



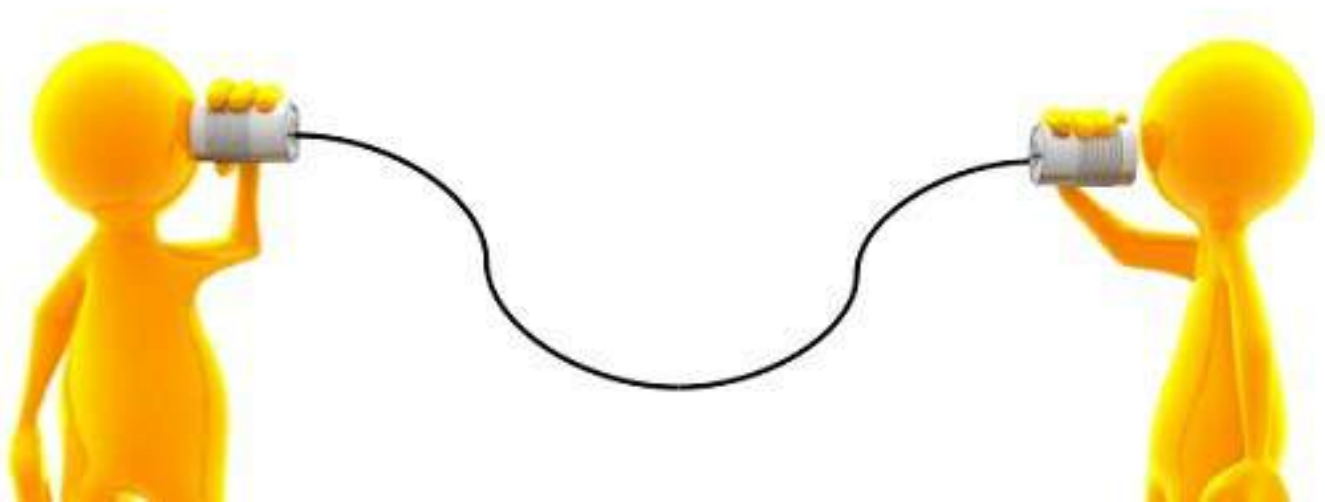
APEH RVM

Association des parents des enfants
handicapés Richelieu-Val-Maska




Matériaux théâtres



Communication et langage



Titre	Résumé	Description
<p><i>Les héros supersoniques</i></p> 	<p>Les héros supersoniques est conçu pour aider les enfants de 4 à 6 ans à identifier et à prononcer les sons /s/, /ch/, /j/ et /r/ au début des mots.</p>	<p>1 plateau de jeux (9 morceaux) 4 planches 72 cartes 5 pions 1 roulette 1 feuillet d'explication Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Trigolo– Fou du dé</i></p> 	<p>En lançant le gros dé en mousse et en pigeant les cartes colorées, les enfants utilisent un bon vocabulaire, raisonnent et élaborent un discours plus recherché.</p> <p>Les joueurs amasseront des cartes « intrus », « similitudes » et « adjectifs » jusqu'à ce qu'un chanceux gagne la partie! 150 cartes pour travailler les similitudes, les intrus et les adjectifs.</p> <p>À la maison, ce fabuleux jeu peut aussi servir à pratiquer les classes de mots! Votre enfant doit écrire la réponse de sa carte et doit ensuite entourer le verbe et colorier l'adjectif.</p>	<p>Gros dé pyramide 150 cartes Feuillet d'instructions</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Au-delà des mots</i> <i>Niveau débutant</i></p> 	<p>Au-delà des mots propose une démarche en trois étapes qui vise à travailler de manière graduée l'habileté à effectuer des inférences en lecture. Cette démarche permet aux enfants de parfaire leur compréhension de textes en passant d'une pratique guidée vers une pratique autonome. Le matériel offre une multitude de conseils afin de stimuler le raisonnement verbal et l'imagerie mentale chez l'enfant de même que sa capacité à émettre et à vérifier des hypothèses.</p>	<p>-150 fiches permettant de travailler les inférences en 3 étapes Étape 1 (30 fiches) Étape 2 (30 fiches) Étape 3 (90 fiches) -6 pictogrammes de stratégies de compréhension en lecture - 8 séparateurs -le corrigé -1 feuillet pédagogique</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

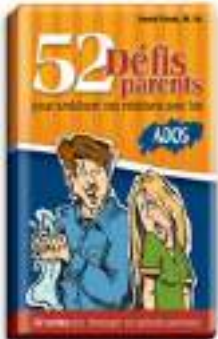



Titre	Résumé	Description
<p><i>Au-delà des mots</i> <i>Niveau avancé</i></p> 	<p>Au-delà des mots propose une démarche en trois étapes qui vise à travailler de manière graduée l'habileté à effectuer des inférences en lecture. Cette démarche permet aux enfants de parfaire leur compréhension de textes en passant d'une pratique guidée vers une pratique autonome. Le matériel offre aux intervenants une multitude de conseils afin de stimuler le raisonnement verbal et l'imagerie mentale chez l'enfant de même que sa capacité à émettre et à vérifier des hypothèses.</p>	<p>-150 fiches permettant de travailler les inférences en 3 étapes <i>Étape 1 (30 fiches)</i> <i>Étape 2 (30 fiches)</i> <i>Étape 3 (90 fiches)</i> -6 pictogrammes de stratégies de compréhension en lecture - 8 séparateurs -le corrigé -1 feuillet pédagogique NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Devine pourquoi</i></p> 	<p>L'enfant doit faire deviner aux autres joueurs pour quelle raison un membre de la famille ressent une émotion.</p> <p>Comprendre le mot question « pourquoi ». Poser des questions débutant par le mot question « pourquoi ». Produire la forme causale « parce que ». Établir la relation de cause à effet entre un événement particulier et une émotion ressentie. Enrichir son vocabulaire expressif relatif aux émotions</p>	<p>4 planches de jeu 48 cartes à jouer 1 support visuel les règles du jeu NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Abracadabra, dis-moi pourquoi...</i></p> 	<p>L'enfant se transforme en magicien et doit formuler des phrases causales complètes pour faire disparaître le lapin.</p> <p>Comprendre les liens de causalité et répondre à la question débutant par « pourquoi ». Formuler des phrases complexes exprimant la causalité. Formuler la question débutant par « pourquoi ». Utiliser la conjonction « parce que ».</p>	<p>1 planche de jeu 40 phrases causales illustrées 1 support visuel NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Aye aye aye! C'est la pagaille!</i> «B, D, P, Q»</p> 	<p>Décoder des mots contenant les graphèmes visuellement proches «b», «d», «p» et «q». Renforcer les habiletés d'association graphophonémique. Discriminer des phonèmes semblables. Déterminer la présence d'un graphème ou d'un phonème dans un mot écrit ou illustré. Développer les voies d'assemblage et d'adressage.</p>	<p>4 planches de jeu 101 cartes-biscuits/mots 18 cartes-biscuits «Passe ton tour» ou «Passe-partout» 1 aide-mémoire 30 cartes-images la liste des images les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Extraterrestres à la rescousse</i></p> 	<p>Développer la compréhension en lecture, le sens de l'observation, le raisonnement logique ainsi que la capacité à faire des inférences.</p> <p>Jeu d'observation et d'inférence gradué selon le 1er, 2e et 3e cycle du primaire, dans lequel le joueur doit trouver l'extraterrestre qui correspond à chacune des descriptions.</p>	<p>2 planches de jeu 36 fiches de lecture (12 fiches par cycle) 44 jetons-extraterrestres 3 corrigés les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Licornes en liberté</i></p> 	<p>Développer la compréhension en lecture, le raisonnement logique et l'habileté à faire des inférences. Cerner l'information importante dans les phrases.</p> <p>Jeu d'observation et d'inférence gradué pour les élèves du primaire dans lequel le joueur doit trouver la licorne ou l'endroit qui correspond à chacune des descriptions.</p>	<p>2 planches de jeu recto verso 54 fiches de lecture 20 cartes-licornes 40 jetons de barbe à papa 4 corrigés les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Coffre à sons</i></p> <p><i>Activités complémentaires</i></p> 	<p>Développer la capacité à nommer des images variées. Améliorer la prononciation des consonnes et des voyelles en position initiale, médiane ou finale de mots. Développer la capacité à faire la segmentation syllabique et phonémique de mots variés. Augmenter le vocabulaire expressif.</p>	<p>Coffre à sons – Vocaliques 232 cartes</p> <p>Coffre à sons – Fricatives 208 cartes</p> <p>Coffre à sons – Occlusives 212 cartes</p> <p>Coffre à sons – Nasales, liquides et autres 219 cartes</p> <p><i>1 planche de jeu</i> <i>10 cartes-coffres</i> <i>48 cartes-chiffres</i> <i>35 pièces d'or</i> <i>les listes des stimulus</i> <i>les pistes d'exploitation</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Une expédition irrégulière</i></p> 	<p>Analyser des mots présentant une particularité ou une irrégularité orthographique. Observer qu'un son peut s'écrire de plusieurs façons (multigraphémie). Distinguer l'orthographe de mots de même classe qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment.</p>	<p><i>1 plateau de jeu</i> <i>90 cartes-questions</i> <i>4 fiches-réponses</i> <i>4 pions-messagers</i> <i>1 marqueur effaçable à sec</i> <i>1 dé</i> <i>le corrigé</i> <i>les règles du jeu</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Stationne tes voitures</i></p> 	<p>Stationne tes voitures est conçu pour aider les enfants à exécuter correctement des consignes qui comprennent des notions spatiales comme «à côté de» et «en avant de». Les défis gradués leur permettent d'apprendre à leur rythme.</p>	<p><i>1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête</i> <i>1 cahier du conducteur</i> <i>20 cartes</i> <i>10 pions-voitures</i> <i>1 bloc de permis de conduire</i> <i>1 guide d'accompagnement</i> <i>Règles du jeu</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Pourquoi les carottes ont-elles disparu ?</i></p> 	<p>Pourquoi les carottes ont-elles disparu? est conçu pour aider les enfants à développer leur compréhension des questions formulées avec le mot interrogatif «pourquoi». Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.</p>	<p><i>1 plateau de jeu en 7 morceaux de casse-tête</i> <i>84 cartes</i> <i>4 pions-détectives</i> <i>1 dé</i> <i>Règles du jeu</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Qui va sauver la princesse ?</i></p> 	<p>Qui va sauver la princesse? est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre des questions formulées avec les mots interrogatifs «où», «qui», «avec quoi» et «quand» qui font appel à leurs connaissances personnelles. Les cartes questions-réponses illustrées leur permettent de valider eux-mêmes leurs réponses.</p>	<p><i>1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête</i> <i>80 cartes</i> <i>6 pions-personnages</i> <i>1 dé des personnages</i> <i>Règles du jeu</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Mon cahier magnétique</i></p> 	<p>Ce livre magnétique consacré à l'alphabet est un support idéal pour les enfants à partir de 3 ans qui se familiarisent avec les lettres ! On joue à reconnaître les voyelles et les consonnes, puis on forme ses premiers mots en s'aidant des magnets images. L'apprentissage des sons et la construction des mots devient un vrai plaisir avec ce jeu éducatif.</p>	<p><i>26 illustrations</i> <i>103 lettres</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Volcan des émotions et la valise de solutions.</i></p> 	<p>Ces affiches aideront l'enfant à prendre conscience de ses émotions et des solutions qui s'offrent à lui pour éviter qu'explose le volcan. Cette ascension est divisée en 4 phases. En bas de l'affiche, tout va bien. À la 2e phase, un problème se présente, mais l'enfant a la possibilité de le régler immédiatement en trouvant une solution. À la 3e phase se présente l'anxiété et l'affiche lui suggère de se calmer en respirant profondément. Puis, à la dernière phase, le volcan explose et il est indiqué que l'enfant doit se retirer. À chacune de ces étapes, une solution est proposée afin de lui permettre de retrouver son calme et de choisir finalement une solution plus éclairée.</p>	<p><i>2 affiches</i> <i>13 pictogrammes</i> <i>(Des pictogrammes peuvent être ajoutés au besoin.)</i></p>
<p><i>Carton retour au calme</i></p> 	<p>Ces 27 cartons suggèrent des activités visant à outiller et à responsabiliser les enfants afin qu'ils puissent mieux gérer leurs émotions difficiles.</p>	<p><i>27 cartes recto verso</i></p>
<p><i>Carton des sensations physique</i></p> 	<p>27 cartons psychoéducatifs proposant des explications simples et des activités amusantes permettant d'explorer, d'appivoiser et de mieux comprendre les sensations.</p>	<p><i>27 cartes recto verso</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p>52 défis parents pour améliorer vos relations avec vos ados</p> 	<p>Jeux de 52 cartes conçus pour vous aider à développer des stratégies créatives pour améliorer vos relations avec vos enfants et avec vos ados. Consolidez vos aptitudes parentales par des exercices efficaces et des réflexions stimulantes. Chaque jour, exercez une habileté particulière qui vous permettra d'être mieux outillé dans votre rôle d'éducateur.</p>	<p>52 cartes</p>
<p>Les premiers mots avec Winnie</p> 	<p>Ce jeu éducatif amusant aide les jeunes enfants à apprendre à reconnaître des mots simples et couramment utilisés en associant l'image avec le mot inscrit sur les cartes.</p> <p>Plusieurs façons d'y jouer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux d'association • Association des nombres • Couleurs et formes • Jeux de mémoire 	<p>34 cartes règles du jeu</p>
<p>Brin de jasette Famille</p> 	<p>Le but du jeu est de vous faire élire joueur étoile. En partageant entre petit et grand, rêves, souvenirs, grandes joies et autres passionnantes histoires qui permettent à chaque enfant de se sentir tout à fait unique. Des questions y sont posées et incitent à la discussion.</p>	<p>86 cartes 2 dés 4 cartes étoiles Guide d'animation</p>
<p>En route vers la lecture</p> 	<p>Un jeu de question et d'observation. L'enfant pourra découvrir par le jeu l'apprentissage des lettres et de la lecture.</p>	<p>5 planche de jeux 52 pions Règle du jeu</p> <p><i>*Don</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Tic Tac Boum junior</i></p> 	<p>Trouver le plus vite possible un mot se rapportant au thème illustré sur la carte. Ensuite, rapidement passer le Tic Tac Boum à son voisin, qui doit lui aussi trouver un mot avant que ne retentisse le bruit d'explosion.</p> <p>Vous pouvez aussi jouer à mimer en sélectionnant quelques cartes à jouer.</p>	<p>55 cartes</p> <p>1 Tic-Tac Boum</p> <p>2 piles AAA</p>
<p><i>Marionnette tortue</i></p> 	<p>Cet outil à plusieurs fonctions entre autres, on l'utilise pour entrer en relation avec un enfant, pour lui permettre de s'exprimer ou pour le divertir. Nous pouvons lui demander de raconter des histoires sur un sujet précis ou de nous-mêmes inventer une histoire et faire que la marionnette pose elle-même des questions.</p> <p>Les possibilités sont infinies.</p>	<p><i>Marionnette à main.</i></p>
<p><i>Marionnette ourson clown</i></p> 	<p>Cet outil à plusieurs fonctions entre autres, on l'utilise pour entrer en relation avec un enfant, pour lui permettre de s'exprimer ou pour le divertir. Nous pouvons lui demander de raconter des histoires sur un sujet précis ou de nous-mêmes inventer une histoire et faire que la marionnette pose elle-même des questions.</p> <p>Les possibilités sont infinies.</p>	<p><i>Marionnette à main.</i></p>
<p><i>Lot de 4 marionnettes</i></p> 	<p>Cet outil à plusieurs fonctions entre autres, on l'utilise pour entrer en relation avec un enfant, pour lui permettre de s'exprimer ou pour le divertir. Nous pouvons lui demander de raconter des histoires sur un sujet précis ou de nous-mêmes inventer une histoire et faire que la marionnette pose elle-même des questions.</p> <p>Les possibilités sont infinies.</p>	<p><i>Lot de 4 marionnettes</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Quatre marionnettes de la mer</i></p> 	<p>Cet outil à plusieurs fonctions entre autres, on l'utilise pour entrer en relation avec un enfant, pour lui permettre de s'exprimer ou pour le divertir. Nous pouvons lui demander de raconter des histoires sur un sujet précis ou de nous-mêmes inventer une histoire et faire que la marionnette pose elle-même des questions. Les possibilités sont infinies.</p>	<p>-marionnette épaulard -marionnette morse -marionnette tortue -marionnette crabe</p>
<p><i>Jouons avec les émotions</i></p> 	<p>Ces cartes psychopédagogiques permettent aux enfants de comprendre et de mieux vivre les émotions. Sur le verso on y retrouve le nom et une image représentant une émotion spécifique. En l'endos on y retrouve une brève définition et description de ladite émotion ainsi qu'une suggestion d'une activité permettant de travailler cette émotion avec le ou les enfants.</p>	<p>26 cartes recto verso.</p>
<p><i>Jeu d'association</i></p> 	<p>Sous forme de casse-tête à 5 morceaux, les petits pourront faire des liens avec ce qui les entoure au quotidien.</p>	<p>40 pièces</p>
<p><i>Alphie le Robot</i></p> 	<p>Sa voix de robot guidera l'enfant dans son apprentissage des couleurs, des lettres, des nombres, des animaux etc...Inclus 30 cartes recto/verso qui proposent plus de 800 activités éducatives. Grâce aux 8 boutons lumineux Alphie interroge l'enfant et celui-ci répond en appuyant sur le bouton correspondant à une image !</p>	<p>31 cartes (1 guide démarrage) 1 robot</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Les Lettres</i></p> 	<p>Un jeu d'association pour se familiariser avec les lettres de l'alphabet. L'enfant recherche la lettre correspondante à chaque personnage ou objet. Pour savoir si l'association est bonne, c'est simple, c'est la même couleur! Plus tard, il pourra ranger les lettres dans l'ordre de l'alphabet.</p>	<p>51 cartes 26 mots avec images 25 lettres (il manque la lettre J).</p>
<p><i>Robot Zinzin</i></p> 	<p>Zinzin affiche sur l'écran LCD les animations correspondantes à la lettre, au mot. - Amusant, Zinzin éjecte le jeton une fois scanné, comme une machine à sous ! -6 modes de jeux pour apprendre du vocabulaire, à compter, les lettres, à épeler les mots</p>	<p>30 rondelles. 1 boîte en forme de sac à dos. 4 piles AAA</p>
<p><i>Jeu d'histoire Dora l'exploratrice</i></p> 	<p>À l'aide des jolies illustrations des pastilles, inventez des histoires réelles, fictives ou farfelues. Un jeu amusant non compétitif qui favorise le langage, la créativité et la coopération !</p>	<p>1 planchette 72 cartes objets 12 cartes des personnages</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Chantons ensemble à l'école</i></p> 	<p>Rendez l'apprentissage amusant grâce à ces chansons éducatives et divertissantes à la fois!</p>	<p><i>3 programmes (CD)</i></p>
<p><i>Invente-moi une histoire</i> <i>Histoire de jouet</i></p> 	<p>Les amateurs d'histoires et les jeunes conteurs craqueront pour ce jeu non compétitif qui stimule l'apprentissage du langage et de la créativité. Comprend des pastilles illustrant des lieux, des personnages et des émotions.</p> <p>Il s'agit d'inventer des histoires en s'inspirant des pastilles magnifiquement illustrées que l'on prend au hasard.</p>	<p><i>1 tapis tissu</i> <i>72 cartes</i> <i>1 feuillet d'explication</i></p>
<p><i>Cajoline (cartes-éclair)</i></p> 	<p>Cette petite valise contient 4 paquets de 54 cartes éclair pour apprendre les notions de base tout en s'amusant :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombres 1 à 20 -Alphabet -Objets familiers -Formes et les couleurs. <p>Créés à partir des albums d'activités d'apprentissage, ces jeux de cartes éclair sont un outil idéal pour favoriser l'éveil chez le jeune enfant.</p>	<p><i>54 cartes</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Mon premier jeu d'association</i> <i>Les émotions</i></p>  <p><small>* version naître et grandir</small></p>	<p>Voici le premier jeu visant à initier les tout-petits au monde des jeux de société dès l'âge de 2 ans. À cet âge, ils ne sont pas encore très aptes à reconnaître toute la gamme des émotions, essentielles à leur développement social. La joie, la peine, la colère et la peur sont 4 émotions à la base des interactions avec autrui. Ce jeu représente une excellente opportunité d'accompagner vos tout-petits dans cette nouvelle façon d'interagir avec les autres, et ce, dans un contexte de jeu simplifié et adapté pour eux.</p>	<p><i>4 cartes de jeu</i> <i>15 jetons</i></p>
<p><i>Marion, Simon et leurs émotions</i></p> 	<p>Ce jeu amène l'enfant à reconnaître les expressions faciales liées aux émotions et à démontrer sa compréhension de cause à effet en associant une émotion à un événement donné.</p>	<p><i>30 scènes illustrées</i> <i>2 tableaux d'émotions</i> <i>30 cartes-émotions</i> <i>un corrigé.</i></p>
<p><i>Parlons émotions</i></p> 	<p>8 jeux amusants pour découvrir les émotions. Permet d'augmenter le vocabulaire, de stimuler la compréhension, de développer le raisonnement, de favoriser la discussion et d'acquérir un discours logique.</p>	<p><i>32 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Le monde qui m'entoure</i> <i>Carte éclair</i></p> 	<p>D'un côté, il y a une illustration et de l'autre, le mot écrit en lettres. Des cartes instructions proposent différentes façons de jouer.</p>	<p><i>8 cartes instructions</i> <i>138 cartes images</i></p>
<p><i>Zaro & Nita</i> <i>Suite logique</i></p>  <p><i>Les images peuvent être différente</i></p>	<p>Faire un jeu de suite logique est une bonne manière de travailler la concentration et le sens logique de vos enfants.</p>	<p><i>34 cartes</i></p>
<p><i>Caillou</i> <i>Suite logique</i></p> 	<p>Les enfants doivent assembler des suites de trois illustrations et les emboîter les unes dans les autres. Par exemple, Caillou sort du bain, il se brosse les dents, quelle sera la suite logique?</p>	<p><i>36 pièces</i></p>


Titre	Résumé	Description
<p><i>Le stylo parlant</i> <i>Lettre et nombres</i></p> 	<p>Un jeu éducatif, à partir de 5 ans, avec un stylo magique pour apprendre les premières notions de lettres et de nombres de manière ludique. Mon premier stylo parlant est un stylo interactif qui permet à votre enfant d'apprendre tout en s'amusant grâce à des quiz éducatifs autour des lettres et des nombres. Les enfants devront utiliser le stylo pour répondre aux questions de lecture, d'écriture et de logique. S'ils trouvent la bonne réponse, le stylo parlant les félicite avec des mots amusants et une lumière.</p>	<p>6 fiches 1 stylo électronique</p>
<p><i>L'imagier sonore</i></p> 	<p>L'imagier sonore des petits propose des jeux d'association son/image, à mener en ateliers dirigés, pour découvrir l'environnement proche et s'approprier le vocabulaire essentiel de la vie quotidienne</p>	<p>1 CD 30 cartes image</p>
<p><i>Les trésors de ma maison</i></p> 	<p>Le jeu «Les trésors de ma maison» est conçu pour que l'enfant et son parent aient du plaisir en s'amusant de façon différente. Vous verrez comme il est simple de stimuler son langage au quotidien, avec des objets de votre maison. Suivez les règles du jeu ou laissez aller votre imagination.</p>	<p><i>2unités</i></p> <p>1 carte aux trésors 11 cartes aventures 4 cartes émotions 5 cartes développement langagier</p>

Socio-affectif

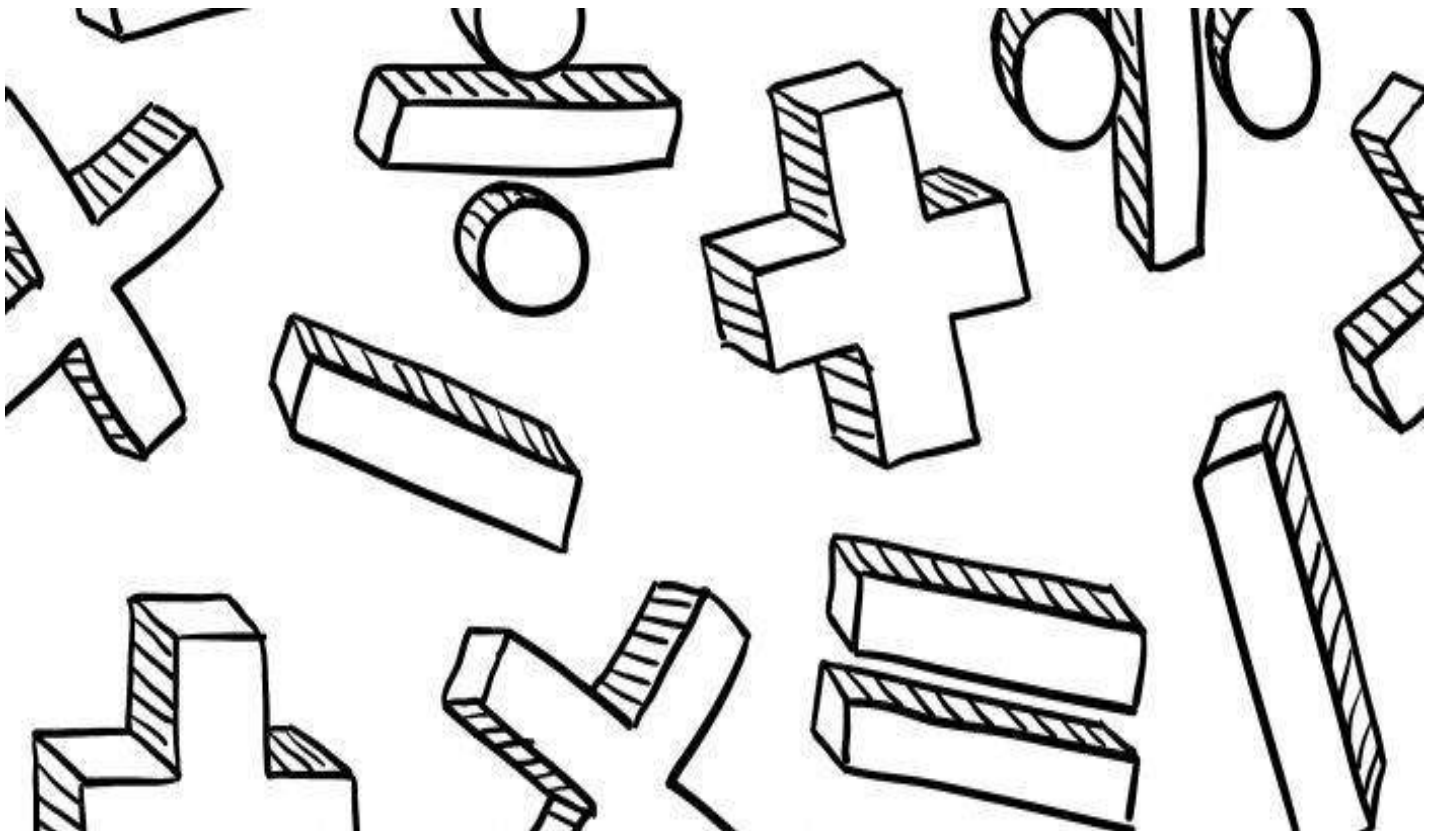



Titre	Résumé	Description
<p>Zenda <i>Le maître du stress</i></p> 	<p>Zenda : le maître du stress est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Le jeu les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne.</p>	<p>1 plateau de jeux 90 cartes 40 cartes 36 cartes 2 pions 1 aide-mémoire 1 guide d'accompagnement Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>La planète des émotions</i></p> 	<p>La planète des émotions est conçu pour aider les enfants de 3½ ans à 7½ ans à comprendre les émotions ressenties par plusieurs personnes dans une grande variété de situations, et ainsi favoriser le développement de l'empathie. Ce jeu montre aussi qu'une même situation peut provoquer différentes émotions selon les personnes.</p>	<p>1 plateau de jeu (8 morceaux) 80 cartes 8 cartes 4 pions 1 aide-mémoire 1 guide d'accompagnement Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Le laboratoire des émotions</i></p> 	<p>Le laboratoire des émotions est conçu pour aider les enfants de 4 ans à 7½ ans à reconnaître des émotions exprimées à différents degrés d'intensité. Le jeu les amène progressivement à distinguer les émotions et leurs nuances en portant attention aux expressions faciales et aux gestes des personnages. Les différentes façons de jouer en font un jeu évolutif qui permet aussi aux enfants de réfléchir au lien entre une réaction émotionnelle et sa cause ainsi qu'au contrôle des émotions dans différentes situations.</p>	<p>6 planches de jeu 36 cartes 1 affiche 1 dé 1 corrigé 1 guide d'accompagnement Règlement</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>L'école des monstres</i></p> 	<p>L'école des monstres est conçu pour aider les enfants de 3 à 6 ans à comprendre quels comportements sont souhaitables en société et lesquels ne le sont pas. Le jeu leur permet aussi de réfléchir aux conséquences positives et négatives de différents comportements.</p>	<p>1 plateau de jeux (9 morceaux) 80 cartes 4 pions 1 dé 1 guide d'accompagnement Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Impro Social</i></p> 	<p>ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.</p>	<p>85 cartes 15 cartes 1 roulettes 1 liste de questions 1 guide d'accompagnement Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>La boîte calme</i></p> 	<p>La boîte calme est conçue pour accompagner les enfants de 3 à 7 ans (et les parents!) dans la gestion des crises au quotidien. Elle comprend plus d'une dizaine d'outils de gestion des émotions (matériel sensoriel, affiches, outils de communication, etc.). Chaque outil est présenté de façon détaillée dans le guide d'accompagnement destiné aux parents. Une foule de stratégies y sont également proposées pour prévenir et gérer les crises.</p>	<p>1 sablier à bulles 1 balle sensorielle 1 aide-mémoire «Les étapes du retour au calme» 5 affiches 18 cartes avec anneau 1 album photos «Mes moments doux» 1 guide d'accompagnement 2 affiches</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Le code social</i></p> 	<p>Le code social est conçu pour stimuler le développement des habiletés sociales des enfants de 6 à 10 ans. Le jeu présente des mises en situation qui les amènent à se mettre à la place des personnes pour réfléchir aux comportements appropriés qu'il est possible d'adopter dans ces situations.</p>	<p><i>1 plateau de jeu en 8 morceaux de casse-tête</i> <i>88 cartes</i> <i>2 pions (scientifique et pirate informatique)</i> <i>1 dé (de 1 à 3)</i> <i>1 guide d'accompagnement</i> <i>les règles du jeu</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>





Math et Logique







Titre	Résumé	Description
<p>Opération Sauvetage</p> 	<p>Opération sauvetage est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Ce jeu coopératif les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des problèmes et à trouver des coordonnées sur un plan cartésien. Les trois niveaux de difficulté en font également un jeu évolutif.</p>	<p>1 plateau de jeu (9 morceaux) 48 cartes 24 cartes 12 jetons 1 pochette 1 guide d'accompagnement Règlement</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Les conquérants</p> 	<p>Les conquérants est conçu pour aider les jeunes de 7 à 14 ans à développer leurs habiletés de planification et de flexibilité mentale. Le jeu les amène ainsi à prévoir leurs déplacements et ceux des autres, tout en s'ajustant à chaque tour. Les diverses façons de complexifier le jeu en font une valeur sûre, même pour les adultes!</p>	<p>1 plateau de jeu (10 morceaux) 24 jetons 4 tuiles-châteaux 1 guide Règlements</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Singe en fuite</p> 	<p>Singes en fuite est conçu pour aider les enfants de 5½ ans à 12 ans à développer des stratégies pour planifier leurs actions. Le jeu leur apprend aussi à faire preuve de flexibilité lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. Le thème de l'évasion les motive à mobiliser toutes leurs ressources cognitives!</p>	<p>1 plateau de jeu en 9 morceaux de casse-tête 12 jetons-singes 1 dé 1 guide d'accompagnement les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Sans problème</p> 	<p>Sans problème est conçu pour aider les enfants de 4 à 9 ans à réfléchir à des problèmes qui peuvent se présenter dans la vie courante. Le jeu leur permet d'envisager différentes solutions pour un même problème. Il les amène ainsi à faire preuve de logique, mais aussi à penser «en dehors de la boîte».</p>	<p>1 plateau de jeu recto verso en 9 morceaux de casse-tête 90 cartes-objets 1 liste des problèmes 4 pions-garde-parcs 1 dé 1 guide d'accompagnement les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

<p>Veritech</p> 	<p>Veritech est un jeu éducatif polyvalent qui évolue au rythme de l'enfant. Un boîtier universel, contenant douze jetons numérotés sur une face et colorés sur l'autre, permet de réaliser tous les exercices, puis de s'autocorriger.</p>	<p>2 unités</p> <p>1 boîtier 12 pièces</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Livret Veritech</p> 	<p>Toutes les images contenues dans les livres représentent une bonne banque de mots pour enrichir le vocabulaire et développer l'expression verbale.</p> <p>-Collection verte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Maths-adore ♦ Maths à muser ♦ Les métamorphoses chez M. Ovide ♦ Il y avait onze vaches ♦ Les aventures de JJJ ♦ La maison sans trésor ♦ L'horrible jeu d'Annabar ♦ Je ne compte pas les moutons <p>-Collection Orange:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Jeu de Lettres ♦ La familles Croque ♦ Jeux de mots ♦ Les aventures de Carafus <p>-Collection Rouge:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Ani-mots ♦ Les beaux espaces ♦ Le tour du monde en vingt-quatre pages ♦ Graffiti <p>-Collection Bleu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Mon animal préféré ♦ Là, c'est chez moi ♦ Je mange de tout, un peu, beaucoup ♦ Je cours, je saute, je bouge, C'est moi ♦ Mes amis et moi ♦ Moi, je m'habille de la tête aux pieds 	<p>22 livrets</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Rabat de Solides 2D/3D</i></p> 	<p><i>Découvrez vos solides et leurs propriétés en 2 ou 3 dimensions avec ce rabat numérique. Étudiez le cube, le cylindre, le cône, le prisme triangulaire, la pyramide à base carrée, la pyramide triangulaire, la pyramide rectangulaire, la pyramide pentagonale, la pyramide hexagonale, le prisme rectangulaire, le prisme pentagonal et le prisme hexagonal.</i></p>	<p>1 rabat</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Trousse base 10</i></p> 	<p><i>Pratiquer à la maison le concept des nombres avec la manipulation.</i></p>	<p>100 cubes 10 bâtonnets 10 planches 1 bloc NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>L'ensemble de monnaie</i></p> 	<p><i>Ce jeu permet l'apprentissage de la valeur monétaire et développe l'habileté au calcul. Lancez le dé, avancez votre pion et résolvez l'équation. Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'argent lorsque la partie se termine. L'ensemble de vous propose de l'argent canadien pour jouer.</i></p>	<p>1 planche 1 dé 110 pièces de monnaie plastique 100 billets de banque 1 guide d'activité 1 livret d'instruction 1 pochette de rangement à monnaie</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Mini muffins</i></p> 	<p>Développez plusieurs habiletés mathématiques avec ce jeu gourmand! Triez, comptez, rassemblez et amusez-vous avec ces petits muffins.</p>	<p>1 moule à muffins 2 dés Une pince 12 cartons ronds 60 mini muffins 1 guide d'activité.</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Cubes d'activité</i></p> 	<p>Développez la visualisation et la motricité fine et améliorez la compréhension des concepts de mathématiques basiques avec cet ensemble..</p>	<p>100 cubes 18 cartes d'activités</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Les créatures énigmatiques</i></p> 	<p>Les créatures énigmatiques est conçu pour aider les enfants de 8 à 15 ans à développer leur habileté à résoudre des problèmes logiques et mathématiques. Le jeu les amène à mobiliser des connaissances variées en mathématiques à travers la résolution de différents types d'énigmes. Les quatre niveaux de difficulté en font un jeu évolutif qui permet aux enfants de s'améliorer progressivement à résoudre des énigmes de plus en plus complexes.</p>	<p>88 cartes-énigmes 16 cartes-créatures 150 jetons 1 dé 1 guide d'accompagnement Le corrigé Règlement</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>1,2,3 ...</i> <i>J'apprend à compter jusqu'à 10</i></p> 	<p>Découvrir les nombres de 1 à 10 est la première étape qui prépare l'enfant à aborder le calcul. Dans ce jeu, l'enfant s'amuse à associer plusieurs représentations d'un même nombre : chiffre, constellation des points, nombre de doigts et collection. Les animaux et les illustrations colorées l'accompagnent tout au long du jeu. Grâce aux pièces de puzzle autocorrectives, il vérifie lui-même s'il a correctement regroupé les cartes entre elles.</p>	<p>40 pièces 1 dé Instruction</p> <p>**Don</p>


Titre	Résumé	Description
<p><i>Géo figures MC transparentes</i></p> 	<p>Cet ensemble de 17 grandes formes transparentes 3D GeoFiguresMC permet d'explorer le volume, la superficie et les sommets. Comparez les volumes de liquides ou de solides, grâce aux couvercles et bouchons amovibles. Les couvercles peuvent aussi servir à explorer les formes 2D.</p>	<p><i>17 formes transparentes (sphère)</i> <i>16 couvercles bleu</i></p>
<p><i>Smart Game/ Safari</i></p> 	<p>Placer les 4 pièces sur le plateau de jeu de façon à ce que les animaux qui sont sur la carte défi soient visibles. Le nom et le genre d'animaux doivent aussi correspondre.</p> <p>48 défis.</p>	<p><i>4 pièces</i> <i>1 boîtier plateau de jeux</i> <i>1 livret défi</i> <i>Instruction.</i></p>
<p>Cercle de fractions</p> 	<p>Cet ensemble comporte huit cercles fractionnés avec code de couleurs : $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$ et un cercle entier. Fabriqués de mousse dense</p>	<p><i>51 morceaux</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p>Chocolate Fix</p> 	<p>Jeu de patience solitaire en plastique sur le thème du chocolat. L'enfant place les formes sur le plan de jeu selon les indices offerts par l'un des problèmes du livret.</p> <p>40 défis</p>	<p><i>9 formes de chocolat</i></p> <p><i>1 plateau de jeu</i></p> <p><i>1 pochette de voyage</i></p> <p><i>1 livret de défis</i></p>
<p>Pôle Nord expédition</p> 	<p>Ce nouveau jeu de logique propose deux types de défis:</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'Esquimau en kayak -L'Esquimau sur la glace <p>Jouez chaque défi en changeant d'Esquimau afin de trouver une solution totalement différente.</p> <p>48 défis</p>	<p><i>24 pages plastifiées</i></p> <p><i>Coffret</i></p> <p><i>6 pièces</i></p> <p><i>livret d'instruction</i></p>
<p>Ideal blox</p> 	<p>Ideal Blox permet de créer animaux, objets, structures... en 3 dimensions ou de réaliser des modèles. Les pièces s'emboîtent les unes dans les autres dans tous les sens en s'encastant dans le socle.</p> <p>53 modèles</p>	<p><i>15 pièces</i></p> <p><i>1 socle</i></p> <p><i>Livret de modèle</i></p>
<p>Jour et nuit</p> 	<p>A partir de 3 ans, les joueurs devront reconstituer les figures illustrées sur les pages défis en plaçant toutes les pièces de manière identique au modèle.</p> <p>Les premiers niveaux demandent de reproduire la configuration clairement dessinée (version "jour"). Les suivants (version "nuit") reprennent les mêmes dessins mais uniquement sous forme d'ombre, sans les détails des pièces utilisées. Aux joueurs de deviner l'organisation des pièces pour reproduire cette illustration.</p> <p>Le niveau de difficulté passe donc de la simple reproduction à la déduction.</p>	<p><i>1 socle en bois</i></p> <p><i>10 pièces en bois</i></p> <p><i>1 livret /chevalet</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Camelot Jr</i></p> 	<p>Ce jeu est un jeu de logique dans lequel vous devrez assembler les pièces du château mises à votre disposition afin de permettre à Eudes de retrouver sa belle princesse. Pas si simple lorsqu'il faut placer les blocs de bois suivant les techniques de l'Art pour construire un château praticable!</p> <p>48 défis</p>	<p><i>8 formes de bois</i> <i>1 socle en bois</i> <i>2 figurines.</i> <i>1 livret de défis</i></p>
<p><i>Jeu d'association et de tri</i></p> 	<p>Reconnaître les formes et les couleurs est le but de ce jeu d'association. La boîte de tri simple est accompagnée de quatre planches recto verso colorées avec des motifs d'animaux et de fruits. Les petites plaquettes s'insèrent dans les fentes correspondantes de la boîte.</p>	<p><i>1 Coffret de bois</i> <i>5 longues languettes de bois</i> <i>50 petits carrés de bois</i></p>
<p><i>Ensemble de tri séquentiel de formes Méliissa et Doug</i></p> 	<p>Favorise la reconnaissance des couleurs et des formes et les aptitudes de résolution de problèmes. Aide les enfants à distinguer entre les tailles et les formes.</p>	<p><i>18 formes de bois</i> <i>1 Cadre en bois</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Princesse et Dragon Go Getter</p> 	<p>À vous de relever le défi proposé et de placer les pièces de manière à relier les différentes icônes. Avec des centaines de possibilités à exploiter, ce jeu repoussera les limites de votre raisonnement logique.</p>	<p><i>1 Boîte plateau de jeu</i> <i>9 pièces</i> <i>1 guide de défis</i></p>
<p>Clever Castle</p> 	<p>Au moyen des indices royaux, pouvez-vous placer correctement les invités à la fête dans les neuf fenêtres du château?</p> <p>40 défis</p>	<p><i>9 personnages</i> <i>1 plateau de jeu</i> <i>1 livret de défis</i> <i>1 Guide à l'intention des parents</i> <i>1 pochette de rangement</i></p>
<p>Forme géométrique</p> 	<p>Formes géométriques en plastique : ronds, triangles, rectangles et carrés avec des tailles et des couleurs différentes. Outil pédagogique de tri.</p>	<p><i>46 pièces de plastique</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Loto tactile</i></p> 	<p>Loto tactile est un jeu de reconnaissance portant sur les qualités de formes, de couleur et de texture.</p>	<p><i>3 plateaux</i> <i>18 formes</i></p>
<p><i>V-tech math pocket</i></p> 	<p>Jeu pour apprendre les tables de multiplication et toutes les opérations mathématiques.</p>	<p><i>Maths Pocket</i> <i>Manuel d'instruction.</i></p>
<p><i>Castle Logix</i></p> 	<p>Castle Logix met au défi les enfants de construire des châteaux, bloc par bloc et tour par tour, en faisant travailler les muscles logiques. Assemblez les blocs de bois et les tours en fonction du défi que vous avez sélectionné. Castle Logix est un moyen amusant de développer des capacités de raisonnement logique et des capacités de raisonnement spatial avec des défis simples.</p> <p>48 défis</p>	<p><i>1 Livret de défis</i> <i>7 formes de bois</i></p> <p><i>2 boîtes de jeux</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Boikido empiler</i></p> 	<p>BOIKIDO permettra aux tout-petits de développer leurs capacités cognitives et leur logique. Les tiges sont repliables pour plus de sécurité et les chiffres jusqu'à 5 permettront à bébé de commencer l'initiation aux mathématiques pour apprendre à compter doucement. 2 lacets pour enfiler les 15 pièces sont également inclus pour développer la motricité et la coordination des mouvements.</p>	<p><i>15 blocs</i> <i>1 support</i></p>
<p><i>Formes</i></p> 	<p>Ce jeu est multifonctionnel, il permet l'association entre les pièces et les formes du cube. On peut aussi faire un casse-tête. L'apprentissage de chiffres, de l'alphabet et de quelques mots d'anglais est aussi possible.</p>	<p><i>1 bac</i> <i>12 blocs</i> <i>12 formes</i></p>
<p><i>Parking Tournis</i></p> 	<p>Parking Tournis vous met au défi de la déduction! Un véritable jeu de réflexion. Vous devrez retrouver le bon emplacement de chaque véhicule en utilisant tous les indices fournis par le défi. Attention, personne ne se gare n'importe comment!</p> <p>60 défis</p>	<p><i>1 Planche de jeu</i> <i>7 voitures</i> <i>Livret de défis</i> <i>Instruction</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Winnie forme et couleur</i></p> 	<p>Ce jeu permet l'apprentissage des couleurs et des formes.</p>	<p>45 cartes</p>
<p><i>Mixo la ferme de Foin-Foin</i></p> 	<p>Un défi qui permettra aux enfants d'entraîner leur dextérité, leur sens de l'observation et leur logique. But du jeu : assembler les pièces dans le cadre de la couleur correspondante en suivant l'ordre indiqué par la carte Mixo. Le premier qui réussit 3 fois gagne la partie.</p>	<p>3 cadres 18 pièces de membres 12 cartes Mixo 2 dés Feuillet de règlements</p>
<p><i>Wouaf-Wouaf</i></p> 	<p>Un jeu éducatif pour apprendre à compter jusqu'à 3. Le chien aboie une, deux ou trois fois et les enfants doivent déplacer les petits chiots d'autant de cases que le chien a aboyé.</p>	<p>1 plateau de jeu 1 niche avec chien 4 chiots 12 os 1 feuille de règles.</p> <p>3 petites piles rondes 1,5 V</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Suite logique</i></p> 	<p>Ce jeu de cartes est utilisé pour reconstituer des suites logiques selon des thèmes variés.</p> <p><i>20 séquences</i></p>	<p><i>68 cartes</i></p>
<p><i>Boulier en bois</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Ce boulier comporte dix rangées de perles en bois de couleurs qui glissent facilement sur des tiges métalliques. C'est un excellent outil pour développer des compétences de base en mathématiques.</p>	
<p><i>Rush Hour</i></p> 	<p>Rush Hour est un jeu de logique où vous devez trouver un moyen de déplacer les voitures pour que la voiture rouge puisse se rendre à la sortie</p> <p>40 défis</p>	<p><i>1 plateau de jeu</i> <i>15 véhicules différents</i> <i>1 voiture rouge</i> <i>40 cartes défi</i> <i>4 cartes règles du jeu</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Les apprentis jeux éducatifs associent</i></p> 	<p>Chaque planche de jeux contient des images pour associer les aimants à ceux-ci. 5 thèmes offerts.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les pommes -L'horloge -L'aquarium -La ruche -Le cadeau 	<p>5 planches de jeux 37 aimants Bloc de bois support. (manque le chiffre 2)</p>
<p><i>Road Block</i></p> 	<p>S'amuser à réfléchir! Road block est un jeu d'esprit et de défi évolutif.</p> <p>60 défis</p>	<p>11 pièces 1 plateau 1 livret de défis</p>
<p><i>Les cartes orange Mathématique 2e année</i></p> 	<p>Ce jeu a pour but de réviser le programme de mathématique de la 2e année du primaire.</p> <p>Chaque carte correspond à une carte à jouer régulière, mais on y a ajouté une question de mathématique.</p>	<p>55 cartes</p>




Solution Sensorielle



Titre	Résumé	Description
<p><i>Disco' sit</i></p> 	<p>Ce coussin gonflable aide à la posture et favorise l'attention en position assise. Il peut être utilisé debout ou à genoux pour travailler l'équilibre et la stabilité du corps.</p>	<p>1 unité</p>
<p><i>Movin Sit</i></p> 	<p>Ce coussin gonflable est conçu pour supporter la colonne vertébrale et il favorise une bonne posture. Excellent en classe! C'est une aide précieuse pour le développement de l'attention en position assise.</p>	<p>2 unités</p>
<p><i>Tigre lourd</i></p> 	<p>Les toutous lourds sont les compagnons de réconfort des enfants et des partenaires précieux pour les parents. Ils aident l'enfant à rester attentif en classe et à se concentrer pour surmonter la période des devoirs, apaisent ses excès d'énergie ou l'amènent tranquillement vers le calme nécessaire au moment du dodo. Ils accompagnent aussi l'enfant dans ses moments de détente, pour développer son imaginaire ou simplement pour un gros câlin !</p>	

Titre	Résumé	Description
<p><i>Veste lourde</i></p> 	<p>En denim, nos vestes sont agréables à porter et conçues de façon à permettre de changer facilement les poids. Offrant une stimulation proprioceptive, notre veste de pression procure la sensation d'un gros câlin.</p>	<p><i>Vestes 5 unités (différente grandeur)</i></p> <p><i>5lb +2lb.avec les poches</i></p> <p><i>6lb +2lb.avec les poches</i></p> <p><i>8lb +2lb.avec les poches</i></p> <p><i>10lb +2lb.avec les poches</i></p>
<p><i>Outils de manipulation</i></p> 	<p>Un ensemble d'objets de manipulation aux textures différentes.</p>	<p><i>3 poches de sable</i></p> <p><i>15 balles différentes</i></p> <p><i>1 petit sac doux</i></p>
<p><i>Coquilles</i></p>  	<p>Elles peuvent être utiles dans différents contextes : des concerts aux courses automobiles en passant par les matchs sportifs et les centres commerciaux. Utilisez-les pour protéger l'ouïe ou pour aider à se calmer dans un environnement bruyant.</p>	<p><i>1 noir</i></p> <p><i>1 rouge</i></p> <p><i>1 bleu FDMT</i></p> <p><i>1 noir FDMT</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Mains libre</i></p> 	<p>On utilise le casque d'écoute pour amplifier le son de la voix. L'enfant entend le son de sa propre voix et doit diminuer ou augmenter son débit.</p>	<p><i>1 main libre</i></p>
<p><i>Singe lourd</i></p> 	<p>Singe rigolo, aime vous présenter des prestations spectaculaires de prouesses réconfortantes. La peluche lourde est un outil proprioceptif et thermathérapeutique. Voici les avantages:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aide à diminuer l'anxiété - Aide à la préparation au sommeil – Rassure l'enfant – Calme le système nerveux – Aide à mieux sentir son corps – Doux et sensoriel <p>La peluche est disponible avec des coussins chauffants intégrés (ceux-ci peuvent aller au micro-ondes ou au congélateur)</p>	<p><i>Singe rose</i> <i>Coussin bleu mou</i> <i>Coussin bleu lourd</i></p>
<p><i>Bac manipulation sensoriel</i></p> 	<p>Ce bac est composé de plusieurs objets et texture différente pour stimuler la découverte.</p>	<p><i>1 brosse en forme d'étoile</i> <i>1 loup</i> <i>1 morceau de tapis</i> <i>5 morceaux de tissus différents</i> <i>1 feuille papier sablé</i> <i>1 tissu microfibre chenille</i> <i>1 feuille braille</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Diffuseur aromatique</i></p> 	<p>L'odorat a un effet positif sur notre bien-être quotidien. Les recherches démontrent que l'odorat peut être jusqu'à 1000 fois plus sensible que les 4 autres sens. Seul l'odorat a la capacité d'agir directement sur la région limbique hypothalamique du cerveau qui contrôle les émotions, les souvenirs et les humeurs.</p> <p>Aider à soulager les problèmes respiratoires Favoriser la relaxation Rétablir l'énergie vitale Purifier l'air</p>	<p><i>1 diffuseur</i> <i>4 bouteilles d'huile</i> <i>Tampons</i></p>
<p><i>Couverture lourde</i></p> 	<p>Outil puissant et efficace pour les clientèles ayant des défenses sensorielles importantes. Aide à s'apaiser, à se détendre et à se calmer avant le sommeil et à tout moment de la journée. L'effet proprioceptif et les pressions profondes qu'elle apporte peuvent calmer et améliorer le niveau d'attention, aider à améliorer la conscience du corps et diminuer les comportements de recherche sensorielle.</p>	<p><i>Couverture bleue:</i> <i>Pale 19kg /42 lbs</i> <i>Foncé 10kg / 24 lbs</i></p>
<p><i>Lézard lourd</i> <i>Dauphin lourd</i> <i>Grenouille lourde</i></p> 	<p>On porte le Lézard lourd autour du cou ou sur les cuisses. Les enfants apprécient particulièrement sa forme enveloppante et sécurisante grâce à ses grosses pattes. Il est fait de Lycra® scintillant pour une stimulation visuelle.</p>	<p><i>Lézard gris 2kg / 4.4 lbs.</i> <i>Grenouille 2.5 kg / 5.5 lbs.</i> <i>Dauphin 1 kg / 2.2 lbs.</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Fantôme</i></p> 	<p>Les fantômes aident à prendre conscience de son corps qu’importe l’âge! Une fois, à l’intérieur, dans un espace privé, découvrez comment transformer l’espace tout en développant des habiletés de coordination et d’équilibre. Fait de Lycra</p>	<p><i>3 unités</i></p> <p><i>1 fantôme vert grandeur petit</i></p> <p><i>1 fantôme bleu grandeur moyen</i></p> <p><i>1 fantôme bleu grandeur large</i></p>
<p><i>Grenouille</i></p> 	<p>Grenouille toutou cheveux à étirer.</p>	
<p><i>Boîte multi sensoriel</i></p> 	<p>La boîte permet d’insérer les mains sans voir les objets qui s’y retrouvent. Nous devons à l’aide des cartes de jeux, trouver le bon objet.</p>	<p><i>1 boîte noire</i></p> <p><i>1 sac rouge</i></p> <p><i>50 pièces de bois</i></p> <p><i>25 cartes</i></p>



Titre	Résumé	Description
<p><i>Touch & Match</i></p> 	<p>Jeu d'association par le toucher. Remplace les cercles dans le bon espace selon la texture.</p>	<p><i>1 planche de bois</i> <i>10 cercles texturés</i></p>
<p><i>Ensemble posture et concentration</i></p> 	<p>Téléphone fidget Maintient les mains occupées et l'esprit concentré, favorisant une plus grande efficacité au travail.</p> <p>Coussin sensoriel junior 27 cm Ce coussin sensoriel gonflable permet à l'enfant de bouger tout en restant assis ce qui lui permet de se concentrer plus longtemps.</p> <p>Ensemble rebond pour chaise L'ensemble rebond pour chaise transforme une chaise d'école standard en chaise oscillante.</p>	<p><i>Téléphone</i> <i>Coussin sensoriel</i> <i>4 rebonds de chaise</i> <i>1 pompe</i></p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Coussin vibrant Senseez</p> 	<p>Légers et amusants il offre une douce vibration lorsqu'il est serré dans les bras ou placé dans le dos. Un massage de pied peut aussi être apprécié! La vibration procure détente, relaxation et apaise le corps. Les enfants qui ont de la difficulté à rester assis ou à s'endormir seront apaisés par les vibrations du Senseez.</p>	<p><i>1 coussin</i></p> <p>2 piles AA</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Cordon et bande étirable</i></p> 	<p>Étire-le, attache-le et regarde-le se remettre en forme! Corde élastique et bande élastique</p>	<p>1 cordon vert 1 bande bleu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>Pédalier d'exercices</i></p> 	<p>Idéal pour favoriser l'attention et la concentration tout en améliorant la santé.</p> <p>Ce pédalier d'exercices avec affichage numérique offre 5 fonctions: durée de l'exercice, vitesse, calories brûlées, nombre de tours et défilement automatiques des fonctions.</p> <p>Canalise l'énergie et augmente le niveau de concentration</p> <p>Diminue le stress et l'anxiété</p> <p>Aide à l'apprentissage</p> <p>Tonifie les muscles des jambes et des bras</p> <p>Améliore la circulation sanguine et la fréquence cardiaque</p>	<p>1 pédalier Livret d'instruction</p> <p>1 pile 1.5V</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p><i>La ferme des textures</i></p> 	<p>Préparez-vous à passer du bon temps en famille à la ferme des textures, le jeu d'association. Aide au développement du sens du toucher et développe le vocabulaire.</p>	<p>Ferme 6 animaux texturés Roue texturée tactile Guide</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>




Titre	Résumé	Description
<p>Mini Vibromasseur</p> 	<p>Offrez-vous une stimulation sensorielle apaisante et calmante. Il s'utilise avec un branchement au port USB ou avec piles non incluses. Une pression est nécessaire pour que l'appareil fonctionne.</p>	<p>1 vibromasseur rose 1 fil USB Piles AAA</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Cordes extensibles</p> 	<p>Mous et extensibles, on ne peut s'empêcher de les manipuler! Parfaits comme petits outils antistress.</p>	<p>6 cordes texturée</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Pop IT</p> 	<p>Profitez de la sensation tactile de l'éclatement de bulles infinies tout en stimulant votre esprit.</p>	<p>2 unités 1 vert 1 mauve</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>
<p>Go bong</p> 	<p>Faites travailler vos méninges en jouant à Go Bong ! Essayez un des jeux solitaires ou mesurez-vous à un adversaire en mode face à face. Vous pouvez aussi créer votre propre jeu amusant ! Quel plaisir sensoriel que de presser les bulles!</p>	<p>Go bong 1 règlement</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>





Perception Visuelle










Titre	Résumé	Description
<p><i>Sabler liquides</i></p> 	<p>Ces 3 sabliers accrochent l'œil, donnent l'impression de faire des bulles lorsque le liquide coloré s'écoule ! Procurant un moment de détente inégalé, ce trio captera votre attention.</p>	<p><i>1rouge</i> <i>1 vert</i> <i>1 bleu</i></p>
<p><i>Labyrinthe à gouttelettes</i></p> 	<p>Retournez ce labyrinthe coloré et regardez les gouttelettes suivre le chemin spiralé. Ce moment de détente et de relaxation permet aussi de voir le temps s'écouler.</p>	
<p><i>Bâton de pluie</i></p> 	<p>Ces bâtons de pluie attrayants, faits de plastique, offrent une stimulation visuelle et sonore</p>	<p><i>2 unités</i></p>





Titre	Résumé	Description
<p><i>Kaléidoscope</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Chaque tour crée une mosaïque magique, complexe et irisée qui éblouira chaque enfant.</p>	
<p><i>Lampe Lava</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Toujours fascinantes à regarder, le mouvement doux des fluides hétérogènes colorés apaise et crée une ambiance décontractée. La base argentée ajoute un côté résolument moderne à ce classique.</p>	<p><i>Pied de lampe</i> <i>Bouteille</i></p>
<p><i>Sabler animaux</i></p> 	<p>Ce sablier de pluie attrayant, faits de plastique, offre une stimulation visuelle et sonore</p>	


Titre	Résumé	Description
<p data-bbox="233 191 431 226">Fibre optiques</p> 	<p data-bbox="581 191 1044 342">Créez une ambiance originale avec cette fibre optique de lumière, douce à manipuler. Excellente stimulation visuelle.</p>	<p data-bbox="1060 191 1166 226">2 unités</p> <p data-bbox="1060 300 1312 426"><i>Socle noir</i> <i>Fibre optique</i> <i>Fil de branchement</i></p> <p data-bbox="1060 499 1166 535"><i>1 lampe</i></p> <p data-bbox="1060 541 1206 577">3 piles AAA</p>
<p data-bbox="224 747 443 783">Lampe Noa Stor</p> 	<p data-bbox="581 747 1044 1014">Ce produit reproduit la mer pétillante et vous permet de vous sentir comme immergé dans le calme de la mer profonde. Projette des vagues d'eau relaxantes au plafond pour un effet apaisant au moment du coucher.</p>	<p data-bbox="1060 747 1328 951"><i>Lampe</i> <i>Cube d'alimentation</i> <i>Cable prise Jack</i> <i>Cable prise USB</i></p> <p data-bbox="1060 1024 1190 1060">4 piles AA</p>
<p data-bbox="233 1304 431 1339">Lampe lunaire</p> 	<p data-bbox="581 1304 1044 1413">Cette lampe lunaire change de couleur pour le plaisir visuel et apaise les enfants.</p>	<p data-bbox="1060 1304 1214 1392"><i>Lampe</i> 3 piles AAA</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Boules miroir</i></p> 	<p>Les boules à facettes réfléchissantes fournissent une version étirée de la réalité qui est déformée. Offrant une vision d'un autre monde. Les enfants seront fascinés de voir des objets placés près des miroirs, y compris leur propre visage, agrandi en gros plan.</p>	<p><i>4 unités</i></p>
<p><i>Géomiroir</i></p> 	<p>Cet outil efficace permet d'enseigner les bases de la géométrie et de l'asymétrie. Il est conçu pour les droitiers ou les gauchers et s'utilise à l'horizontale ou à la verticale.</p>	<p><i>1 unités</i></p>
<p><i>Chainette</i></p> 	<p>Le mouvement des chaines est idéal pour faire comprendre le concept de cause à effet.</p>	
<p><i>Dôme lumière et sons</i></p> 	<p>Une tornade de couleurs, de lumière et de musique s'éveille à l'intérieur de ce dôme lorsqu'il est activé par un interrupteur.</p>	<p><i>Dôme</i> <i>Interrupteur</i> <i>(À choisir)</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Texet</p> 	<p>Jouet modéliste avec une rotation géométrique. Textet est une exploration du modélisme amusant pour toute la famille. Utilisez les 12 pièces recto verso pour aligner, retourner, chevaucher et empiler dans une grande variété de motifs intéressants.</p>	<p>12 pièces</p>
<p>Code couleur</p> 	<p>Ce jeu est un jeu de réflexion dans lequel tu devras recréer l'une des 100 images en superposant les différentes plaquettes transparentes sur lesquelles figurent des formes colorées. Il faudra tenir compte de la forme, de la couleur, de l'ordre et de l'orientation pour atteindre ton but.</p>	<p>1 support en plastique 18 plaquettes en plastique 1 livret de défis</p>
<p>Imagination Patterns</p> 	<p>Les motifs d'imagination renforceront les capacités motrices et visuelles de votre enfant avec des blocs magnétiques aux motifs vifs et des cartes à motifs amusants à reproduire.</p> <p>Enseigne les couleurs, les formes, le comptage et la motricité fine</p> <p>Favorise la relation spatiale, la reconnaissance des formes et la concentration</p> <p>50 défis</p>	<p>Mallette en bois 43 pièces 25 cartes</p>
<p>Tableau à forme magnétique</p> 	<p>Planche magnétique robuste avec aimant de bois pour créer des images, vient avec 6 cartons durables double-face. Tous les morceaux se placent dans un étui robuste avec poche arrière à fermeture éclair et compartiment avant pour la planche. Les enfants doivent reproduire les motifs sur la carte ou bien créer leur propre paysage en utilisant leur imagination!</p>	<p>1 plateau de bois 6 cartons image 139 formes</p>




Titre	Résumé	Description
<p>Forme magnétique</p> 	<p>Cet ensemble de jouets de construction peut être combiné dans de nombreux motifs, tels que les chiens, les avions et d'autres construction. Il encouragera les enfants à développer leur créativité et leur imagination, leur capacité de manipulation, leur pensée et leur capacité de résolution de problèmes.</p>	<p>76 pièces 1 sac tissus Manuel de défi</p>
<p>Domino Rally</p> 	<p>Empiler les dominos et les regarder tomber est bien plus excitant avec Domino Rally Classic. Avec 50 dominos, 35 dominos rapides comme l'éclair, 4 pistes personnalisées et une boucle étonnante, vous pouvez créer votre propre piste de dominos très excitante. Construisez, jouez, détruisez et reconstruisez. C'est le plaisir du rallye Domino, il change constamment et s'adapte à votre imagination.</p>	<p>68 pièces Manuel d'instruction</p>
<p>Perplexus</p> 	<p>Le défi de ce labyrinthe en trois dimensions est de diriger une bille entre des barrières en bougeant, renversant et tournant la sphère transparente. Idéal pour exercer la motricité et la dextérité ainsi que la coordination œil-main.</p>	<p>2 unités Boule grise et jaune Boule mauve, vert et jaune</p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Bâtonnets créatifs</i></p> 	<p>Saurez-vous reproduire les dessins des 60 défis (30 cartes recto verso incluses) à l'aide des 200 bâtonnets de cet ensemble ? Observez bien ! Il y a 10 grandeurs de bâtonnets et seulement deux sont courbés ! Par la suite, saurez-vous imaginer d'autres dessins ?</p>	<p><i>200 bâtonnets</i> <i>30 cartes défi</i></p>
<p><i>Spiro-Master</i></p> 	<p>le spirographe a permis aux artistes amateurs de tous âges de créer de magnifiques motifs élaborés. Les roulettes et anneaux distinctifs du spirographe combinent brillamment l'art aux principes mathématiques de manière à inspirer et divertir plusieurs générations. Ce classique réinventé est doté de roulettes et anneaux de conception précise qui sont compatibles avec la plupart des stylos, marqueurs ou crayons.</p>	<p><i>Plateau</i> <i>7 pièces amovible</i></p>
<p><i>Pallina</i></p> 	<p>Soyez prudents lorsque vous sortez les bâtons, vous ne devez pas faire tomber les billes! Il vous faudra faire preuve d'adresse et user de stratégie. Les plus jeunes peuvent trier et compter les baguettes ou les billes.</p>	<p><i>16 billes</i> <i>20 bâtons</i> <i>1 base + dessous</i> <i>1 dé</i></p>
<p><i>Triple try</i></p> 	<p>Un jeu astucieux d'association d'objets géométriques sur le plateau de jeu. Chaque côté de la pièce de jeu en 3D représente une forme différente. Comprend 24 pièces de jeu en rouge, bleu, jaune et vert. Ce jeu individuel ou en petit groupe développe la perception 3D, la coordination œil-main et la motricité fine.</p>	<p><i>1 plateau</i> <i>1 dé</i> <i>24 formes</i> <i>1 livret d'instruction</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p>Carrousel en bois</p> 	<p>Le carrousel s'enroule et se déroule.</p>	<p><i>1 carrousel</i></p> <p><i>**Don d'une famille membre.</i></p>
<p>Block Eichhorn</p> 	<p>Les blocs de construction d'Eichhorn Color sont disponibles en différentes formes et couleurs. Les blocs stimulent la motricité et la coordination œil-main de votre enfant.</p>	<p><i>1 bac de rangement et couvercle de jeu</i></p> <p><i>101 blocs</i></p> <p><i>**Don</i></p>
<p>Magnetic's Géofantaisie</p> 	<p>Formes magnétiques pour inventer ou reproduire des personnages, des animaux, des véhicules, etc...</p>	<p><i>6 planches</i></p> <p><i>40 formes</i></p>



Motricité fine



Titre	Résumé	Description
<p><i>Filavroum</i></p> 	<p>Un jouet d'éveil parfait pour développer la motricité et la dextérité des enfants</p>	<p>16 pièces de bois 2 lacets.</p>
<p><i>Tarte à trier</i></p> 	<p>Cette tarte colorée permet de trier des formes, compter, attraper de petits objets avec une pince, etc. Tout cela est excellent pour développer la technique de préhension et la motricité fine.</p>	<p>60 fruits 1 tarte 1 couvercle de tarte 3 cartes de tri 2 pinces 1 sac Un guide d'activité</p>
<p><i>DÉgourdi</i></p> 	<p>DÉGOURDI est conçu pour aider les enfants de 4 à 8 ans à développer des habiletés de motricité fine liées à la coordination des doigts. Le jeu les amène progressivement à développer leur dextérité, leur coordination manuelle et leur capacité à dissocier le mouvement de leurs doigts, des habiletés utiles pour des gestes et des mouvements comme la prise du crayon. Les différents niveaux et façons de jouer en font un jeu évolutif adapté aux capacités motrices de chaque enfant.</p>	<p>21 dés (20 dés réguliers et 1 dé-bombe) 90 cartes 4 fiches de jeu recto verso 1 fiche «Temple de la renommée»* 1 guide d'accompagnement les règles du jeu</p> <p>NOUVEAUTÉ</p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Crayons à colorier</i></p> 	<p>Forme triangulaire</p>	<p>48 crayons</p>
<p><i>Prise de crayon</i></p> 	<p>Ces objets sont conçus pour aider à la prise de crayon lors de l'écriture. Ils permettent entre autres l'apprentissage de la bonne position pour la tenue d'un crayon. Aussi ils empêchent de tenir le crayon avec le poing. Ils atténuent les douleurs aux mains et la fatigue.</p>	<p>3 crayons 16 aides 1 guide</p>
<p><i>Ciseaux cuillère</i></p> 	<p>Capturez ou ramassez de petites choses avec ces cuillères amusantes. Elles facilitent l'apprentissage des mouvements nécessaires au maniement de ciseaux.</p>	<p>4 unités</p>





Titre	Résumé	Description
<p><i>Bottine à lacer</i></p> 	<p>Je peux le faire moi-même! Peu de choses donneront plus de satisfaction à votre enfant que de maîtriser les compétences en laçage de chaussure. Cette chaussure montante en bois rendra la pratique agréable et aidera votre enfant à franchir le cap du développement en apprenant à nouer des chaussures.</p>	<p><i>1 soulier de bois</i></p>
<p><i>Jeu de pêche</i></p> 	<p>Ce jeu permet à l'enfant de pratiquer sa motricité fine en tentant d'agripper un poisson avec la canne à pêche.</p>	<p><i>1 Canne 1 Bassin 7 poissons</i></p>
<p><i>Cube motricité fine</i></p> 	<p>Ce cube est en fait un véritable laboratoire de motricité fine! Retrouvez des fermetures à glissière, des lacets, des boutons, des boucles, des bandes de velcro, des boutons-pression et exercez vos petites mains!</p>	





Titre	Résumé	Description
<p><i>Veste à pêche</i></p> 	<p>L'enfant pratique sa motricité fine en tentant d'attraper les poissons à l'aide de la canne.</p>	<p><i>2 unités</i></p> <p><i>1 veste</i></p> <p><i>22 poissons</i></p> <p><i>1 canne à pêche</i></p>
<p><i>Animaux de la ferme à lacer</i></p> 	<p>Ce jeu permet aux enfants de se s'exercer à lacer et à calquer tout en s'amusant! Cet ensemble comprend 5 animaux de la ferme à lacer et 5 lacets aux couleurs agencées. Le tout favorise le développement de la coordination, de l'attention et la créativité.</p>	<p><i>2 unités</i></p> <p><i>5 animaux</i></p> <p><i>5 lacets</i></p>
<p><i>Mes premières ardoises</i></p> 	<p>Un livre malin et tout en couleur pour aider les plus jeunes à se familiariser avec les premières notions. 12 planches effaçables. Incluant les lettres, les chiffres et les formes.</p>	<p><i>Livre</i></p> <p><i>Crayons effaçables à sec noirs</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Mont à mots Gribouillis</p> 	<p>Mont à mots Gribouillis est un jeu de dessin où petits et grands doivent faire preuve de dextérité.</p> <p>Fais tourner le crayon de la roulette et laisse le sort décider de ce que tu devras dessiner : un objet, un personnage ou le contenu d'une carte « Défi surprise ».</p> <p>Dessinez les yeux fermés, avec ta main la moins habile ou sans lever le crayon sont des défis à relever.</p>	<p>48 cartes verte 48 cartes rouge 48 cartes bleu 48 cartes jaune 1 roulette 1 crayon Règlement</p>
<p>Ne tombe pas Mater!</p> 	<p>Chacun leur tour, les joueurs placent McQueen et ses amis en dessous de Mater pour le monter le plus haut possible. Mais fais attention, si Mater perd l'équilibre et tombe, tu devras recommencer.</p>	<p>16 pièces de jeux</p>
<p>Tangle</p> 	<p>Le mouvement génère une action calmante instantanée, diminue le stress et favorise l'attention. Excellent à manipuler en classe.</p> <p>Couleurs et textures variées.</p>	<p>5 unités</p>

Titre	Résumé	Description
<p>Jenga</p> 	<p>Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!</p>	<p><i>53 blocks</i></p>
<p>Mosaic Puzzle art</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Les motifs aident à stimuler l'imagination et la créativité de vos enfants. Un outil idéal pour la créativité des enfants et façonnez la capacité d'apprentissage. Aide à développer la motricité fine et la résolution de problèmes.</p>	<p><i>Livret créativité</i> <i>480 pièces</i> <i>Planche de jeu quadrillé</i> <i>Bac rangement</i></p>
<p>Fantacolor-Junior</p> 	<p>Les pièces boutons sont faciles à manipuler et les cartes sont bien illustrées avec des couleurs vives. L'enfant développera avec le Fantacolor Junior de Quercetti ses habiletés motrices, sa coordination visuelle et son imagination. Les plus petits aimeront ce jeu, car il leur apprendra la reconnaissance des couleurs et les aidera à développer leur concentration.</p>	<p><i>2 supports</i> <i>1 planche transparente</i> <i>8 dessins</i> <i>48 boutons couleurs.</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p>Geomag</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Formes géométriques à construire et assembler.</p>	<p><i>18 formes</i></p>
<p>Maisonnette a clé</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Petite maison avec 6 portes et jeu de clé.</p>	<p><i>Maison</i> <i>Anneaux porte clé avec 6 clés</i></p>
<p>Petit animaux étirables</p> 	<p>Idéal pour travaillé avec des pinces, ciseau bulle, etc.</p>	<p><i>32 animaux / insectes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Pièces en forme de molécule</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Jouets de motricité pour enfants en bas âge et enfants d'âge préscolaire avec des jouets de fleurs à compter, à regrouper, à trier et bien plus encore</p>	<p><i>70 pièces</i></p>
<p><i>Pop Toobs</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Faits de plastique extensible en accordéon, ils font un son rigolo quand on les étire. On peut s'amuser à en connecter plusieurs ensembles ou les utiliser pour améliorer la coordination bilatérale et renforcer les épaules.</p>	<p><i>6 unités</i></p>
<p><i>Pincettes géantes</i></p> 	<p>Parfaites pour les petites mains, ces pinces géantes rendent facile l'exploration et le ramassage de petits éléments. Elles développent la coordination œil-main et la motricité fine</p>	
<p><i>Sphère de bois</i></p> 	<p>Replace toutes les pièces pour former une sphère de bois. Les pièces se collent avec un aimant.</p>	<p><i>12 pièces de bois</i> <i>Milieu aimanté</i></p>

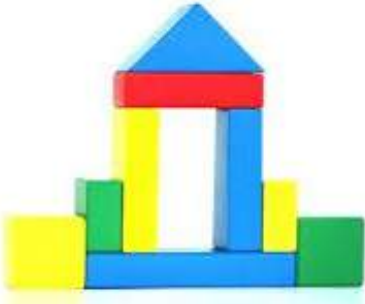

Titre	Résumé	Description
<p><i>Jouet magnétique</i> <i>Attrape et nourrit</i></p> 	<p>Favorise la reconnaissance des couleurs, le tri et le comptage des enfants grâce à des jeux de motricité fine.</p>	<p><i>10 pièces</i></p>
<p><i>Attache pour la motricité</i></p> 	<p>Planche pour tout-petits 14 en 1 : cette planche pour tout-petits dispose de 14 variétés différentes de boucles, de poche zippée, d'attache, etc.</p>	<p><i>1 valise</i></p>
<p><i>Coussin en peluche attache</i></p> 	<p>Activités d'entraînement incluant le tri, les boucles, le laçage, les fermoirs, les boutons, l'enfilage, l'identification des couleurs et la résolution de problèmes.</p>	<p><i>1 petit coussin</i></p>
<p><i>Dr. Microbe</i></p> 	<p>Pouvez-vous saisir les microbes dont vous avez besoin? Aidez le Dr Microbe à résoudre ses recherches. Triez les microbes dans votre boîte de pétri en les piquant sous le nez de vos adversaires. Devenez le scientifique le plus rapide du laboratoire!</p>	<p><i>4 petites boîtes de pétri</i> <i>1 grande boîte de pétri</i> <i>4 pinces</i> <i>49 microbes</i> <i>54 cartes recherche</i> <i>Règlements</i></p>




Motricité globale






Titre	Résumé	Description
<p><i>IQ baby</i> <i>Knock knock block</i></p> 	<p>L'ensemble de 16 blocs comprend 8 blocs colorés et 8 blocs noir et blanc, tous conçus pour maintenir l'intérêt de l'enfant.</p>	<p><i>16 cubes</i></p>
<p><i>Boîte à visser</i></p> 	<p>Ce jeu de manipulation simple renforce la coordination œil-main, la motricité fine et les aptitudes d'association de couleurs. La bague intérieure en nylon tient le tournevis bien en place lorsqu'il n'est pas utilisé.</p>	<p><i>Tournevis</i> <i>6 pièces à visser</i> <i>1 rectangle de bois</i></p>
<p><i>Clac Clac</i></p> 	<p>À chaque tour, on lance 2 dés qui indiquent quel symbole trouver et dans quelle couleur. Puis tous les joueurs tentent simultanément de s'emparer d'un maximum de disques reproduisant cette combinaison. Les disques sont aimantés : «Clac ! Clac !» ils s'empilent comme par magie, mais on ne peut utiliser qu'une seule main ! Ayez l'œil vif, l'esprit clair et la main habile !</p>	<p><i>36 rondelles</i> <i>2 dés</i> <i>Règlement</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Cranium Hullabaloo</i></p> 	<p>Hullabaloo est le tout premier jeu électronique de Cranium qui mélange musique, sons et voix, permettant aux enfants de réfléchir, de rire et de bouger. Le défi et la complexité du jeu augmentent la durée de jeu des enfants. Les rondes de jeu durent en moyenne une à trois minutes, ce qui est idéal pour les enfants de 5 ans.</p>	<p><i>1 console</i> <i>16 formes de tissus</i> <i>Instruction</i></p> <p>3 piles AA</p>
<p><i>Jeu Firefy Universo</i></p> 	<p>On peut jumeler l'art à la danse et monter des chorégraphies seul ou en groupe. L'art du poi s'apparente aussi à la jonglerie, à différence que les deux pièces du jeu ne quittent jamais les mains. On fait tourner les pois en parfait synchronisme autour de l'espace corporel. En plus d'être une activité amusante, la pratique du Défi améliore l'équilibre, la concentration, la mémoire, la coordination et la dextérité manuelle.</p> <p>Inscription sur leur site pour les défis.</p>	<p><i>1 Sac de transport</i> <i>2 tissus en forme tubulaire</i> <i>Chaque pièce comprend une balle molle</i></p>
<p><i>Ballon sauteur</i></p> 	<p>Développez vos habiletés de coordination et d'équilibre avec ce ballon. La poignée fermée vous permet une bonne prise durant l'activité et de le suspendre pour le rangement.</p>	

Titre	Résumé	Description
<p><i>Parachute</i></p> 	<p>Idéal pour le jeu coopératif, il favorise le tonus musculaire. Plus de 100 jeux différents sont possibles avec ces parachutes. Développez les habiletés perceptuelles, cognitives et motrices.</p>	<p><i>Toile</i> <i>Livret idées de jeux</i></p>
<p><i>Blocs modulaires</i></p> 	<p>Les formes de mousse recouvertes de vinyle aux couleurs vives éliminent les risques de blessures et les bruits gênants. Très légers, il est possible de construire de grandes structures.</p>	<p><i>38 formes</i></p>
<p><i>Coussin de sol</i></p> 	<p>Ces coussins confortables de taille idéale pour les enfants. Idéal pour travailler la posture.</p>	<p><i>4 unités</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Matelas</i></p> 	<p>Ce matelas est parfait pour toutes sortes d'activités et procure une surface coussinée à l'enfant.</p>	<p><i>2 unités</i></p>
<p><i>Tumble forms</i></p> 	<p>Le siège d'alimentation Tumble Forms est un siège très confortable et confortable pour les enfants et les adolescents.</p> <p>Il convient à la plupart des activités nécessitant une posture droite, comme manger, jouer ou interagir avec ses pairs.</p> <p>Ce siège positionne délicatement l'enfant avec un angle de hanche idéal à 90 degrés et soutient la colonne vertébrale avec un rembourrage généreux et doux.</p> <p>Il est facile de s'adapter à la position correcte, ce qui convient aux enfants atteints de paralysie cérébrale ou d'autres restrictions de mobilité.</p>	<p><i>Siège Appuis Attaches</i></p>
<p><i>Chaise de bain Rifton</i></p> 	<p>Siège servant pour le bain ou la piscine.</p>	





Titre	Résumé	Description
<p><i>Pentagone à miroirs</i></p> 	<p>Pentagone en mousse qui se déplie pour former un ensemble de miroirs stimulants et amusants.</p>	
<p><i>Sphère Hoberman</i></p> 	<p>Cette sphère prend de l'expansion comme par magie. C'est épatant! Idéal pour les enfants ou les adultes.</p>	
<p><i>Katapult</i></p> 	<p>Katapult est un jeu d'habileté et de stratégie où les joueurs doivent faire rebondir avec précision leurs boulets dans les salles du château pour en contrôler le plus grand nombre possible et riposter aux attaques de leurs adversaires</p>	<p>1 plateau 1 sac noir 63 pièces 1 feuillet d'instruction</p>





Titre	Résumé	Description
<p><i>Tourniquet</i></p> 	<p>commencer à tourner et tourner encore plus vite ! Tout en s'amusant, les enfants travaillent leur motricité globale et leur coordination œil-main.</p>	<p><i>Un tourniquet</i></p>
<p><i>Coccinelle</i></p> 	<p>5 modes de jeu pour découvrir chiffres, formes et couleurs et apprendre à compter. Les formes colorées à encastrer sur les boutons lumineux se libèrent quand on appuie sur le dos de bébé coccinelle. Quand elle roule, elle émet 1 chanson et 6 mélodies.</p>	<p>2 piles AA</p>
<p><i>Machine à boule</i></p> 	<p>Permet aux enfants de comprendre la cause à effet. Lorsque l'enfant pèse sur la manette, la boule descend et ressort. Le jeu est aussi musical pour leur plaisir.</p>	<p>3 boules 3 piles AA</p>





Titre	Résumé	Description
<p><i>Cube d'activités</i></p> 	<p>Chacune de ses faces participe à l'éveil de votre tout-petit, à son développement imaginaire et moteur. Ce cube d'activités, ludique et coloré, comprend un boulier, un alphabet, un labyrinthe et encore... pour aider les enfants à apprendre les formes, les couleurs, etc.</p>	
<p><i>Gros cube à empiler</i></p> 	<p>Cubes rigides s'empilant pour créer des structures de tailles impressionnantes.</p>	<p><i>4 cubes</i></p>
<p><i>Bilibo</i></p> 	<p>Ce jouet en plastique coloré primé apporte une nouvelle dynamique de jeu et ouvre d'inimaginables possibilités. Utilisez un Bilibo à l'intérieur comme à l'extérieur, dans le bac à sable, dans l'eau ou même dans la neige.</p>	<p><i>2 unités</i> <i>Livret d'utilisation</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Tapis jeux escalade</i></p> 	<p>Les enfants qui adorent grimper prendront plaisir à découvrir la rampe ou les marches colorées et sécuritaires de cet ensemble.</p>	
<p><i>Échelle de rythme</i></p> 	<p>L'échelle se place sur le sol pour faciliter l'apprentissage de la marche à suivre lorsque nous montons les escaliers. Aide aussi l'équilibre en marchant.</p>	<p><i>Échelle 12 marches</i></p>
<p><i>Jeu de poches</i></p> 	<p>Ce jeu représente un classique de notre enfance qui nous a permis de lancer, viser et compter le nombre de points recueillis. Côté développemental, ce petit jeu offre vraiment plusieurs possibilités. La grande motricité, la coordination œil-main et même la capacité de compter le nombre de points recueillis ainsi que comparer les résultats...</p>	<p><i>1 Boîte de jeu 8 poches</i></p>



Titre	Résumé	Description
<p><i>Balle et équilibre</i></p> 	<p>Amusez-vous avec ce jeu d'équilibre. Soyez le premier à terminer votre parcours sans faire tomber la balle de la baguette. Ensemble de 4 balles et 4 baguettes de différentes couleurs</p>	<p>4 balles 4 baguettes</p>
<p><i>Teeter Popper</i></p> 	<p>On se berce, on s'incline, on oscille en position debout ou assise! Tout en jouant de façon créative, renforcez la stabilité, l'équilibre, la coordination et les habiletés motrices.</p>	
<p><i>Collines Texturées</i></p> 	<p>Ces collines offrent une stimulation sensorielle et travaillent l'équilibre. Ces 8 pièces peuvent se relier entre elles et former différents circuits linéaires ou courbes. Chaque segment est texturé et épouse parfaitement l'arche du pied de l'enfant offrant ainsi une plus grande stabilité.</p>	<p>8 pièces 1 Sac de transport</p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Panier Basket</i></p> 	<p>Pour pratiquer la coordination main œil.</p>	<p><i>Panier</i> <i>Sac de balles</i></p>
<p><i>Échasse</i></p> 	<p>Pratique l'équilibre</p>	<p><i>2 échasse mauve</i></p>
<p><i>Frappe et roule</i></p> 	<p>Frappez les trois boules aux couleurs vives à travers les trous, puis regardez et écoutez pendant qu'elles roulent sur les rampes. Marteau en bois robuste inclus</p>	<p><i>3 boules</i> <i>1 marteau</i> <i>1 tour</i></p>
<p><i>Empile les Pancakes</i></p> 	<p>Replace toutes les pièces pour former une sphère de bois. Les pièces se collent avec un aimant.</p>	<p><i>10 pancakes</i> <i>2 beurres</i> <i>2 spatules</i> <i>2 assiettes</i> <i>10 cartes images</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Joey Jump</i></p> 	<p>Pour pratiquer la coordination main œil. Améliorez la coordination œil-main tout en apprenant une habileté essentielle : comment attraper! Placez un sac rempli de billes à un bout de la planche inclinée de 71 cm et frappez l'autre bout avec le pied. Le sac sera projeté dans les airs et vous devrez l'attraper!</p>	<p>1 planches 2 sacs de sable</p>
<p><i>Sac à patate</i></p> 	<p>La classique course de sac pour toute occasion et pour les enfants de tous âges. Mettre les deux pieds dans le sac et maintenir le haut jusqu'autour de leur taille. Ensuite, voir qui saute le plus rapidement.</p>	<p>4 sacs</p>
<p><i>Coussin d'équilibre</i></p> 	<p>Améliore l'équilibre dynamique, la conscience du corps et la coordination.</p>	<p>6 coussins</p>
<p><i>La marche des animaux</i></p> 	<p>Marcher comme vos animaux préférés, c'est vraiment amusant. Cela permet, entre autre, de développer votre motricité globale, selon les besoins de chacun. Ce livre propose 12 marches savamment illustrées et accompagnées d'idées d'activités et de pistes de différenciation.</p>	<p>1 livre</p>



Titre	Résumé	Description
<p><i>Jouet à pile et interrupteur</i></p> <p><i>Éléphant</i></p> 	<p>Jouet de motricité pour les enfants à mobilité réduite. Avec l'interrupteur, l'enfant peut faire avancer l'animal en peluche. Une belle motivation pour l'action et la réaction.</p>	<p><i>Choix de l'interrupteur</i></p>
<p><i>Jouet à pile et interrupteur</i></p> <p><i>Girafe</i></p> 	<p>Jouet de motricité pour les enfants à mobilité réduite. Avec l'interrupteur, l'enfant peut faire avancer l'animal en peluche. Une belle motivation pour l'action et la réaction.</p>	<p><i>Choix de l'interrupteur</i></p>
<p><i>Jouet à pile et interrupteur</i></p> 	<p>Jouet de motricité pour les enfants à mobilité réduite. Avec l'interrupteur, l'enfant peut faire avancer l'animal en peluche. Une belle motivation pour l'action et la réaction.</p>	<p><i>Choix de l'interrupteur</i></p>
<p><i>Interrupteurs</i></p> 	<p>Choix de 3 interrupteurs.</p> <p>Rouge: main ou pied</p> <p>Noir: Pression de la main</p> <p>Gris: commandé à bouton</p>	

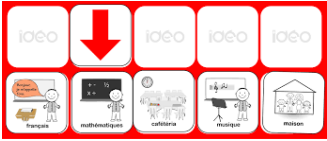



Titre	Résumé	Description
<p><i>Pogo Ball</i></p> 	<p>Ce ballon gonflable en caoutchouc avec plate-forme en plastique rigide permet à qui le désire de rebondir encore et encore.</p>	<p><i>Pogo ball</i></p>
<p><i>Assiette d'équilibre</i></p> 	<p>Une planche d'équilibre unique avec une surface dure sur une base souple et gonflable, idéale pour exercer un contrôle moteur et renforcer les muscles des chevilles, des jambes et du haut du corps. La surface dure offre une prise sûre pour les pieds tandis que la base gonflable assure des mouvements doux et en douceur. L'assiette d'équilibre peut être adaptée au niveau fonctionnel de l'utilisateur en ajustant la pression de l'air; augmenter la pression accélérera les mouvements et rendra la tâche plus difficile.</p>	<p><i>Assiette d'équilibre</i></p>
<p><i>Jeu Yoga Spinner</i></p> 	<p>Flexibilité, équilibre et hasard se rencontrent dans ce jeu de Yoga. Faites tourner la flèche et réalisez la pose illustrée sur une carte de la couleur correspondante. Pouvez-vous tenir pendant 10 secondes? Attention aux fous rires, vous pourriez perdre pied!</p>	<p><i>54 cartes</i> <i>1 flèche</i> <i>Les instructions</i></p>


Titre	Résumé	Description
<p><i>Carrousel</i></p> 	<p>Ce petit carrousel épatant fait tourner la tête de plaisir! Il développe et renforce les muscles tout en améliorant l'équilibre vestibulaire. Le siège est légèrement penché vers l'avant pour que l'enfant puisse le faire tourner en déplaçant le centre de gravité de son corps. Rebord épais pour une prise solide.</p>	<p><i>Carrousel banc rouge</i></p>
<p><i>8 seaux d'équilibre</i></p> 	<p>Seaux d'équilibrage interactifs : plus amusants que les pierres plates pour enfants, ces seaux surélevés offrent encore plus d'options pour des jeux sains, actifs et stimulants pour les enfants qui aiment sauter, grimper et s'étirer.</p>	<p><i>8 seaux</i></p>

Gestion du temps




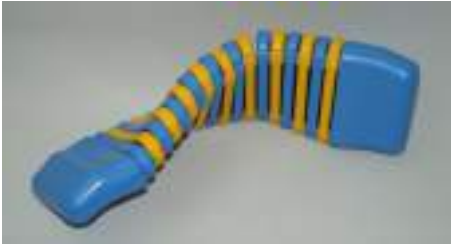

Titre	Résumé	Description
<p><i>Gro Clock</i></p> 	<p>Cette horloge aide les enfants à distinguer l'heure de dormir et l'heure de se réveiller. Les étoiles s'effacent une par une pendant la nuit pour symboliser le temps qui s'écoule et le soleil apparaît à l'heure du lever. Luminosité de l'écran ajustable. Options d'alarme sonore et d'affichage digital disponible.</p>	<p><i>Réveil</i> <i>Prise murale</i></p>
<p><i>Time Timer</i></p> 	<p>Cette minuterie silencieuse (pas de tic-tac!) aide les enfants dans leurs gestions du temps. Facilite les transitions, les départs et autres situation de la vie quotidienne.</p>	<p>2 unités 1 pile AA</p>
<p><i>Sablier</i></p> 	<p>Sablier très résistant aux extrémités moulées et parois épaisses. Chaque sablier est identifié au moyen d'une couleur. Ils conviennent parfaitement lors de jeux, d'événements nécessitant un chronométrage précis.</p>	<p>5 unités</p> <p><i>Vert: 1 minute</i> <i>Rose: 2 minutes</i> <i>Jaune: 3 minutes</i> <i>2X Bleu: 5 minutes</i></p>





Titre	Résumé	Description
<p><i>Idéo pictogrammes magnétiques</i></p> 	<p>Solutions pour la gestion des émotions, routine et horaire à la maison, à l'école ou à la garderie, propreté et motivation, aide aux devoirs et gestion du temps</p>	<p><i>1 pochette avec mousquetons</i> <i>1 marqueur effaçable</i> <i>1 tableau magnétique</i> <i>413 Pictogrammes</i></p>
<p>Idéo pictogramme Jeu intégral</p> 	<p>Les illustrations simples permettent de créer une grande quantité de séquences et de scénarios sociaux. Ce concept portatif est parfait pour la maison ou les sorties.</p>	<p><i>700 pictogrammes</i> <i>2 accroche-portes magnétiques</i> <i>1 IDÉOstatik</i> <i>1 trousse portative</i> <i>1 marqueur noir effaçable à sec.</i> <i>3 boîtes blanches</i></p>
<p><i>Horloge calendrier</i></p> 	<p>Calendrier-Horloge avec les mois, les saisons, le temps, les jours, les heures et les minutes.</p>	
<p><i>Horloges «J'écris, j'efface»</i></p> 	<p>Ces horloges polyvalentes et flexibles possèdent des aiguilles mobiles ainsi qu'une fenêtre «numérique». C'est idéal pour apprendre l'heure.</p>	<p><i>5 unités</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p data-bbox="154 191 511 226"><i>Rabat-Avez-vous l'heure ?</i></p> 	<p data-bbox="581 191 1044 422">Cet outil permet d'apprendre à lire l'heure analogique et numérique aisément. Tournez les aiguilles sur l'horloge et indiquez l'heure correspondante sur le rabat numérique. Vendu à l'unité.</p>	<p data-bbox="1060 191 1157 226"><i>1 rabat</i></p>

Rythme & Musique







Titre	Résumé	Description
<p>Batterie</p> 	<p>Votre enfant apprendra tout en suivant le rythme de la musique grâce à la batterie de VTech! Avec quatre façons de jouer, votre enfant adorera en apprendre plus sur les lettres, les chiffres et la musique tout en “rockant” comme un vrai petit batteur grâce à cette batterie pour enfants!</p>	<p>3 piles AA (1 bâton)</p>
<p>Percussion musicale</p> 	<p>Cet instrument de musique produit des sons surprenants en le manipulant comme une vague en mouvement. Facile à maintenir, il permet de développer la coordination et les habiletés motrices.</p>	
<p>Tube de tonnerre</p> 	<p>Le tube produit le son du tonnerre lorsque la corde de métal bouge.</p>	


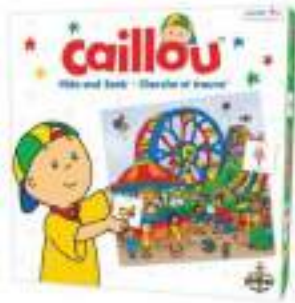

Titre	Résumé	Description
<p><i>Xylophone</i></p> 	<p>Suivez le rythme! Bords arrondis pour un jeu en toute sécurité! La baguette est attachée au xylophone par une petite corde pour éviter de la perdre. Suscite un intérêt pour la musique.</p>	
<p><i>Tambour aquarium</i></p> 	<p>Le bruit des vagues de l'océan apaisantes lorsqu'il est déplacé de la main. Peu aussi servir de tambour.</p>	<p><i>1 tambour</i> <i>1 baguette</i></p>
<p>Ensemble d'instruments</p> 	<p>Les instruments de musique permettent d'améliorer la concentration, la motricité fine et la coordination œil-main.</p>	<p><i>1 tambour</i> <i>1 fourmi-grelots</i> <i>1 abeille-maraca et castagnettes</i> <i>1 chenille-tambourin</i> <i>1 oeuf à secouer.</i></p>
<p>Tambour flamme bleu</p> 		<p><i>1 tambour</i></p>

Jeux de sociétés



Titre	Résumé	Description
<p><i>Trouble Cars 2</i></p> 	<p>Le but de ce jeu est de faire avancer ton pion du nombre de cases déterminé par le dé. Lorsque ton pion tombe sur une case déjà occupée, celui qui est déjà là doit retourner à la case départ. Le gagnant est celui dont les quatre voitures ont fait chacune un tour de piste et sont entrées dans la zone d'arrivée.</p>	<p><i>Module de jeu en plastique</i> <i>dé pop-o-matic</i> <i>16 pions de plastiques</i></p>
<p><i>Jeu championnat du monde Cars</i></p> 	<p>Le but de ce jeu est de faire un nombre de tours de piste prédéterminé avec ton pion. Le nombre de cases que ton pion avance est déterminé par le nombre sur le dé que tu auras lancé. Attention il y a des obstacles qui peuvent changer le cours des choses.</p>	<p><i>Planche de jeu</i> <i>4 pions</i> <i>4 jetons</i> <i>1 dé noir et rouge</i> <i>1 carte du nombre de tours</i> <i>1 feuillet des règles</i></p>
<p><i>Jeu de mémoire (Version Disney)</i></p> 	<p>Quel plaisir de jumeler des images de Cendrillon, La Belle au Bois Dormant, Peter Pan, Aladin et bien d'autres de tes personnages favoris de Disney. Retourne deux cartes à la fois et vois si elles s'apparient. Conserve toutes les paires que tu découvres. Trouve le plus de paires et gagne la partie!</p>	<p><i>72 cartes illustrées</i> <i>Plateau de rangement</i></p>



Titre	Résumé	Description
<p><i>Happy Feet Two</i></p> 	<p>Activer Erik en appuyant sur le bouton situé sur son dos. En sautant partout, il fera sortir des cubes. Attrapez n'importe lequel de vos cubes de votre couleur et mettez-le de côté. Attrapez n'importe lequel des cubes de vos adversaires et re-mettez-en jeu.</p> <p>Lorsqu'un joueur obtient ses 6 cubes, il doit alors appuyer sur le bouton d'Erik pour le désactiver. Le premier joueur qui le fait cela gagne.</p>	<p><i>Figurine de pingouin</i> <i>Pied / couvercle</i> <i>surface de jeu</i> <i>24 cubes de plastique</i> 3 piles AA</p>
<p><i>Jeu de mémoire</i> <i>(chat club des petits déjeuners)</i></p> 	<p>Il s'agit d'étendre sur la table les cartes la face de chat visible et de tourner deux cartes , les retourner et en choisir deux autres . Le but est de repérer et de se souvenir où sont placés les cartes pareilles. Lorsque vous trouvez deux cartes pareilles, vous les gardez près de vous. Le joueur qui a trouvé le plus de paires gagne.</p>	<p><i>54 cartes cartonnées</i></p>
<p><i>Dobble Hollywood</i></p> 	<p>Quelle que soit la variante de jeu choisie, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre. Rapidité, observation, réflexes...</p>	<p><i>55 cartes</i> <i>Règles du jeu</i></p>

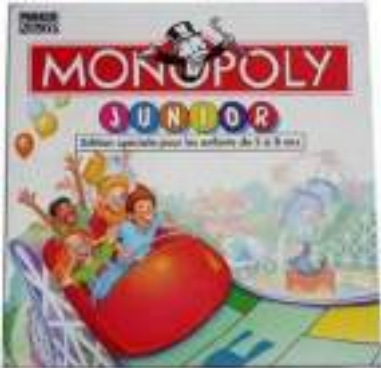


Titre	Résumé	Description
<p><i>Jeu de mémoire émotions</i></p> 	<p>Ce jeu de mémoire éducatif et amusant propose aux enfants d'apprendre à déchiffrer différentes émotions en jumelant des paires d'images identiques.</p>	<p><i>60 cartes</i> <i>2 guides d'instructions</i></p>
<p><i>Cherche et trouve</i> <i>Caillou</i></p> 	<p>Jeu d'observation développant l'acuité visuelle et la concentration chez les enfants. Le but est de trouver les images dissimulées dans les planches de jeu.</p>	<p><i>3 planches de jeu</i> <i>24 cartes</i></p>
<p><i>Cherche et trouve</i> <i>Hot Wheels</i></p> 	<p>Jeu d'observation développant l'acuité visuelle et la concentration chez les enfants. Le but est de trouver les images dissimulées dans les planches de jeu.</p>	<p><i>2 planches de jeu</i> <i>25 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Jeu de mémoire les princesses</i></p> <p><i>À jouer au sol</i></p> 	<p>Reconstituer les paires de cartes en les retournant deux par deux. Excellent exercice pour l'entraînement de la mémoire des filles. Ce jeu de mémoire visuelle va renforcer leur capacité de mémorisation de façon ludique.</p>	<p><i>54 cartes</i></p>
<p><i>Jeu de mémoire les bagnoles 2</i></p> 	<p>Mets ta mémoire en première vitesse et trouve des paires de cartes représentant tes amis Les bagnoles 2. À chaque paire trouvée, ta voiture se rapproche de la ligne d'arrivée. C'est flash McQueen contre Francesco! Fonce pour atteindre le drapeau à damier en premier!</p>	<p><i>2 pions</i> <i>26 cartes</i> <i>Planchette de jeu</i> <i>Estrades</i> <i>Instructions</i></p>
<p><i>Que vois-je souris en folie</i></p> 	<p>Les joueurs font une course contre la montre pour retrouver sur la planche de jeu des objets astucieusement cachés figurant sur les cartes-objets. Le joueur qui amasse le plus de cartes-objets remporte la partie.</p>	<p><i>6 planches de jeu</i> <i>50 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Cherche et trouve à la Ferme de Foin-Foin.</i></p> 	<p>Ce jeu développe l'acuité visuelle et la rapidité chez les enfants tout en favorisant l'apprentissage d'une langue seconde grâce aux textes en français et en anglais sur les cartes. Cependant, il n'est pas nécessaire de savoir lire pour y jouer. Une partie excitante où se mêlent découvertes, plaisir et rigolade!</p>	<p><i>4 planches de jeu</i> <i>50 cartes</i></p>
<p><i>Mon premier cherche et trouve</i> <i>De 2 à 4 ans</i></p> 	<p>Mon premier cherche et trouve aide les enfants à s'éveiller au monde qui les entoure en stimulant leurs sens de l'observation et leur concentration. Ils doivent découvrir les objets dissimulés dans les planches de jeu présentant des situations quotidiennes de leur univers.</p>	<p><i>3 planches de jeu</i> <i>25 cartes</i></p>
<p><i>Jeu de mémoire</i> <i>Autour du monde</i></p> 	<p>Trois façons de jouer : en jumelant des paires d'images identiques, en associant des paires « petit et adulte » de la même espèce ou encore en assemblant des trios. Les enfants apprendront aussi à différencier les herbivores et les carnivores.</p>	<p><i>72 cartes</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p>Cache-cache grenouille</p> 	<p>Mémore la couleur des grenouilles et fais-les sauter hors de l'étang ! Sur l'étang, les grenouilles sautent de rocher en rocher. Sous chaque grenouille se cache une couleur différente. Si la couleur de la grenouille que le joueur fait sauter correspond à la couleur du nénuphar retourné, le joueur gagne le nénuphar. Celui qui possède le plus de nénuphars gagne la partie.</p>	<p><i>6 grenouilles</i> <i>24 pièces de jeu</i></p>
<p>Planes Fire & Rescue <i>(serpent et échelle)</i></p> 	<p>Le jeu classique vous met au défi de grimper au sommet de la table de jeu sans glisser vers le bas. Il propose vos personnages préférés de Planes: Fire et Rescue chaque pion ressemble à un membre de l'équipe de sauvetage courageuse de Dusty.</p>	<p><i>Plateau de jeu</i> <i>8 pions personnage</i> <i>une roulette avec une flèche</i> <i>4 supports à pions</i> <i>Livret d'instructions</i></p>
<p>Cherche et trouve <i>docteur la peluche</i></p> 	<p>Les jeux de la collection cherche et trouve aident les enfants à s'éveiller au monde qui les entoure en stimulant leur sens de l'observation et leur concentration. But du jeu?: Trouver les images dissimulées dans les planches de jeu et amasser le plus de cartes correspondantes possible.</p>	<p><i>3 planches réversibles.</i> <i>25 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Yum Toupie et Binou</i></p> 	<p>Le joueur tente d'obtenir le plus de personnages identiques en lançant les dés un maximum de 3 fois. Quand le joueur a effectué ses 3 lancers, il additionne le nombre de personnages identiques obtenus et dépose le nombre de jetons correspondant sur la ligne de ce personnage. Quand un joueur a déposé des jetons sur la ligne d'un personnage, il ne lui est plus possible d'y revenir pour la terminer, mais si elle n'est pas complétée. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont complété 5 tours. Le gagnant est celui qui a amassé le plus grand nombre de jetons sur sa planche de jeu.</p>	<p><i>4 planches de jeux.</i> <i>1 gobelet</i> <i>5 dés</i> <i>100 jetons</i> <i>Instructions</i></p>
<p><i>Domino de Mega Bloks</i></p> 	<p>Le jeu de construction Domino de Mega Bloks est conçu pour les garçons et les filles âgés de 3 à 6 ans. Il enseigne aux enfants toutes les notions de couleur, de chiffres, d'association et de motricité. Jouez simplement à vos dominos en associant les couleurs et les animaux. Si vous faites un match de domino, vous gagnez un bloc pour construire votre animal de zoo. Le premier enfant à construire son animal gagne.</p>	<p><i>16 blocs</i> <i>30 cartes</i> <i>4 cartes personnage</i> <i>Instructions</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p><i>Monopoly Junior</i></p> 	<p>Jeu pour apprendre aux enfants à attendre leur tour et à suivre des directives. Les enfants peuvent apprendre la valeur de l'argent et apprendre à le dépenser en s'offrant divertissement comme assister à un feu d'artifice. De plus, ce jeu améliore leurs capacités à compter, à faire des additions simples et à lire.</p>	<p><i>1 plateau de jeu</i> <i>1 dé</i> <i>24 cartes</i> <i>4 voitures</i> <i>53 maisons</i> <i>139 billets (argents)</i></p>
<p><i>Jeu de mémoire alimentation</i></p> 	<p>Il s'agit d'étaler les cartons sur une surface plane et d'en retourner deux . Il faut mémoriser l'emplacement de chacune, afin d'être en mesure de les retrouver par la suite. Le but est de former des paires. Ce jeu aide l'enfant à mémoriser et à associer.</p>	<p><i>50 cartes</i></p>
<p><i>Croque- carotte</i></p> 	<p>C'est parti pour une course de lapins complètement folle ! Le but est la succulente carotte au sommet de la colline. Mais attention, le chemin que mène jusqu'à elle est plein de surprises : de temps en temps, des trous s'ouvrent et boum, les lapins tombent dedans, ou une taupe sans-gêne les pousse sur le côté. Un pont-levis et une clôture peuvent aussi gêner le passage. Quel petit lapin s'en sortira le mieux avec les trous et les obstacles et atteindra le premier la carotte ?</p> <p>Ce jeu développe la mémoire, la stratégie, la créativité, en plus de devoir poser des actions et avoir un peu de chance.</p>	<p><i>1 colline de jeu</i> <i>16 pions</i> <i>48 cartes</i> <i>Règlements</i></p>




Titre	Résumé	Description
<p>Yahtzee JR.</p> 	<p>Apprends aux jeunes enfants à compter de dés et faire correspondre les images</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>5 dés</i> <i>Gobelet</i> <i>20 jetons</i> <i>Règlements</i></p>
<p>Pepperoni Party</p> 	<p>Tirez une carte Part de pizza. Lancez frénétiquement vos dés d'ingrédients. Dès qu'une face de dé correspond à un ingrédient représenté sur votre carte, placez ce dé sur l'ingrédient concerné. Votre carte est remplie piochez-en une nouvelle. Le premier joueur qui réunit 6 cartes l'emporte sa pizza est complète</p>	<p><i>10 dés</i> <i>40 cartes</i></p>
<p>Scrabble pour les jeunes</p> 	<p>Grâce aux mots familiers et aux images colorées, les enfants s'amuse à associer les tuiles de lettres aux mots de la grille.</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>2 supports de bois</i> <i>202 lettres</i> <i>87 triangles</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Jeu Surprise</i> <i>Princesse Sophia</i></p> 	<p>Dépêchez-vous de passer d'une pièce à l'autre. Glissez pour traverser la salle du trône, planez d'un bout à l'autre de la salle de bal. À tout moment les aires de jeux peuvent se mélanger et basculer, en modifiant tous les chemins.</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>4 fenêtres</i> <i>4 pions + 4 bases de pions</i> <i>1 roulette</i> <i>2 instructions</i></p>
<p><i>Les énigmes de la nature</i></p> 	<p>Trouveras-tu qui se cache derrière les indices ? 5 indices par carte vous aideront à trouver l'énigme.</p>	<p><i>40 cartes</i></p>
<p><i>Mona la vampire</i></p> 	<p>Le but du jeu est de disposer les neuf cartes de manière à ce que toutes les images soient complètes. Les premiers sont faciles, mais le reste mettra votre patience à l'épreuve!</p> <p>Une seule combinaison fonctionne!</p>	<p><i>9 cartes</i></p>


Titre	Résumé	Description
<p><i>Serpents et échelles</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Un classique incontournable! Arrivez le premier à la case no 100 et remportez la victoire. Mais attention aux queues de serpent, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser. Un jeu de société qui plaira à tous!</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>4 pions</i> <i>2 dés</i> <i>2 règlements</i></p>
<p><i>Jeu de mémoire</i> <i>Spiderman</i></p> 	<p>Les enfants découvriront l'univers des personnages de leur super héros favori avec Spiderman tout en développant leur mémoire visuelle. Il s'agit de jumeler le plus de paires possible.</p>	<p><i>72 cartes</i> <i>Instructions</i></p>
<p><i>Super Lotto</i> <i>CARS</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Si l'image correspond à sa planche de jeu, le joueur en prend possession et la dépose sur la case correspondante de sa planche, face visible. Si l'image retournée ne correspond pas à sa voiture, le joueur doit remettre au même endroit où elle était.</p>	<p><i>36 cartons</i> <i>4 planches de jeu</i> <i>1 affiche flash</i> <i>Instructions</i></p>



Titre	Résumé	Description
<p>Serpents et échelles DORA</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Un classique incontournable! Arrivez le premier à la case no 100 et remportez la victoire. Mais attention aux queues de serpent, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser. Un jeu de société qui plaira à tous!</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>4 pions</i> <i>1 fléchette</i> <i>1 règlement</i></p>
<p>Jeu Pop-Up Baby Shark</p> 	<p>Le premier à faire grimper tous ses pions a gagné. Fais le tour de la rivière avec tous tes pions et gagne la partie.</p>	<p><i>16 pions</i> <i>1 plateau de jeu</i> <i>1 règlement</i></p>
<p>Caillou Bingo</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Les enfants adoreront ce jeu qui leur permettra de développer leur sens de l'observation. Il s'agit d'être le premier joueur à aligner trois jetons à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Le premier qui réussit crie Bingo! Et gagne la partie.</p>	<p><i>5 planches</i> <i>27 images</i> <i>1 règlement</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Old MacDonald Lotto</p> 	<p>Old MacDonald Lotto est un jeu d'appariement d'apprentissage précoce, parfait pour les jeunes joueurs. Soyez le premier joueur à faire correspondre toutes vos cartes à votre plateau de jeu, suivi du fermier, pour gagner la partie</p>	<p><i>4 planches de jeu</i> <i>28 images</i> <i>1 règlement</i></p>
<p>Domino Géant</p> 	<p>Djeco jeu de dominos, un jeu de reconnaissance d'images et d'approche des nombres, très ludique pour les petits des 3 ans.</p>	<p><i>28 pièces</i></p>
<p>La liste des courses</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Soit le premier à trouver les articles pour remplir ton chariot dans ce jeu de mémoire.</p>	<p><i>40 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Le jeu du pot de fleurs</i></p> 	<p>Choisis un pot et fais pousser ta plante le plus haut possible. Fais attention aux fleurs sinon ta plante pourrait fleurir trop vite ! Pour développer les compétences relatives aux couleurs et à la numérotation.</p>	<p>37 cartes Manque le dé à point coloré.</p>
<p><i>Roule et joue</i></p> 	<p>Les enfants font rouler le gros cube en peluche, choisissent une carte correspondante dans une de six catégories et réalisent l'activité illustrée.</p>	<p>Cube mousse 48 cartes</p>
<p><i>Rockets and comets (serpent et échelle)</i></p> 	<p>Un classique incontournable! Arrivez le premier à la case no 100 et remportez la victoire. Mais attention aux météorites et aux comètes, elles pourraient bien vous faire trébucher et glisser. Un jeu de société qui plaira à tous</p>	<p>6 morceaux qui forme la planche de jeu 1 fusée à tourner 1 dé 4 pion bonhomme/ 4 supports instruction</p>

Titre	Résumé	Description
<p>Memo-Magnets</p> 	<p>Partir à la recherche, et ramener au poulailler ses petits poussins qui se sont échappés et cachés parmi les poussins d'une autre grange.</p> <p>Dès 3 ans</p>	<p><i>1 planche de jeu</i> <i>1 dé</i> <i>4 poules</i> <i>12 poussins</i></p>
<p>Yum Safari</p> 	<p>Le but est de réussir à poser le plus de jetons sur sa planche de jeu.</p> <p>Découvrez Yum Safari Jr. De sympathiques animaux participent avec vous à un jeu de dés simple et amusant.</p>	<p><i>5 dés</i> <i>4 planches de jeux</i> <i>1 cup jaune</i> <i>1 sac de cercles vert</i></p>
<p>Jeu de mémoire Plume</p> 	<p>Les joueurs essaient de réunir le plus grand nombre possible de paires de cartes. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, en aura rassemblé le plus. Plusieurs variantes de ce jeu sont proposées. Toutes plus passionnantes les unes que les autres, elles permettent d'accroître ou de diminuer la difficulté du jeu, selon l'âge des joueurs.</p>	<p><i>66 cartes</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Le petit Chaperon Rouge</i></p> 	<p>Le Petit Chaperon rouge est un jeu de mémoire où les surprises ajoutent au plaisir!</p> <p>Tu dois former des paires de provision pour faire avancer le Petit Chaperon rouge sur le chemin de la maison de Mère-Grand.</p> <p>Prends garde au loup! Seul le chasseur peut l'empêcher d'arriver chez Mère-Grand avant toi</p>	<p><i>3 maisons</i> <i>2 pions</i> <i>39 jetons (2 grosseurs)</i></p>
<p><i>Cherche et trouve</i> <i>Fraisinette</i></p> 	<p>Bienvenue à Fraisi-Paradis! Joue les détectives avec Fraisinette et ses meilleures amies dans cette fabuleuse aventure! Observe attentivement les 8 scènes super amusantes pour trouver des personnages et des objets bien cachés! Amuse-toi aussi à repérer les articles surprises et les Fraisi-mini!</p>	<p><i>3 planches</i> <i>25 cartes</i></p>
<p><i>Banana Blast</i></p> 	<p>Monki adore les bananes...Il refuse de les partager ! Récoltez-en un maximum...S'il tente de s'enfuir en bondissant dans les airs, saisissez-le! Met en jeu la dextérité et la concentration de l'enfant.</p>	<p><i>1 singe sauteur</i> <i>1 réserve à bananes</i> <i>12 bananes</i> <i>1 dé</i> <i>règle du jeu</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Jok-R-ummy</i></p> 	<p>JOK-R-UMMY c'est le passe-temps parfait pour agrémenter vos réunions de parents et d'amis. C'est aussi un des rares jeux qui éliminent les barrières entre enfants et adultes puisque tous peuvent se rassembler tout simplement pour le plaisir de jouer... sans se soucier des points à compter! Allez-y, jouez le jeu!</p>	<p><i>2 jeux de 54 cartes</i> <i>1 jeu de 63 cartes-programmes</i> <i>Les règles du jeu et instructions</i></p>
<p><i>Cranium L'île de Cariboo</i></p> 	<p>Cariboo est le jeu d'éveil pour les tout-petits de la famille Cranium! Les enfants apprennent les formes, les chiffres, les couleurs et même les lettres tout en s'amusant! Chaque tour leur donne la possibilité d'ouvrir des portes secrètes et de découvrir des trésors cachés.</p>	<p><i>1 plateau de jeu</i> <i>83 cartes</i> <i>6 jetons</i> <i>1 clé</i> <i>1 coffre au trésor</i> <i>Livret d'instruction</i></p>

Casse-Têtes



Titre	Résumé	Description
<p><i>Casse-tête géant dinosaures</i></p> 	<p>Pièces géantes, faciles à assembler pour les doigts des tout-petits. Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>35 morceaux</i></p>
<p><i>Casse-tête de bois</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>Boîte de bois</i> <i>Horloge: 12 pièces</i> <i>La ferme: 9 pièces</i> <i>L'autobus: 9 pièces</i> <i>Alphabet : 26 pièces</i> <i>Animaux: 9 pièces</i> <i>Chiffres: 10 pièces</i> <i>Alphabet train: 26 pièces</i></p>
<p><i>Casse-tête Winnie l'ourson</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>24 pièces</i></p>



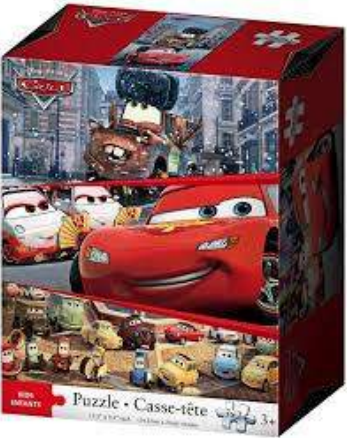
Titre	Résumé	Description
<p>Casse-têtes Spiderman</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>48 morceaux</i></p>
<p>Ensemble de 3 casse-têtes Cars</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>1– 48 morceaux</i> <i>2– 24 morceaux</i> <i>3– 24 morceaux</i> <i>Total: 96 morceaux</i></p>
<p>Casse-tête Cars</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>54 morceaux</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Les Schtroumpfs</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p>108 pièces</p>
<p>Bloco</p> 	<p>Les enfants doivent utiliser leur créativité et leur imagination pour construire et reconstruire des structures. C'est un jeu intéressant qui peut garder les enfants occupés pendant longtemps. Les structures et les modèles 3D peuvent facilement être créés avec les blocs et les pièces en mousse.</p>	<p>Ensemble dragon Ensemble dinosaure</p>
<p>Casse-tête Scooby-Doo</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p>24 pièces</p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Nounours</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>58 pièces</i></p>
<p>Casse-tête 2 pièces</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>20 casse-têtes de 2 pièces. Idéal pour les petits.</p>	<p><i>40 pièces</i></p>
<p>Casse-tête Mélissa & Doug</p> 	<p>Un parfait premier manipulateur. Comprends 5 planches recto verso avec 10 modèles de conception. Comprends 19 pièces de forme géométrique. Complétez les images ou créez vos propres dessins.</p>	<p><u>2 unités:</u></p> <p><i>5 planches</i> <i>24 pièces de bois</i> <i>Boîte de rangement</i></p> <p><i>5 planches</i> <i>25 pièces de bois</i> <i>Boîte de rangement</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête en caoutchouc crêpé</p> 	<p>Ces casse-têtes sauront offrir un défi intéressant à vos résidents qui ne peuvent utiliser les casse-tête ordinaires.</p> <p>Ils sont doux, brillants et lavables. Chaque casse-tête de 8 1/4 po X 11 1/2 po a son patron que l'on met dans le fond du plateau en plastique et sur lequel le participant place les pièces.</p> <p>L'activité possède deux niveaux de difficulté, selon si l'on suit ou non le patron lors de l'assemblage.</p>	<p><i>Poisson 16 pièces</i> <i>Coccinelle 18 pièces</i> <i>Papillon 23 pièces</i></p>
<p>Casse-tête Grosse poignée</p> 	<p>Grand casse-tête avec poignées des amis de la ferme.</p>	<p><i>8 pièces</i></p>
<p>Casse-tête magnétique voitures</p> 	<p>Partir à la pêche, capturer des voitures. Avec ce casse-tête magnétique, le plaisir n'est jamais bien loin! Le casse-tête en bois présente un décor coloré, dans lequel 10 pièces aux formes amusantes peuvent être attirées par l'aimant de la baguette thématique. Ces produits, en plus d'être ludiques et attrayants, sont parfaits pour exercer la coordination œil-main et développer la motricité fine.</p>	<p><i>11 pièces</i></p> <p><i>Voiture verte brisé mais fonctionnelle.</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Carré magique</p> 	<p>Place les têtes et les corps des Papillons, mais attention, il faut respecter les couleurs.</p>	<p><i>9 pièces</i></p>
<p>Casse-tête Princesse Sophia</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>24 pièces</i></p>
<p>Casse-tête Jake & les pirates</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>24 pièces</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Doc la peluche</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p>24 pièces</p>
<p>Casse-tête Flash Mc queen</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p>24 pièces</p>
<p>Casse-tête Flash Mc queen</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p>24 pièces chaque</p> <p><i>Seulement 2/3 unités</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Casse-tête Ninja Turtles</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>63 pièces</i></p>
<p><i>Casse-tête Reine des neiges</i></p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>28 pièces</i></p>
<p><i>Casse-tête Toopy & Binou</i></p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>24 pièces</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Toy story</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p>49 morceaux</p>
<p>Casse-tête Spider Man</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p>50 morceaux</p>
<p>Casse-tête Reine des neiges</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p>48 morceaux</p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Jake et les pirates</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p>24 pièces</p>
<p>Casse-tête Noel</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p>100 pièces</p>
<p>Casse-tête</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p> <p>5 unités</p>	<p>19 pièces</p>

Les images peuvent différer du produit



Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>54 pièces</i></p>
<p>Casse-tête 3D en bois Dinosaures</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>9 pièces</i></p>
<p>Casse-tête 3D Océan</p>  <p>Les images peuvent différer du produit</p>	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience</p>	<p><i>9 pièces</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p>Casse-tête Véhicules sonores</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p> <p>Lorsque nous avons trouvé le véhicule, le son de celui-ci se produit.</p>	<p><i>2 pièces</i> <i>1 contenant de bois</i></p>
<p>Casse-tête animaux de la ferme</p> 	<p>Favorise la concentration et la détente. Stimule les neurones. Aiguise son sens de l'observation. Exerce notre patience.</p>	<p><i>10 pièces</i></p>
<p>Cube animaux de la ferme</p> 	<p>Le casse-tête de ferme est conçu pour aider les enfants à développer de fortes compétences de résolution de problèmes, tout en les aidant dans le développement de la coordination œil-main.</p>	<p><i>16 cubes</i> <i>1 plateau en bois</i></p>
<p>Ferme cache-cache</p> 	<p>Ouvre les 9 portes à charnières pour révéler ce qui se cache derrière chacune. 9 portes à charnières et 9 pièces magnétiques en bois</p>	<p><i>1 casse-tête de bois</i> <i>9 pièces magnétiques</i></p>

Hygiène et Corps Humain



Titre	Résumé	Description
<p>Livre magnétique</p> 	<p>Le but de ce jeu est de reproduire le costume comme indiqué sur la carte plastifiée. Tu installes la carte sur le panneau magnétique et tu choisis les pièces magnétiques qui sont nécessaires pour reproduire le costume. Il y a des pièces pour habiller la tête, le corps, les jambes et les pieds de ton personnage.</p>	<p><i>32 pièces magnétiques</i> <i>8 cartes</i></p>
<p>Livre magnétique</p> 	<p>Le but de ce jeu est de reproduire le costume comme indiqué sur la carte plastifiée. Tu installes la carte sur le panneau magnétique et tu choisis les pièces magnétiques qui sont nécessaires pour reproduire le costume. Il y a des pièces pour habiller la tête, le corps, les jambes et les pieds de ton personnage.</p>	<p><i>34 pièces magnétique</i> <i>8 cartes</i></p>
<p>Le corps humain</p> 	<p>Ce jeu est utile pour faire connaître et apprendre aux enfants les principales parties du corps de façon amusante, ludique et éducative. Grâce au système d'autocorrection des cartes, votre enfant pourra contrôler seul l'exactitude de ses choix. Chaque partie du corps est ensuite abordée dans un petit dictionnaire illustré contenant également d'utiles conseils sur l'hygiène personnelle.</p>	<p><i>14 cartes</i> <i>20 jetons</i> <i>Le dictionnaire illustré des parties du corps</i> <i>Le livret d'instructions</i></p>
<p>L'ABC d'une bonne hygiène</p> 	<p>Cet outil est une initiative de la Clinique dentaire Rivière-des-Prairies du CIUSSS du nord de Montréal qui se spécialise dans le traitement dentaire d'une clientèle aux besoins particuliers.</p>	<p><i>2 unités</i> <i>DVD</i></p>

Titre	Résumé	Description
<p><i>Mon corps interactif</i></p> 	<p>Un petit tour sous la peau pour voir ce qu'on y trouve de beau. Défie tes amis et deviens le meilleur chirurgien en herbe!</p> <p>Des centaines d'informations pour découvrir ton corps: les organes, leur localisation et leurs fonctions, des informations drôles et caractéristiques sur le corps humain, des expressions et proverbes faisant référence aux éléments du corps.</p>	<p><i>1 tapis du corps humain</i> <i>6 pièces de partie du corps</i></p> <p>3 piles AAA</p>
<p><i>Poupée en bois et vêtements Magnétique</i></p> 	<p>Sa Majesté la princesse Élise est une jolie poupée en bois magnétique sur laquelle fixer de magnifiques vêtements.</p>	<p><i>Poupée en bois</i> <i>Support de la poupée</i> <i>23 vêtements magnétiques</i></p>

Jeux écolo!

