



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-03



Petite Sophie La Girafe

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice

Age préconisé : 0,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

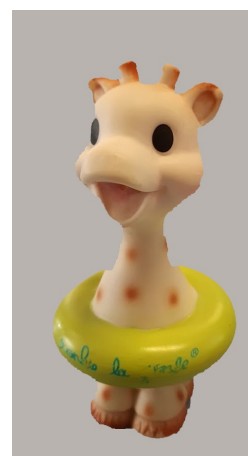
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

manipulation

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-14



Balles sensorielles

Commentaires sur le jeu

Jeu de balles sensorielles en caoutchouc naturel, 100% en caoutchouc naturel issu d'hévéas. Leur matériau naturel particulièrement doux les rend très faciles à saisir et adaptés à la manipulation et à la morsure par les nourrissons. Leurs différentes couleurs et textures favorisent la stimulation sensorielle - tactile et visuelle - et contribuent au développement de la motricité des enfants.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 0,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: miniland
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Toucher - manipulation





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-101-03



Livre interactif comptines

Commentaires sur le jeu

Livre interactif comptines est un livre contenant des comptines et des histoires adaptées pour les enfants à partir de 6 mois, avec trois boutons représentant des lettres, des chiffres et des formes.

Une poignée permet d'emporter ses comptines n'importe où et de les écouter à n'importe quel moment.

Livre sonore et lumineux.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 0,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Fischer Price
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-101-04



Mon super livre enchanté

Commentaires sur le jeu

Un livre interactif pour écouter des comptines célèbres en compagnie d'animaux rigolos.
7 petites comptines célèbres:
3 grosses touches lumineuses en forme d'animaux clignotent au rythme des comptines.
Des objets en relief à manipuler pour déclencher des chansons, les airs des mélodies seules.
Des petites questions incitent à découvrir toutes les comptines du livre.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 0,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Vtech
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sensoriel sonore

Comptines - Ecoute (l')





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-18



Toupie magique

Commentaires sur le jeu

Un grand classique de l'enfance.

Une simple pression suffit pour mettre la toupie en marche et observer le jeu captivant des petites balles en mouvement.

Outre le plaisir de la répétition de l'effet produit, elle permet à l'enfant de comprendre le rapport de cause à effet.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 0,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Chicco
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

manipulation - Pousser



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-301-10



blocs construction

Commentaires sur le jeu

Développer son imagination en construisant de grands bâtiments permet également de favoriser la motricité fine.
Faire tomber les formes dans le baril, bâtir et démolir les constructions permettront à chacune et chacun de développer sa dextérité et sa coordination oeil-main.

- . Jouet en bois de hêtre
- . Produit en Europe
- . Peintures et vernis à base aqueuse
- . Emballage éco-responsable imprimé à l'encre de soja

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 1
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Hape
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de construction

Empiler - Constructions



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-29



Mon premier puzzle Le renard

Commentaires sur le jeu

Ce modèle Renard est Parfait pour initier les plus jeunes aux puzzles. Outre le socle, ce jeu en bois contient 6 pièces pour que chacun puisse reconstituer cet animal sans frustration, ni ennui.

Ce jouet d'éveil accessible aux enfants dès 12 mois est idéal pour se familiariser avec la manipulation des formes.

Le + du produit : les pièces de ce jouet premier âge ont différentes épaisseurs pouvant faciliter la prise en main des plus petits et permettant d'intégrer la notion de relief.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue: 5
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Ulysse-Couleurs d'enfance
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-103-01



Girafe 4 pieds tactile

Commentaires sur le jeu

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice

Age préconisé : 1 à 2

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sensoriel tactile

manipulation

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-06



boîte à formes en bois

Commentaires sur le jeu

Cette boîte à formes en bois permet de développer la dextérité : encastrer les bonnes formes à l'intérieur de la boîte, les sortir et recommencer....

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-08



Arbre empilable

Commentaires sur le jeu

La Tour- Arbre Empilable en sapin se compose de 7 pièces.
C'est une aide à développer la coordination œil-main et la reconnaissance de la couleur et des dimensions.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: tender leaf toys
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Empiler

Arbres



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-09



girafe boulier à roues

Commentaires sur le jeu

Un jouet deux en un pour le tout-petit !
Cette girafe en bois roule pour encourager la mobilité. Le boulier autour de son cou va développer sa motricité fine. Il est possible de s'amuser à faire glisser, monter ou descendre les boules en bois sur la boucle autour de l'animal. Ce jouet d'éveil aide à développer la dextérité et la coordination des petits.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Rouler - Glisser

Animaux (savane)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-15



Boita Basic

Commentaires sur le jeu

Une première boîte à forme en bois et aux couleurs classiques, pour sensibiliser les tout-petits aux formes géométriques. Après avoir glissé les 4 formes (étoile, rond, triangle et carrée), il n'y a plus qu'à les récupérer pour recommencer.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Encastrer

Nature (la)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-40



Anima basic

Commentaires sur le jeu

Un premier puzzle à encaster en bois sur trois niveaux pour sensibiliser aux formes et aux tailles. L'enfant s'amuse à placer au bon endroit les pièces en fonction de leur forme et de leur taille sur 3 niveaux. Les pièces représentent des animaux au design simple et coloré.

Un jeu d'éveil qui permet de découvrir les formes de triangle, rond et carré, ainsi que les tailles petit, moyen et grand.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 1 à 2
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

Assembler - Associer

Animaux (divers)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-27



Puzzle petit train

Commentaires sur le jeu

Tchou-tchou-tchou, voilà le conducteur de la locomotive qui arrive en transportant des pommes. Son chat l'accompagne pendant qu'il travaille. Les fans des puzzles pourront assembler le petit train constitué de 6 pièces. Puzzle parfait pour débutants !

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: 5
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: haba
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Trains - Transports - Fruits





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: A-302-28



Mon premier puzzle Le koala

Commentaires sur le jeu

Ce modèle Le Koala est Parfait pour initier les plus jeunes aux puzzles. Outre le socle, ce jeu en bois contient 6 pièces pour que chacun puisse reconstituer cet animal sans frustration, ni ennui. Ce jouet d'éveil accessible aux enfants autour de 18 mois est idéal pour se familiariser avec la manipulation des formes.

Le + du produit : les pièces de ce jouet premier âge ont différentes épaisseurs pouvant faciliter la prise en main des plus petits et permettant d'intégrer la notion de relief.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Assemblage
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: 5
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Ulysse-Couleurs d'enfance
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu d'agencement

puzzle

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-02



Bunni

Commentaires sur le jeu

Ces pièces en plastique de grande taille aux formes arrondies conviennent parfaitement à la préhension des plus jeunes. Assembler pour créer des constructions équilibrées, jouer avec chaque élément séparément...à chacun et à chaque moment un choix différent.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu: miniland

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Animaux (de la ferme et des champs)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-04



Maison boîte à formes

Commentaires sur le jeu

Insérer, sortir, remettre, tant de gestes pour apprendre les formes et pour perfectionner sa dextérité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue: 5

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Dextérité (la) - Associer

Maisons





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-05



Panier boîte à forme

Commentaires sur le jeu

Insérer, sortir, remettre, tant de gestes pour apprendre les formes et pour perfectionner sa dextérité.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Fischer Price
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Dextérité (la)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-07



Canard à tirer

Commentaires sur le jeu

Pour le plaisir de promener avec son canard.....

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu:
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Tirer

Animaux (divers)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-10



Poule à tirer

Commentaires sur le jeu

Jolie poule à promener de la série Zigolos.
Un magnifique jouet d'éveil qui aidera votre enfant à développer sa motricité. Lorsque qu'il promène sa poule, la partie ronde tourne sur elle-même. Son œil rotatif et sa crête hauts en couleurs émerveilleront votre enfant.

Roues silencieuses grâce au caoutchouc anti- dérapant.
Jouet en bois massif pour enfants de 12 à 36 mois. Peinture à l'eau.
Certifié FSC.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Tirer

Animaux (de la ferme et des champs)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-11



Hérisson à roues

Commentaires sur le jeu

Ce joli hérisson à promener est très attractif et peut aider à développer la motricité.
Les roues ne rayent pas et ne font pas de bruit à cause des élastiques qui les entourent.

La marque française Janod possède des années d'expérience dans le domaine des jouets en bois

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: Janod
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Tirer

Animaux (de la ferme et des champs)





Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-13



Trainimo Jungle

Commentaires sur le jeu

Un grand train coloré, en bois, composé d'une locomotive et de 6 wagons avec 11 animaux de la jungle (lion, koala, panda, girafe, crocodile, hippopotame, tigre, éléphant, ours, singe et zèbre) en guise de passagers ou conducteur/conductrice du train. Les animaux tiennent debout, chacun et chacun prendra plaisir à inventer des histoires avec ces petits personnages. Ils peuvent s'empiler pour former une pyramide. Votre enfant va s'amuser à faire monter les animaux dans le train, puis à les balader. Un train en bois naturel et aux couleurs vives avec des roues silencieuses qui ne laissent pas de traces sur le sol.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Tirer - Empiler

Trains - Transports - Animaux (jungle)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-201-04



Chaise haute

Commentaires sur le jeu

Chaise haute de poupée, en bois (contreplaqué bouleau). Formes arrondies et assise en tissu toilé très résistant. Dimensions : 310x360x640 mm

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de rôle

Imaginer - Imiter

Poupées (accessoires)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-201-05



lit pour poupées

Commentaires sur le jeu

Avec le berceau à bascule en bois, l'enfant pourra reproduire les gestes du quotidien (le border, lui lire une histoire.....)
Mtelas et couette en tissu matelassé jaune

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs: 1

Difficulté:

Marque du jeu:

Auteur:

Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de rôle

Imaginer - Imiter

Poupées (accessoires)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-03



Grand garage d'activités

Commentaires sur le jeu

Garage en plastique coloré (bleu-jaune-rouge)
Différentes fonctions : pont de graissage qui monte et descend. station de lavage avec rouleaux qui tournent. Ascenseur manuel avec système d'éjection de la voiture sur la plateforme supérieure. Pompe à essence avec molette qui cliquette. pompe à air pour gonflage. Rampes avec rail de guidage central. Barrières à ouvrir ou fermer. Panneaux à tourner avec cliquetis.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue:
Nombre de joueurs:
Difficulté:
Marque du jeu: Viking toys
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène



Garages - Voitures (garages)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-04



bolides colorés

Commentaires sur le jeu

Plastique souple d'excellente qualité.
Formes arrondies sans arêtes vives pour une plus grande sécurité.
Non toxiques, couleurs inaltérables
Roues silencieuses et inarrachables.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: Viking toys

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène



Voitures



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: S-202-05



voitures éco responsables

Commentaires sur le jeu

Ces jolis véhicules aux formes douces et sans arêtes vives sont adaptés aux tout-petits. Éco-responsables, ils sont fabriqués à partir de matériaux recyclés et recyclables. Leurs roues sont silencieuses, ultra-résistantes et ne salissent pas les sols.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Symbolique

Age préconisé : 1,5

Durée de jeu prévue:

Nombre de joueurs:

Difficulté:

Marque du jeu: wesco

Auteur:

Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de mise en scène



Voitures



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-107-16



Créafarm- Train d'activités à tirer

Commentaires sur le jeu

Petit train à tirer avec personnages à empiler sur la locomotive et les wagons.
Multiples possibilités d'empilage avec les 24 éléments en bois naturel ou coloré.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
Age préconisé : 1,5
Durée de jeu prévue: selon chacun
Nombre de joueurs: 1
Difficulté:
Marque du jeu: djeco
Auteur:
Illustrateur:



Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de manipulation

Tirer - Empiler

Trains - Ferme (la)



Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu: E-102-01



Jeu de classement les lunes colorées

Commentaires sur le jeu

Les tout-petits adorent classer les couleurs et les formes ! Avec ce jeu de classement, les plus jeunes s'amuseront à compléter les 5 cartes à motifs des portions de lunes de la bonne couleur ou bien laisseront libre cours à leur imagination.

Nb pièces: 1

Points: 1

Caractéristiques du jeu

Type de jeu: Exercice
 Age préconisé : 1,5
 Durée de jeu prévue:
 Nombre de joueurs: 1
 Difficulté:
 Marque du jeu: haba
 Auteur:
 Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu sensoriel visuel

Classements - Associer

Couleurs

