

<p>Twister - Weplay</p> 	<p>3 anneaux souples, colorés et texturés pour manipuler, acquérir de la force dans les doigts et les mains</p>
<p>Grimaces-Djeco</p> 	<p>Jeu de société qui fait appel au mime, à la mémorisation, à la rapidité avec au cœur de l'action l'exécution de grimaces !</p>
<p>La chasse aux monstres - Le scorpion masqué</p> 	<p>https://www.scorpionmasque.com/fr/la-chasse-aux-monstres</p> <p>Jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faudra retrouver le bon jouet. Attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaîtront. Et si ceux-ci entourent complètement le lit, ce sont eux qui remporteront la partie !</p>
<p>Thread-O Ball -Edushape</p> 	<p>Ce jeu original encourage la créativité tout en développant des compétences de motricité fine. Cette drôle de balle est pourvue de trous de part et d'autre de sa surface. On y glisse des tiges flexibles de couleur pour créer des boucles plus ou moins grandes, au gré de son imagination. On peut aussi faire correspondre la couleur des trous à celle des tiges ou reproduire l'un des 10 modèles. En plastique. Diam. 11 cm. Dès 1 an.</p>
<p>Little cooperation Djeco</p>  <p>2-4 joueurs 10 minutes</p>	<p>La nuit va tomber, aidons les petits pêcheurs à rentrer à la maison.</p> <p>Les animaux sont placés sur le plateau de départ « banquise ». Le dé est lancé. Face pont : un animal avance de la banquise vers le pont. Face igloo : un animal avance du pont vers l'igloo. Face glaçons : le pont se met à fondre et on enlève l'un des piliers. Si tous les animaux arrivent à l'igloo avant que le pont ne s'écroule, c'est gagné !</p> <p>+++ Tout le monde joue ensemble avec un objectif commun</p>
<p>Le petit verger – Haba</p>  <p>Jeu de dé et de mémoire</p>	<p>Les enfants doivent essayer de cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'ait atteint le cerisier. Jeu de dés :</p> <p>une fleur → retourner une carte de la couleur de la fleur le soleil → retourner la carte de son choix.</p> <p>La partie s'achève lorsque le corbeau atteint la dernière case (les joueurs ont alors tous perdus ensemble) ou lorsque toutes les cerises ont été cueillies par tous les joueurs !. Pour 1 à 4 enfants âgés de 3 à 8 ans.</p>
<p>Salut les robots - Educaland</p> 	<p>Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en recouvrant la carte à côté de la pioche d'une carte comportant une caractéristique en commun avec celle-ci (nombre d'antennes ou le nombre de points)</p>
<p>Les sucettes – Atelier de l'oiseau magique</p> 	<p>Enfants à partir de 3 ans.</p> <p>Discrimination visuelle, manipulation, lecture de consignes.</p> <p>Parmi 32 sucettes, reconnaître les tailles (petite ou grande) les graphies (pois, lignes courbes, spirale, étoiles) et les couleurs (verte, jaune, rouge, bleue).</p> <p>Placer les 4 sucettes de la consigne dans le bon ordre, sur un présentoir à sucettes.</p>

<p>Magpad Amaya</p> 	<p>Tableau à dessin magnétique effaçable avec stylo magnétique pour enfants</p>
<p>Maxi-memory tactile -Akros</p> 	<p>Grand memory tactile avec différentes textures posées sur des images d'objets du quotidien.</p>
<p>Tactile discs – Gonge</p>  <p>Diamètre : 27 et 11 cm</p>	<p>Disques sensoriels et tactiles anti-dérapants. Ils s'utilisent dans le cadre de différents exercices : parcours, reconnaissance couleurs et textures, association et motricité.</p> <p>Ils stimulent le sens du toucher des mains et des pieds.</p> <p>Sans chaussures et yeux bandés, en touchant les petits disques, l'enfant doit reconnaître les gros disques ayant la même texture (ou inversement).</p> <p>Contenu : 10 grands disques, 10 petits disques, guide d'utilisation, sac et bandeau pour les yeux.</p>
<p>Pyramide d'animaux -Haba</p> 	<p>Jeu d'empilement qui stimule la coordination main-œil et entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle</p> <p>Possibilité de jouer de seul, à 4 personnes</p>
<p>Toutim – Gigamic</p> 	<p>Le jeu pédagogique Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter pour expliciter ses choix.</p> <p>But : se débarrasser de ses cartes en premier en respectant la caractéristique donnée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc.</p>
<p>Avale soucis- Hoptoys</p> 	<p>L'enfant dessine ou écrit sur un bout de papier son souci puis le glisse dans la bouche à fermeture éclair. ...</p>