

CATALOGUE DE LA MALLE AUX JEUX

JEUX A PARTIR DE 4 ANS

401		JEU DE L'OIE	La règle de base est intangible. Le jeu se joue avec 2 dés. Un premier coup décide de celui qui va commencer. Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'oie, gagne la partie, à condition de tomber juste sinon il retourne en arrière.
402		LA FAMILLE DE M. PATATE	Assemble ton personnage de la famille Patate en reproduisant le modèle figurant sur ta carte. Nombre de joueurs : 2 à 4 Type de jeu : Enfants Valeur éducative : Construire, concevoir
403		CACHE-CACHE GRENOUILLE	Avant de mettre une grenouille dans l'eau, on observe et on tente de mémoriser sa couleur. Lorsque le jeune pêcheur se présentera devant cette grenouille, il faudra alors le tourner du bon côté pour que sa casquette présente la même couleur. La grenouille surgira alors de l'étang. Sinon, rien ne se passe. Le premier qui parvient à collectionner quatre grenouilles de quatre couleurs est désigné pêcheur de grenouilles de l'année.
404		LA TOUR DE PISE	
405		MOSAIQUE CHAMPIGNONS	Jeu consistant à compléter et créer des images avec des champignons multicolores.
406		Kimble Winnie l'ourson (petits chevaux)	Qui rassemblera en premier ses 4 pions Winnie sur sa ligne d'arrivée au centre du plateau pour gagner? Tout au long de la partie, chaque joueur devra aussi tenter de renvoyer à la case départ les Winnie aux couleurs des adversaires. Grâce au plateau alvéolé, les pions restent en place et grâce au dé-bulle, cette ingénieuse capsule en plastique enfermant le dé, vous pourrez en cliquant dessus faire rebondir le dé des centaines de fois sans jamais le perdre !
407		SE RAPPELER	Six jeux d'observation, d'identification et de mémoire
408		QUI EST-CE ? DECOUVRE LE VISAGE MYSTERIEUX	Mais qui est ce personnage mystère ? Interroge ton adversaire et tu le retrouveras par déduction. Nombre de joueurs : 2 Type de jeu : Enfants Valeur éducative : Echanger, partager

409		MES PREMIERS MOTS	Cette boîte contient 19 planches illustrées. Elles permettent à l'enfant de trouver et de composer une centaine de mots usuels grâce à un procédé original qui "corrige" automatiquement les fautes d'orthographe.
410		RACONTE-MOI	un jeu où l'on raconte à partir de 10 séries d'images amusantes.
411		MON PREMIER TRIOMINOS	Il faut gagner le plus plus de fiches de récompenses possibles en posant les cartes correspondantes les une à côté des autres.
412		ALLO, J'EPELLE VERSION WALT DISNEY	Grâce à ce système unique de cadran et d'images, apprendre l'orthographe devient un véritable jeu. Plusieurs planches d'images présentent une variété d'objets familiers de l'univers Disney. maintenant, choisis-en un, si tu l'épelles correctement, la flèche magique indiquera l'image qui illustre.
414		MEMORY HERCULE	Dans cette boîte, vous trouverez un grand mémo aux images vivantes, choisies pour que l'enfant apprenne à observer et à associer. pour gagner, il doit reconstituer un maximum de paires en mémorisant les images parmi les cartes cachées
415		MEMORY TARZAN	Tarzan, sa famille singe et Jane vous invitent, à plonger au couleur de la jungle mystérieuse, à travers ce mémoire unique. Une palpitante chasse aux images où les plus jeunes ont souvent une liane d'avance !
416		CACHE-CACHE GRENOUILLE	Idem 403
417		QUI EST-CE ? DECOUVRE LE VISAGE MYSTERIEUX	Mais qui est ce personnage mystère ? Interroge ton adversaire et tu le retrouveras par déduction. Nombre de joueurs : 2 Type de jeu : Enfants Valeur éducative : Echanger, partager
418		QUI EST-CE ? DECOUVRE LE VISAGE MYSTERIEUX	Mais qui est ce personnage mystère ? Interroge ton adversaire et tu le retrouveras par déduction. Nombre de joueurs : 2 Type de jeu : Enfants Valeur éducative : Echanger, partager

419		LE PENDU	• Descriptif du jeu : Une façon originale de jouer avec un système de Pendu spectaculaire ! • Nombre de joueurs : 2 • Type de jeu : Enfants
420		JUNGLE SUPER BALL	Infernal, ce jeu de balles ! Qui sera le nouveau roi de la jungle ? Quatre animaux hippo, girafe, lion et éléphant, se lancent dans une partie endiablée de flipper en essayant à tout prix de protéger leur camp des balles des adversaires. Tous n'ont qu'un seul but : attraper la Superball ! Les points calculés en banane seront attribués aux joueurs en fonction des balles qu'ils auront attrapées ou non. Ajoutez du piquant sur le terrain en faisant intervenir l'arbitre, le pauvre...
421		MAISON VETERINAIRE PET SHOP	
422		SCOOBY DOO !! PANIQUE AU CHATEAU	Idem 406
423		KIT CAMPING CAR POLLY POCKET	
424		5 LITTLEST PET SHOP+QUELQUES ACCESSOIRES	
426		KIT RANCH POLLY POCKET	
427		OUI-OUI Mes syllabes	Un jeu permettant à l'enfant d'apprendre les syllabes. Les pièces sont découpées de telle sorte que l'enfant peut s'auto corriger