



# Noël 2019



**0313**  
**BARIL 100 BLOCKS HÉRISSON**  
Assembler les 100 blocs pour réaliser tout type de construction. Dès 18 mois.



**0429**  
**TROTTINETTE 3 ROUES SKIDS CONTROL**  
3 roues pour plus de stabilité, ajustable en hauteur, large plateau antidérapant, poignée anti-pincement, roues PVC et plaque décorée. Hauteur : 70 cm. Dès 2 ans.



**0348**  
**VÉHICULE TURBO RACER PYJAMASQUES**  
Avec des finitions couleur chrome et des accessoires. Ta figurine articulée 7,5 cm porte un super casque chrome pour la course. Modèles assortis. Dès 3 ans.



**0444**  
**ANGÉLINA 6 SONS ET SON TROUSSEAU**

Appuie sur son ventre et bébé fait jusqu'à 6 sons différents. Fourni avec son trousseau : 2 tenues rose et bleu, une paire de chaussettes, accessoires pour manger, un biberon, une tétine et 2 cubes pour jouer. Fonctionne avec 3 piles LR44 fournies. Dès 2 ans.



**0948**  
**APPRENDRE L'ALPHABET**  
Découvre les lettres et apprend l'alphabet grâce aux 52 blocs de construction mixés en bois et en plastique aux formes et couleurs assorties. Dès 3 ans.



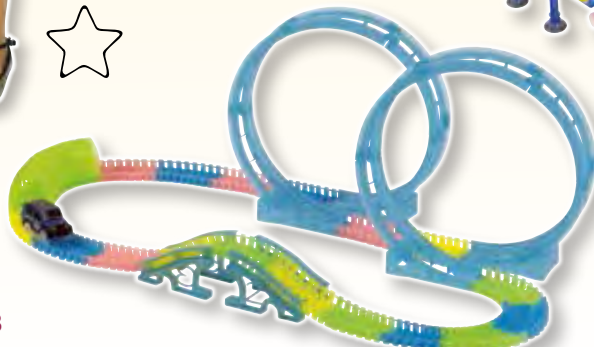
**0737**  
**PARKING DE POLICE**  
Parking sur 2 niveaux muni d'un hélicoptère et de 3 voitures. Dim : 36 x 44 x 23 cm. Dès 3 ans.



**0548**  
**PANOPLIE PRINCESSE RAIPONCE**  
Comprend une robe à fines bretelles effet satin haut imprimé et orné de sequin et d'une encolure en tulle et un jupon bouffant avec sur-jupe en tulle brodée de motifs dorés. Taille unique. Dès 3 ans.



**0560**  
**MAISON FOREST FRIENDS**  
Joue avec les animaux de la forêt dans cette jolie maison à 2 étages. Modèles assortis. Dès 3 ans.



**0818**  
**CIRCUIT NEON FLUO**  
Circuit 360° de 26 m avec rails flexibles de 6 cm phosphorescents. La voiture s'éclaire grâce à ses phares avant et arrières et avance toute seule le long du circuit, dévalant les 2 loopings et passant les ponts et tunnels. Contient : 169 pièces. Fonctionne avec 2 piles LR03 non fournies. Dès 3 ans.





Merci de remplir en majuscules

à retourner avant le :

C.E : .....

Nom du parent : .....

Nom de l'enfant : .....

Prénom de l'enfant : .....

Choix n°1 : ..... Désignation du choix n°1 : .....

Choix n°2 : ..... Désignation du choix n°2 : .....

Service.....

Enfant né(e) le .....



**0937 GARDEN PANIC**

Le but du jeu est de remplir son panier de 4 légumes différents avant ses adversaires, mais gare à la taupe qui s'installe pour faire son terrier ! Contient 1 plateau, 4 socles, 20 pions et 1 dé. Dès 3 ans.



**0963 TOUCHE & TROUVE LA FERME**

Jeu de reconnaissance tactile qui consiste à mettre la main dans le sac pour trouver les pièces voulues. 21 pièces en bois dont une pièce piège et 20 cartes illustrées. Possibilité d'utiliser le jeu comme un loto. Dès 2 ans.



**0966 PÊCHE À LA LIGNE**

Jeu de pêche avec un décor de jeu illustré, 4 cannes à pêche aimantées et 20 pièces en bois magnétiques à attraper. Des chiffres se trouvent à l'arrière des pièces pour comptabiliser ses points. Dès 3 ans.



**0995 MINI ART PEINTURE**

Verse les couleurs dans le stylo, pose-le dans la machine et appuie sur le bouton : le stylo tourne et le mélange de couleurs se fait. Contient : un atelier avec 4 flacons de peinture liquide, 5 stylos transparents, 4 embouts tampons, 5 embouts pinceaux et des fiches. Dès 4 ans.



**0964 CUBES SONORES DE LA FERME**

Apprendre à toucher, manipuler tout en découvrant des sons, c'est possible avec les cubes sonores en bois sur le thème de la ferme. Dès 18 mois.



**1022 MA PETITE MAISON MONTESSORI**

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.



**1025 MON PREMIER JEU PETIT SAVANT**

24 activités éducatives, adaptées aux plus jeunes, pour découvrir les formes, les couleurs, la perception dans l'espace et les dimensions. Les différentes fiches peuvent être posées sur le pupitre, l'enfant doit alors donner ses réponses en appuyant la pointe du stylo électronique sur les ronds noirs. Fonctionne avec 3 piles LR41 non fournies. Dès 2 ans.



**1013 ORDINATEUR GENIUS KID**

Le premier ordinateur parlant et musical des petits avec 20 activités pour découvrir les formes, les animaux, la logique, le vocabulaire. Avec écran interactif rétro-éclairé qui affiche des animations amusantes et 30 mélodies. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 3 ans.



**1032 LA MATERNELLE**

Un kit fantastique avec 12 jeux conçus pour accompagner les enfants dans leur développement cognitif. 3 tranches d'âge de la petite section à la grande section. Dès 3 ans.