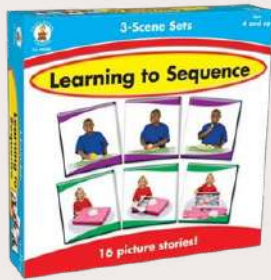


JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



4 ANS +

LEARNING TO SEQUENCE - 3 SCENE SETS

Les enfants assembleront avec impatience les pièces de Apprendre à séquencer : 3 scènes pour déterminer ce qui se passera ensuite dans 16 histoires illustrées.

Pour encore plus de plaisir, demandez aux enfants de raconter l'histoire de chaque scène. Chaque jeu comprend 48 cartes photographiques ainsi que des instructions de jeu en anglais, espagnol et français.



4 ANS +

PREMIERS MOTS

Le découpage des mots en lettres et en syllabes prépare l'enfant à réussir son entrée en lecture. A travers de nombreuses activités ludiques, seul ou à plusieurs, l'enfant s'amuse à reconstituer 40 mots en assemblant des lettres ou des syllabes. Ce jeu favorise ainsi la compréhension de la formation des mots et la reconnaissance des phonèmes.



4 ANS +

SONS ET RIMES

Dans ce jeu aux illustrations colorées, l'enfant s'amuse avec la phonologie des mots. À travers plusieurs modes de jeu, il joue à retrouver les mots qui contiennent certains sons ou qui riment avec d'autres mots. Ce jeu favorise l'identification des sons et des rimes, ainsi que la capacité d'écoute et de lecture.



3 ANS +

MONT-À-MOTS TCHOU TCHOU

Un jeu d'association et de catégorisation qui favorise le développement du vocabulaire. Les pictogrammes sont souvent utilisés par les enseignants comme outils pédagogique. Mont-à-mots Tchoutchou propose une approche créative de cet outil et en fait un jeu combinant plaisir et connaissances. Fais tourner l'aiguille et retourne le nombre de wagons pointé par l'horloge. Associe tes wagons à la bonne locomotive et complète tes trains pour remporter la partie.



2 ANS +

MAGNETS EN BOIS : 24 PIÈCES : JARDIN

24 aimants en bois (contreplaqué) pour tableaux ou autres surfaces magnétiques. Idéal pour découvrir l'univers du jardin en s'amusant.



3 ANS +

AUTOBUS MELISSA AND DOUG

Autobus en bois. Tu dois encastrer les chiffres aux bons endroits. Tu peux travailler l'apprentissage des chiffres en même temps.



2 ANS +

BABY LOGIC

Ce puzzle logique Educa baby est un jouet éducatif idéal pour votre petit enfant. Cet ensemble contient 6 ensembles installables de 3 pièces. Les pièces sont plus grandes et plus épaisses afin que votre enfant puisse être attentif en développant sa curiosité et sa motricité. La coordination œil-main de l'enfant sera également améliorée.



4 ANS +

QUI EST L'INTRUS?

Nommer les objets qui vont ensemble et éliminer les intrus.



2 ANS +

CONSIGNES SIMPLE EN IMAGE

La collection En images offre des cartes illustrées permettant de poursuivre divers objectifs de langage. Ces cartes peuvent être utilisées avec tout jeu de renforcement.

- Comprendre des consignes simples.
- Améliorer l'attention auditive.
- Développer le vocabulaire réceptif.

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



12 MOIS +

COCO MIX CHIFFRES

Minis casse-tête à cacher dans les œufs. L'enfant doit trouver les pièces assorties pour pouvoir bien fermer l'œuf. Couleurs et nombres de trous variés pour pouvoir apprendre plus facilement.



4 ANS +

TRIOGOLO - FOU DES DÉFIS

La bestiole BriBri est passionnée par le cirque et la jonglerie. Malheureusement, en se pratiquant à jongler avec des images, elle les a toutes mélangées.

Aide BriBri à remettre de l'ordre dans ses images. Pour y arriver, tu devras décrire des images, dire en quoi elles se ressemblent et trouver l'intrus dans une série de trois dessins. Et quelle chance ! BriBri a mis à ta disposition son gros dé. Amuse-toi à le faire rebondir un peu partout !



3 ANS +

CONSIGNES SIMPLE EN IMAGE

Le jeu de contraires, c'est un jeu éducatif simple et amusant permettant d'apprendre de nouveaux mots, leur sens et leur contraire! Pour cela, l'enfant doit d'abord observer les cartes illustrées et chercher à comprendre leur signification afin d'identifier les images contraires. Une carte illustrée d'un mouton noir par exemple sera associée à une carte illustrée d'un mouton blanc, une fenêtre ouverte à une fenêtre fermée...



3 ANS +

TACTILO LOTO – FERME

Jeu de découverte tactile de la ferme, qui propose de retrouver, par le toucher, 15 irrésistibles éléments en plastique 3D, répartis en 5 catégories : fruits, légumes, animaux, insectes et outils.



4 ANS +

MIMIQ

Avec le jeu de société Mimiq, fais la bonne grimace ! Demande les cartes de tes adversaires en faisant la même grimace que le personnage. Constitue des familles de quatre cartes identiques.



2 ANS +

INFÉRENCES EN IMAGE - BUT ET PRÉDICTION

Ces cartes peuvent être utilisées avec tout jeu de renforcement.

- Faire des inférences à propos du but d'un personnage.
- Faire des inférences qui concernent la suite d'un événement (prédictions).
- Enrichir le vocabulaire expressif des verbes.
- Améliorer la production de phrases complètes.
- Conjuguer les verbes au futur proche ou au futur simple (cartes Prédiction)



2 ANS +

INFÉRENCES EN IMAGE - PROBLÈMES ET SOLUTIONS

Ces cartes peuvent être utilisées avec tout jeu de renforcement.

- Faire des inférences à propos du problème d'un personnage.
- Faire des inférences qui concernent la solution à un problème.
- Améliorer la production de phrases complètes et de phrases complexes.
- Conjuguer les verbes au conditionnel présent (cartes Solution).



2 ANS +

INFÉRENCES EN IMAGE - ÉMOTIONS

Ces cartes peuvent être utilisées avec tout jeu de renforcement.

- Faire des inférences qui concernent les émotions.
- Améliorer la production de phrases complètes.
- Améliorer la production de phrases complexes causales comportant la locution « parce que » (pour les enfants qui justifient leurs réponses).
- Enrichir le vocabulaire expressif lié aux émotions.



3 ANS +

JOUR ET NUIT

Le jeu d'observation et de logique Jour & Nuit est destiné aux jeunes enfants afin qu'ils placent correctement le long des bâtonnets les différentes pièces de couleur pour reproduire les formes demandées dans les cartes des défis. Les défis « Jour » demandent de reproduire les images détaillées en vous aidant des couleurs des pièces. Les défis « Nuit » offrent un surcroît de difficulté en demandant aux enfants de toujours reproduire les images demandées mais cette fois-ci seulement à l'aide des formes.

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



2 ANS +

VERBES EN IMAGE - VERBES DIFFICILES

Ces cartes peuvent être utilisées avec tout jeu de renforcement.

- Enrichir le vocabulaire expressif des verbes en émergence après l'âge de 2 ans.
- Utiliser correctement les pronoms « il » et « elle ».
- Améliorer la production de phrases complètes de structure simple.



3 ANS +

PRIMO PUZZLE DANS LA FORÊT

Découvrez le primo puzzle Dans la forêt de Djeco, un coffret qui comprend 3 puzzles évolutifs et silhouettes de difficulté croissante pour les enfants. Ces puzzles sur le thème des animaux de la forêt sont spécialement conçus pour les plus petits. L'enfant progresse à son rythme en fonction du nombre de pièces par puzzle.



4 ANS +

SHARK BITE

Lancez le dé et servez-vous de la canne à pêche pour remonter le nombre de poissons indiqué ! Le joueur qui remonte le plus de prises remporte la partie.

Mais, attention car Fish Trouille, le requin aux dents acérées, veille et peut bondir à tout moment pour "croquer" la main du pêcheur malchanceux.

Il sera alors hors-jeu pour le décompte final !



3 ANS +

RAINBOW SORTING CRAYONS - LEARNING RESOURCES

Les crayons de tri arc-en-ciel Learning Resources fournissent une introduction pratique à la palette de couleurs. Cet ensemble encourage l'identification des couleurs, le développement du vocabulaire, la création de motifs et le comptage. Triez 48 objets de manipulation dans des tubes assortis en forme de crayon.



2 ANS +

COMMENT JE M'HABILLE ?

Un jeu original pour apprendre à s'habiller en fonction de la météo!

Avec cette armoire astucieuse, à fermer et à retourner, l'enfant joue à créer des tenues adaptées à la météo et aux saisons. Ce jeu favorise le développement du raisonnement et aide l'enfant à acquérir une première connaissance de la météo et des saisons, lui permettant ainsi de développer son autonomie dans la vie de tous les jours.



1 1/2 ANS +

ROULE ET JOUE

Les bambins font rouler le gros cube en peluche, choisissent une carte correspondante dans une de six catégories et réalisent l'activité simple illustrée.



4 ANS +

JUNGLE YAM

Dans cette variante unique du jeu de dés mondialement connu, vous ne devez pas savoir lire pour jouer. Sur les dés se trouvent de jolies images d'animaux de la jungle. Lancez les 5 dés et essayez de réaliser les défis en faisant apparaître votre image. Le premier à compléter une rangée de cartes gagne la partie.

Le "yams" permet de gagner rapidement: si vous avez la même image sur les 5 dés, vous gagnez immédiatement la partie.



3 ANS +

BISOUS DODO - ROUTINE DU DODO

Bisous dodos est un jeu de cartes de Djeco qui permet de créer un rituel ou une routine du dodo dans le calme et la tendresse. Bisous, câlins, chatouilles, les cartes d'actions doivent être réalisées à la fin du jeu par le parent avant de fermer la lumière pour la nuit.



3 ANS +

DOMINOS JUNGLE

Jeu de dominos 2 en 1. Deux possibilités de jouer : un côté illustré sur le thème des animaux de la jungle et un second côté chiffré pour un jeu classique. Idéal pour apprendre à compter et amuser petits et grands !

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



3 ANS +

LITTLE COOPERATION

Jeu de coopération - Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler. Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.



3 ANS +

CASSE-TÊTE - MONDE SOUS-MARIN

Casse-tête avec formes spéciales et amusantes.



3 ANS +

4 CASSE-TÊTES

Lot de quatre casse-têtes sur les saisons.



4 ANS +

BLOWFISH BLOWUP

La main d'un joueur fera-t-elle gonfler le poisson ? Ce jeu amusant combine le plaisir et la facilité avec une récompense ridicule et excitante ! Essayez de ne pas effrayer ce poisson-globe ridicule qui a collecté toutes sortes de trésors spéciaux. Atteignez l'intérieur du bol pour pêcher les trésors... mais attention ! Si un joueur attrape un trésor de trop, le poisson-globe pourrait gonfler soudainement, l'envoyant hors du jeu !



4 ANS +

KATUDI

Décrire le plus précisément possible et écouter avec attention, voici les clés qui vous permettront de reconnaître sur les plateaux les cartes décrites par le meneur de jeu. Un jeu de langage et d'observation pour apprendre à bien s'exprimer et à bien écouter.



3 ANS +

WOO-HOO!

Woo Hoo est un adorable jeu de roulement et de déplacement pour les petits enfants avec un plateau de jeu de toboggan en forme d'éléphant en 3D sur lequel les joueurs grimperont et glisseront au cours du jeu.



4 ANS +

CARLA CAT

Un joueur lance les dés et, selon son résultat, tente ou non de faire tomber les souris. Les joueurs qui détiennent les souris doivent les éloigner avant qu'elles ne soient capturées.



2 ANS +

CASSE-TÊTE - À LA FERME

Placer les animaux dans les bonnes insertions dans la planche de casse-tête.



3 ANS +

CASSE-TÊTE - PASSE-PARTOUT

Un magnifique casse-tête de Passe-Partout et de ses amis. Contient 24 morceaux.

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



3 ANS +

CASSE-TÊTE & OBSERVATION - LES ANIMAUX DE LA FORÊT

Un magnifique casse-tête de 35 morceaux qui devient un chercher et trouve à la fin de son assemblage.



4 ANS +

JITTER BUG !

Seras-tu assez rapide pour attacher les pattes de ton jitterbug? Jitterbug a la tremblote et en perd ses pattes!



18 MOIS +

SPIKE LE HÉRISSEON DE MOTRICITÉ FINE

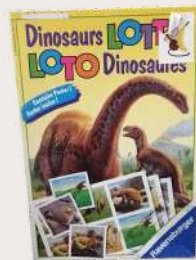
Notre hérisson a perdu ses piquants et seuls vos petits peuvent l'aider à les récupérer! Il aide les enfants à développer les muscles de la main et la motricité fine en remplaçant les "piquants" en forme de cheville dans les trous qui parsèment le dos du hérisson souriant. Les plumes colorées se prêtent également bien aux leçons de comptage, de tri et d'identification des couleurs.



3 ANS +

BIRD RACE

Essayez votre coordination en équilibrant les oiseaux sur votre tête et amenez-les en toute sécurité dans leur nid.



3 ANS +

LOTO DINOSAURES

les joueurs se relaient pour retourner les cartes colorées de dinosaures et être les premiers à remplir leur plateau de dinosaures avec des images assorties.



2 ANS +

ANIMAUX MAGNÉTIQUES

Ce jeu magnétique est composé de 24 pièces qui peuvent être assemblées pour créer 12 animaux mignons, dont un lion, un zèbre, une grenouille et bien plus encore. Les enfants peuvent les assembler ou les mélanger pour créer des animaux fous et amusants. Parfait pour le réfrigérateur ou toute surface magnétique.



4 ANS +

DRAGON SNAKS

Ce bébé dragon a mangé trop de trésors! Pouvez-vous soigner son mal de ventre? Regardez son ventre s'illuminer comme par magie pour découvrir les trésors qu'il renferme. Lorsque sa corne s'illumine, mettez la main dans son ventre pour essayer de récupérer le trésor de la bonne couleur. Le premier joueur qui récupère 3 trésors remporte la partie!



4 ANS +

CHERCHE ET TROUVE

aide les enfants à s'éveiller au monde qui les entoure en stimulant leur sens de l'observation et leur concentration. Ils doivent découvrir des objets cachés dans les planches de jeu. Une partie excitante où se mêlent plaisir, découverte et rigolade!



4 ANS +

5 LIVRES D'INTERACTION

Cet ensemble de cinq livres interactifs est destiné aux jeunes enfants. D'une page à l'autre de chaque livre, les histoires amusantes amènent les lecteurs à réaliser différentes actions comme faire une grimace, sauter, gratter, sentir et secouer, pour ensuite découvrir l'effet de ces actions.

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



4 ANS +

RUSH TO RECYCLE

Triez tous vos produits recyclables avant l'arrivée du camion pour le ramassage !

Métal, verre, papier, plastique ou compost ? Ce jeu écologique rend le recyclage amusant ! Jouez en coopération pour recycler ensemble ou en compétition et soyez le premier à trier tous vos déchets recyclables pour gagner !



4 ANS +

MINET GOURMET

Dans le jeu Minet Gourmet, le minet gourmet est un chat gastronome. Il adore la pizza mais beaucoup moins les légumes! En jouant, les enfants devront tenter de lui faire manger des légumes sans que ce chat n'entre dans une colère noire!

Ce jeu de société amusant et ludique permet aux enfants de se familiariser avec une alimentation équilibrée.
Jeu d'action et d'adresse.



4 ANS +

LE LYNX

La dernière édition du Lynx ! Le passionnant jeu de compétition de toujours, avec 400 images à retrouver.

Trouvez vos images le plus rapidement possible sur le plateau de jeu pour remporter la partie... Les réflexes et la mémoire visuelle seront les meilleurs atouts du vainqueur.



2 ANS +

MON 1ER MINI BINGO LOTO

Avec le jeu Mon 1er Loto, les tout-petits prendront plaisir à explorer le merveilleux monde qui les entoure.

Les planches de jeu les initieront à divers métiers, aux sports, aux animaux et aux fruits et légumes. Pour augmenter le degré de difficulté, jouez avec le côté des silhouettes!



2 ANS +

PREMIER VERGER

Les jolies pièces en bois faciles à saisir invitent également à jouer selon son imagination et stimulent la motricité.

Ce jeu favorise :
La reconnaissance et la différenciation des couleurs.
L'esprit de groupe.
L'observation de premières règles.
Le jeu libre.



2 ANS +

SLEEPY SLOTHS

Un premier jeu de son et de performance amusant pour les tout-petits

Faites assez de bruit pour réveiller tous vos paresseux endormis.
Avec d'adorables personnages de paresseux que les enfants vont adorer.
Encourage les compétences d'association et de mémoire et l'imagination.



4 ANS +

RÊVE DE GLACE

La glace c'est délicieux, mais il est encore plus amusant de la préparer soi-même ! Prends une carte et empile tous les différents parfums pour reproduire la glace montrée sur la carte. Celui qui parvient à faire sa glace en premier, sans la laisser tomber, gagne le jeu ! Tu peux bien entendu également choisir tes parfums préférés pour créer la glace parfaite pour ton adversaire.



3 ANS +

TIM T'AIDE À RANGER

Ranger en rigolant !
Quelqu'un a tout dérangé et la maison est en bazar ! Comment ranger tout ce désordre avant l'arrivée de Papa et Maman ? Heureusement que Tim est là pour t'aider à tout remettre à la bonne place.
Lancez le dé, déplacez Tim et essayez de trouver un objet à ranger parmi ceux au centre.
Quiconque termine de ranger une pièce remporte un point.



4 ANS +

POP THE PIG

Lance le dé et retourne un dingo burger de la couleur indiquée. Enfourner des hamburgers dans la bouche de notre ami gourmand. Appuie ensuite sur la tête du cochon. Attention de ne pas être le joueur qui provoque l'explosion du gros gourmand! Son ventre gonfle, gonfle, gonfle, et si sa ceinture explose, c'est perdu!

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



4 ANS +

LA PÊCHE AUX SONS

La pêche aux sons aide les enfants à prendre conscience des syllabes et des rimes. Ce jeu leur permet de développer dans le plaisir cette habileté qui est essentielle pour l'apprentissage de la lecture.



1 AN +

LA TOUR DES CONSIGNES

La tour des consignes est conçu pour aider les enfants à comprendre des consignes simples. Puisque chacun des six dés illustre une thématique différente, le jeu permet de développer la compréhension de consignes variées.



2 1/2 ANS +

LE CASSE-PHRASE

Le casse-phrases est conçu pour aider les enfants à faire des phrases complètes, qui comprennent un sujet, un verbe et un complément.



3 ANS +

LE TRAIN DES PHRASES

Le train des phrases est conçu pour aider les enfants à faire des phrases plus longues. Les roulettes de lieux et de temps permettent aux enfants d'ajouter un complément aux phrases illustrées sur les cartes-images. Les phrases ainsi obtenues sont parfois réalistes, parfois farfelues, ce qui ajoute un aspect amusant au jeu.



1 1/2 ANS +

LOTO DES PETITES PHRASES

Loto des petites phrases est conçu pour aider les enfants à faire leurs premières combinaisons de mots (p. ex. «le chat mange», «le garçon court»). En ayant la possibilité de combiner huit noms avec huit verbes de plusieurs façons, ils apprennent à composer des phrases.



1 1/2 ANS +

QUI CHERCHE QUOI OÙ ?

Qui cherche quoi où? est conçu pour aider les enfants à développer leur compréhension de questions simples formulées avec les mots interrogatifs «où», «quoi» et «qui», et de la question «qu'est-ce qu'il ou elle fait?».



3 1/2 ANS +

RACONTE-MOI

Raconte-moi est conçu pour aider les enfants à organiser une histoire simple et la raconter. Le livre dans lequel ils insèrent les cartes les motive à faire l'activité. Toutes les histoires peuvent avoir trois, quatre ou cinq tableaux, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.



3 1/2 ANS +

RAISONNE AU PARC

Raisonne au parc est conçu pour aider les enfants à apprendre à «lire» entre les lignes lorsqu'ils écoutent quelqu'un. Des questions sur des situations couramment vécues au parc sont utilisées pour les aider à développer ce type de compréhension.



3 ANS +

STATIONNE TES VOITURES

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.

JEUX ÉDUCATIFS - LANGAGE & COGNITIF



3 ANS +

L'ÉCOLE DES MONSTRES

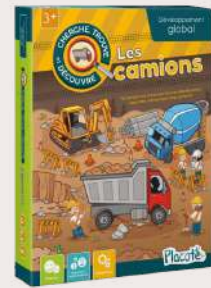
Les monstres font plein de mauvais coups! Ils doivent apprendre à bien se comporter à l'école des monstres. Aide-les en réfléchissant à leurs actions. Essaie de deviner lequel obtiendra son diplôme en premier!



1 AN +

LA MAISON DES ACTIONS

La maison des actions est conçue pour aider les enfants à développer du vocabulaire de verbes. Les verbes d'action illustrés dans les quatre maisons correspondent à quatre niveaux de difficulté, ce qui permet de suivre l'évolution des enfants.



3 ANS +

CHERCHE & TROUVE - LES CAMIONS

Objectifs :

- Reconnaître de petits ensembles d'objets
- Nommer des émotions et leurs causes
- Comprendre des consignes portant sur les couleurs et la taille des objets
- Développer des habiletés sociales

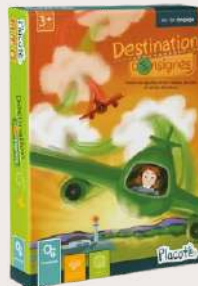
Il paraît que tu aimes beaucoup les camions, c'est vrai? Ça tombe bien! Ouvre bien tes yeux et tes oreilles, car tu devras trouver des éléments dans plusieurs scènes amusantes avec des camions!



6 MOIS +

MES PREMIERS MOTS

Lancez le gros dé souple et nommez ce que vous voyez. Si vous ne connaissez pas le mot, faites simplement un son !
Mes premiers mots est conçu pour aider les enfants de 6 mois et plus à prononcer des sons familiers et les enfants de plus d'un an à enrichir leur vocabulaire. Il suffit de placer les cartes photo dans les pochettes transparentes de chaque côté du dé.



3 ANS +

DESTINATION CONSIGNES

Destination consignes est conçu pour aider les enfants de 3 à 5 ans à comprendre les directives comportant deux phrases. En combinant les phrases des différents cadrans, les enfants construisent eux-mêmes leurs consignes.



3 1/2 ANS +

OPÉRATION ESPIONNAGE

Albert s'adonne à son activité préférée : espionner les gens de son voisinage! Il se cache et observe les gens à leur insu en tentant de comprendre ce qui leur arrive. Mais voilà que Gertrude, une voisine d'une humeur peu accommodante, a démasqué le petit espion! Elle est furieuse et menace de se rendre à la fête de quartier pour avertir tous les gens que le garçon les espionne! Aide Albert à espionner son voisinage et à arriver sur la scène avant sa voisine fâchée afin de s'emparer du micro!



3 ANS +

RACONTE-MOI

Le dragon garde la princesse prisonnière au château. Qui de ses amis la sauvera en premier? À toi de deviner! Attention, tu devras les aider en répondant correctement à des questions! 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.



4 ANS +

LES HÉROS SUPERPERSONIQUES

Objectif : Développer la prononciation et la conscience des sons
Les héros du vent, de l'eau, de l'électricité et du feu veulent empêcher Afono de détruire tous les sons de la Terre. Sauras-tu les aider à éviter la catastrophe?
Les héros superpersoniques est conçu pour aider les enfants à identifier et à prononcer les sons /s/, /ch/, /j/ et /r/ au début des mots.