



Noël 2019



0491

MICRO KARAOKÉ

Chante comme une star avec ton superbe micro licorne. Fonctionne avec 2 piles LR03 fournies. Dès 6 ans.



0550

LE CHÂTEAU ET BÉBÉ LAPIN CHOCOLAT

Le château contient un bébé lapin chocolat, un toboggan, une échelle, un bac à sable et d'autres jouets amusants pour les bébés de la crèche. Dès 3 ans.

Sylvanian Families



0958

TECAP? CLASSIC
Jeu d'équilibre et de construction de 100 pièces en bois naturel. Dès 4 ans.



Jeujura



0554

FIGURINE MIRACULOUS

Ladybug est articulée au niveau des bras, des jambes et du cou et possède une longue chevelure coiffable. Dim : 26 cm. Modèles assortis. Dès 4 ans.



0558

MON COFFRE D'ACTIVITÉS 3 EN 1 MIRACULOUS

Coffre comprenant : 3 tampons EVA, 1 encrier, 8 feutres, 8 crayons gras, 8 crayons de couleur, 1 pochoir, 1 carnet 10 feuilles de coloriage, 20 autocollants. Dès 3 ans.



0634

STICK'N FUN LICORNES

Réalise ces 5 maxi tableaux sur le thème des licornes en collant la mosaïque sur le graphisme correspondant. Contient : 5 tableaux à réaliser, plus de 2000 mousses autocollantes et bijoux, 5 supports d'accroche mural. Dès 5 ans.



0986

TAMPONS LETTRES ET ANIMAUX

Activité ludique et éducative sur le thème de l'alphabet et des animaux avec 52 tampons pré-encrés aux couleurs variées, 6 feutres et un livret éducatif. Dès 3 ans.



0839

BOÎTE DE 1000 BRIQUES

Avec poignée de transport. Compatible avec les grandes marques de briques. Dès 3 ans.

playmobil!



0655

BARRAGE DE POLICE

Il y a beaucoup de circulation sur la route et les policiers font des contrôles de vitesse pour que les automobilistes roulent en toute sécurité.. Contient 2 policiers, 1 chien, 1 cage, 3 plots et de nombreux accessoires. Dès 4 ans.



0623

AQUABEADS L'ATELIER D'INITIATION

Ce coffret possède tous les outils nécessaires pour s'initier à l'art des perles Aquabeads. Plus de 840 perles et de nombreux modèles originaux à reproduire. Pratique et facile à ranger. Dès 4 ans.



EXOST



0895

CRAZY XS

Format miniature 1/34ème. Son essieu avant tourne sur lui-même ce qui lui permet d'effectuer des figures impressionnantes au sol. Technologie infrarouge pour une utilisation en intérieur. Coloris assortis. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.



C.E :

Nom du parent :

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Service.....

Enfant né(e) le

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

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



1033

CAROTINA PRESCHOOL 1000 QUESTIONS

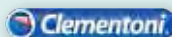
Programme complet d'apprentissage progressif avec 47 fiches recto verso d'activités didactiques interactives. Quand on répond correctement, le stylo s'allume et félicite en s'exclamant joyeusement. La boîte contient également un amusant jeu de l'oie qui convient aux enfants plus jeunes. Fonctionne avec 2 piles AG13 fournies. Dès 3 ans.



1042

PUPITRE ÉDUCATIF MIRACULOUS

Un jeu éducatif de 18 activités avec Miraculous. Le pupitre éducatif est un jeu interactif pour découvrir les formes, les couleurs, les chiffres, les ensembles, l'espace et les dimensions à travers de nombreux quiz. Dès 4 ans.



1067

MIMONS ENSEMBLE

Un jeu de mimes et de parcours alliant compréhension et action. Il s'agit d'être rapide car on utilise un sablier, créatif, inventif et bien sûr acteurs ! Dès 5 ans.



1046

PIQU'PUCES

Capture ces puces sauteuses le plus vite possible ! Fonctionne avec 2 piles LR14 non incluses. Dès 4 ans.

0785
TRANSPORTEUR 6 VÉHICULES

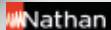
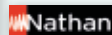
Camion de 38 cm avec 6 véhicules en métal dans une mallette avec poignée. Dès 3 ans.



1063

J'APPRENDS À CODER

Un jeu pour s'initier à l'univers de la programmation. En guidant le singe pour qu'il récupère au plus vite ses bananes l'enfant développe sa pensée analytique et intègre le principe du langage du code tout en s'amusant. Un jeu autocorrectif, sans écrans ni électronique en phase avec l'apprentissage du code à l'école. Dès 5 ans.



1056

EN ROUTE VERS LE CP

Plus de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer à deux. Pour être prêt pour le CP. Dès 5 ans



1054

CHASS'MONSTRES

Celui qui voit un monstre doit rapidement utiliser sa tapette à monstres. Mais regardez bien ce qu'affiche le mixeur à monstres, car ces petites bêtes se ressemblent beaucoup. Contenu : 1 mixeur à monstres, 27 cartes monstres, 4 tapettes à monstres avec des ventouses et les règles du jeu. Dès 5 ans.



1171

PATINETTE PLIABLE

Pliable et réglable en alu-Acier. Roues PU 125 mm. Dès 4 ans.



1061

BIOVIVA JUNIOR

3 épreuves tout en images inspirées du jeu Bioviva original et adaptées pour les 5 ans et plus. A travers mimes, défis et épreuves de localisation, les plus jeunes découvriront en s'amusant les animaux qui peuplent la Terre et ses lieux emblématiques. Dès 5 ans.

