 4800 MAH POWER PET MOB

Grâce à sa forme allongée et à ses 4 ventouses en guise de pattes, il s'agrippera à votre smartphone pour ne plus le lâcher et le recharger. Il vous servira aussi à caler votre téléphone pour profiter d'une vidéo. Batterie rechargeable 4800 mAh (câble de charge USB/USB-C inclus). Port de sortie USB 2A. Long. 12,5 cm.



Lenco

1553 E

ENCEINTE SANS FIL LENCO

HP habillé de tissu et équipé d'une dragonne. Compatible Bluetooth. Fonction prise d'appels en mains-libres. Port carte micro SD (carte non incluse). Entrée auxiliaire 3,5 mm. Batterie rechargeable intégrée (câble USB inclus). Puissance de sortie 2x3 W RMS. 18,4x5x8 cm.

1556 D

ENCEINTE SANS FIL LUMINEUSE

Compatible Bluetooth 5.3, effets lumineux à l'avant. Port USB 2.0, port carte mémoire micro SD (carte non incluse), entrée auxiliaire 3,5 mm. Batterie rechargeable 1200 mAh, autonomie 2 à 3 H (charge en 4 H par câble USB/USB-C inclus). Puissance 15 W. Dragonne. 19x8x4 cm.



1545 E

APPAREIL PHOTO AVEC SELFIE

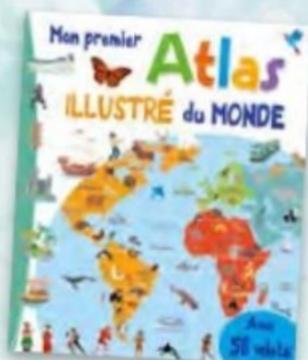
Écran 2 pouces. Résolution photo 1080 P (native 720 P). Résolution vidéo 1920x1080 P (interpolés). Objectif mobile permettant de réaliser des selfies. Entrée carte micro SD (non fournie). Micro intégré. 5 jeux intégrés. Batterie rechargeable 600 mAh (câble de charge USB/USB-C inclus). Cordon tour de cou. 9,2x4,2x5,7 cm. Dès 5 ans.

Cadeaux et loisirs



1694 D
CHERCHE ET TROUVE GEANT IMAGINAIRE

Un format géant et des univers délirants pour des heures de jeu ! 9 univers imaginaires, 50 éléments à chercher par planche, 10 personnages récurrents. Pages cartonnées. 33x47x2 cm. Dès 5 ans.



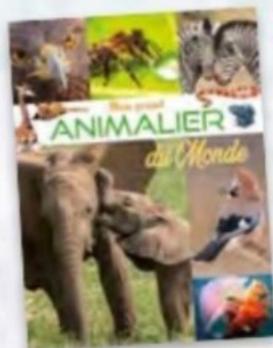
1693 B
MON PREMIER ATLAS ILLUSTRÉ DU MONDE

72 pages avec 50 volets à soulever pour découvrir les splendeurs de notre planète, continent par continent : paysages, animaux, monuments, peuples, coutumes, drapeaux... 24,5x28,5 cm. Dès 6 ans.



1692 D LAROUSSE
MA PREMIERE BIBLIOTHEQUE LAROUSSE

Coffret de 9 mini-livres faits de grosses pages (6x6 cm), pour l'apprentissage des 100 premiers mots du quotidien tout en s'amusant. 19,8x19,5x3,8 cm. Dès 1 an.



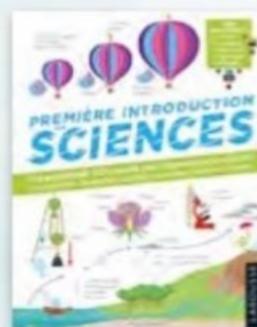
1695 C
MON GRAND ANIMALIER DU MONDE PICCOLA

Pars à la découverte de la faune sauvage en répondant à 140 quiz sur plus de 120 espèces pour tout savoir de leurs particularités et devient un fin connaisseur des animaux du monde. 143 pages. 25x33 cm. Dès 6 ans.



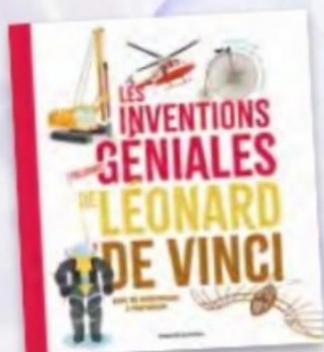
1696 B
LES ROBOTS EN MANGA

Une aventure en manga pour plonger dans les sciences ! Dans chacun des 9 chapitres, on suit les aventures d'élèves pas très studieux, d'une prof originale et d'un petit extra terrestre sympathique doté de multiples pouvoirs. Leur aventure est prétexte à découvrir les robots sous toutes leurs formes. 175 pages. 16,5x1,5x22,5 cm. Dès 9 ans.



1700 D
PREMIERE INTRODUCTION AUX SCIENCES

Grâce à de très nombreux schémas, explications sous forme de pas-à-pas et expériences à réaliser chez soi, le fonctionnement du corps humain, les cycles de vie des animaux, la croissance des végétaux... n'auront plus aucun secret. 320 pages. 21,6x27,6 cm. Dès 6 ans.



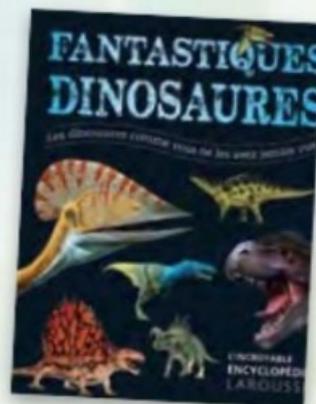
1699 C
INVENTIONS TOUJOURS GÉNIALES DE LÉONARD DE VINCI

Découvre comment les inventions de Léonard de Vinci se sont transformées jusqu'à nos jours. 20 activités pour expérimenter les découvertes. 125 pages. 24x27x1,4 cm. Dès 9 ans.



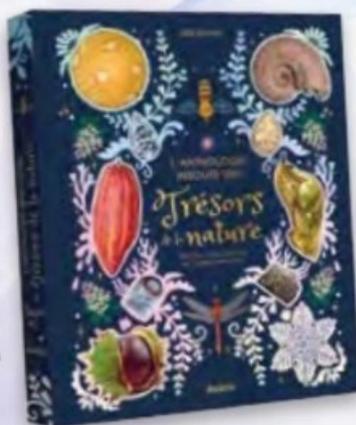
1698 C
DINOMAGNETS

Un coffret fantastique pour apprendre le nom et les particularités des nombreuses espèces de dinosaures. 1 plateau aimanté, 1 livre-jeu de 16 pages et 47 magnets pour jouer seul ou à plusieurs. 30x20,5 cm. Dès 5 ans.



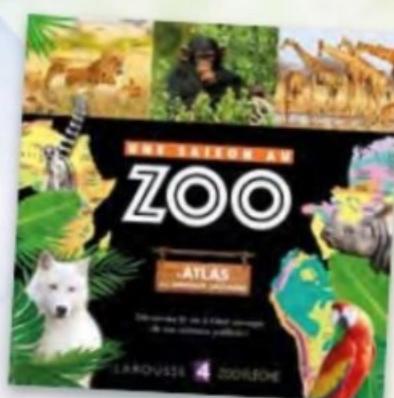
1697 C
FANTASTIQUES DINOSAURES LAROUSSE

Plus de 1000 illustrations pour tout connaître sur les dinosaures : leur apparition, leurs tailles, leurs mode de vie, leurs méthodes de chasse et les causes de leur extinction. 208 pages. 28,3x22,3x2 cm. Dès 7 ans.



1701 C
L'ANTHOLOGIE INSOLITE DES TRÉSORS DE LA NATURE

De la plume d'oiseau à la feuille d'automne, en passant par une dent d'éléphant ou une météorite, ce livre raconte ce qui se cache derrière tous ces fabuleux trésors de la nature. 191 pages. 23,6x28,7x2,4 cm. Dès 7 ans.



1702 C LAROUSSE
ATLAS DES ANIMAUX SAUVAGES, UNE SAISON AU ZOO

150 photographies pour découvrir la vie à l'état sauvage de vos animaux du zoo préférés. Plongez dans des focus sur leur milieu naturel et devenez incollable sur le monde animal et sa diversité. 95 pages. 25,6x26x2 cm. Dès 7 ans.

