

Noël 2024

6-7-8 Ans

Enfants nés en 2018/2017/2016



0602
BARBIE COLOR REVEAL 2 SIRENE
 6 surprises sont à découvrir avec Barbie dont un nouvel effet ! 1 tenue, 1 paire de boucles, 2 changements de couleur, 1 brosse, 1 paire de chaussures. Modèles assortis. Dim : 29 cm. Dès 3 ans.



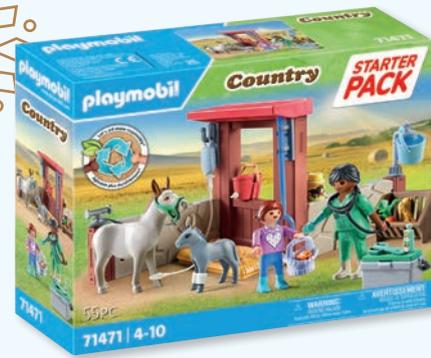
0643
MON LABORATOIRE DES ONGLES
 Un coffret scientifique ludique et créatif qui apprend aux enfants tous les secrets du soin des ongles et du nail art. La console pratique permet de mélanger la base avec les colorants fournis et de créer de magnifiques vernis à ongles. Dès 8 ans.



0660
MALLETTE D'ACTIVITES AIRBRUSH ART
 Crée de fantastiques dessins avec le spray électronique et son contenu complet. Dès 6 ans.



0686
FRIENDSHIP BRACELET MANIA
 Un coffret créatif ludique pour réaliser des bracelets de l'amitié super colorés et tendances. Des nœuds simples aux techniques plus complexes, ce coffret vous guidera étape par étape pour créer de nombreux bracelets colorés. Dès 7 ans.



0719
VETERINAIRE AVEC ANIMAUX DE LA FERME
 Vite, l'âne s'est blessé. Appelons le vétérinaire. Comprend deux personnages, un âne et son petit. Fabriqué avec plus de 80% de matériaux recyclés ou biosourcés en moyenne. Dès 4 ans.



0728
LE ROBOT ELEMENTAIRE DE LA TERRE DE COLE
 Le set inclut Cole avec un katana miniature et un Guerrier au masque de loup avec un sabre, pour que les enfants puissent rejouer les combats « Le soulèvement des dragons ». Dès 7 ans.



0974
LIGHTNING RACER RADIOCOMMANDE
 Echelle 1/18 ème. 27 mHz. Vitesse 10 km/h, autonomie 15 min, portée 20 m, temps de charge 120 min. Voiture de course à effets lumineux. Dim : 23 cm. Fonctionne avec 1 batterie lithium 2,7V incluse pour la voiture et 2 piles LR06 fournies pour la télécommande. Dès 3 ans.



0914
CIRCUIT STARTER SET
 Un coffret scientifique très excitant pour découvrir les principes de la physique de façon amusante. Utilise l'accélérateur pour propulser les billes sur le circuit et défie les lois de la gravité avec le looping. Le manuel te guidera pas à pas pour créer tes premiers circuits. Dès 8 ans.

0786
CIRCUIT MONSTER TRACKS
 Un circuit cartonné de près de 3 m sur la thématique des cascades de voiture avec véhicule et décors inclus. Le véhicule Monster Truck inclus est motorisé et roule sur les arêtes des cartons pour parcourir le circuit et déjouer les obstacles. Ses phares arrière sont lumineux. L'enfant développe sa créativité et son imagination en créant de nouvelles pistes à l'aide de cartons récupérés pour agrandir son circuit à l'infini. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.



Merci de remplir en majuscules

À retourner avant le

CSE :

Nom du parent :

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Choix n°1 :

Choix n°2 :

Le choix 2 ne sera pris en compte que si le choix 1 est indisponible

Service

Enfant né(e) le

Désignation n°1 :

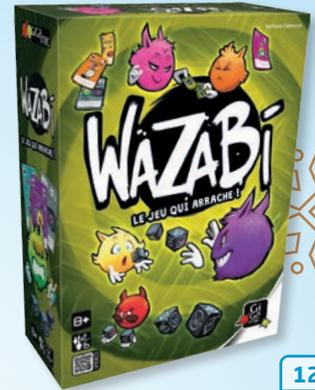
Désignation n°2 :



6-7-8
Ans

63

Enfants nés en 2018/2017/2016



1124

DÉFIS NATURE ESCAPE - LE MYSTÈRE DES DINOSAURES

Deux enquêtes captivantes à résoudre au sujet des dinosaures et de leur environnement il y a des dizaines de millions d'années. Pour y arriver, vous devrez étudier les cartes dans leurs moindres détails, trouver des indices et des infos étonnantes. Vous devrez également apprendre à vous servir du carroyage pour avancer dans vos enquêtes... De 1 à 3 joueurs. Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale avec du papier et du carton FSC. Dès 7 ans.

1129

PUISSANCE 4

4 pions alignés, horizontalement, verticalement ou en diagonale et c'est gagné. Dès 6 ans.

1206

WAZABI

Débarrassez-vous de tous vos dés. Mais moins vous en avez, plus ce sera difficile. Sans oublier les cartes action qui sont là pour vous aider... ou vous piéger. Un jeu simple qui arrache ! Dès 8 ans.



1243

CORPS HUMAIN

Découvrez 12 expériences pour comprendre les secrets de l'anatomie : cultive les bactéries, réalise de la morve gluante et écoute ton cœur battre avec le stéthoscope. Notice illustrée en couleurs. Dès 8 ans.

1271

LA SCIENCE DES DÉTECTIVES

Observez les preuves, collectez les indices et comparez les empreintes digitales pour trouver les coupables. Dès 8 ans.

1336

EXCEL HAWK EYE

Un blaster XSHOT d'une longueur de 60 cm avec viseur. Un système unique Break & load pour recharger plus rapidement, avec une précision de tir à 27 mètres. Contient 16 fêchettes en mousse. Dès 8 ans.



1354

JEU DE QUILLES FINLANDAISES

Jeu composé de 12 quilles en bois + un lanceur en bois + un filet de rangement. Dès 6 ans.

1357

COFFRET NATURE

Un coffret pour partir à l'aventure et faire ses premières randonnées. Observe les animaux avec les jumelles 5 x 32 mm, oriente-toi avec la boussole, éclaire-toi avec la lampe frontale et compte tes pas avec le podomètre. Inclus 1 sac de rangement. Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies. Dès 6 ans.

1908

CLAVIER ÉLECTRONIQUE 37 TOUCHES AVEC MICRO

8 sons, 8 rythmes, 5 chansons pré-enregistrées. 4 sons de batterie, 4 variations rythmiques, 4 effets sonores. Tu peux enregistrer et ré-écouter les mélodies. Programmation d'un rythme. Prise pour adaptateur sur secteur (non fournie). Prise micro à condensateur (fournie). Dim : 42,5 x 16 x 6 cm. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 3 ans.



Noël 2024

Enfants nés en 2018/2017/2016

6-7-8 Ans



6H

0517
LE SMARTPHONE EDUCATIF GABBY ET LA MAISON MAGIQUE

L'enfant discute avec les personnages de la série et s'amuse avec P'titchou, Dj Miaou, Pandi Pattes et Gabby à travers des jeux for-miaou-dables ! 4 jeux pour s'amuser en musique, préparer un gâteau avec P'titchou, jouer à la marelle avec Pandi ou préparer une potion avec Marine. 1 bouton Livraison surprise pour écouter des messages de Gabby et découvrir ses amis. 1 bouton Discussion avec les Gabbychats pour imiter une conversation avec Gabby et Pandi Pattes. Un clavier à 10 chiffres pour jouer aux activités. Un bouton Réglages pour choisir une sonnerie, régler le contraste de l'écran et activer ou désactiver la musique de fond. Arrêt automatique. Dim : 15 x 9 cm. Fonctionne avec 3 piles LR03 fournies. Dès 3 ans.



0644
BAR À ONGLES ET TATOUAGES

Adopte un look tendance avec le bar à ongles et tatouos ! Ton institut de beauté à portée de main. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



0671
STUDIO D'AQUARELLE

Crée tes plus belles œuvres avec ce studio d'aquarelles. Mélange les couleurs et de l'eau pour créer des effets artistiques incroyables. Dès 6 ans.



0676
PIXELO PHOSPHO 2D

Applique la peinture gel sur les illustrations pour les voir briller dans le noir. Son utilisation est très simple : insère une cartouche dans le Pixelo puis appui sur le bouton pour libérer chaque point de gel dans les zones prédéfinies. Contient 5 cartouches de gel phosphorescent. Dès 7 ans.



0689
COFFRET BIJOUX CRISTAUX DE REVE ENVOUCHANTS

Crée 8 bracelets cristaux uniques avec ce coffret aux couleurs pastels. Tu pourras mêmes réutiliser la boîte pour mettre tes bijoux. Contient 319 perles, 6 breloques, 1 bracelet en sation et du fil élastique transparent. Dès 8 ans.



0731
L'APPAREIL PHOTO RETRO

Votre enfant peut d'abord construire un appareil photo jouet, puis le transformer soit en une caméra vidéo rétro, soit en un téléviseur rétro avec une antenne. Dès 8 ans.



1009
MOULAGE PLATRE 8 ANIMAUX

Donne vie à quatre duos d'animaux trop craquants. Contient tout le nécessaire pour réaliser 8 superbes figurines en plâtre : 1,2 kg de plâtre, 4 moules en PET, 3 x 6 pots de peinture de 5,4 ml, 1 crayon Aqua noir, 1 pince et 1 spatule en bois et du papier ponce. Dès 5 ans.



0877
STEEL LE SUPER PTERODACTYLE

Deux modes : mode véhicule et mode Dino. Chaque mode se déclenche automatiquement lorsque la transformation est effectuée. Ecran LCD avec animations : pilote pour le mode voiture et yeux de dino pour le mode dinosaure. Boutons pour déclencher les phrases et les effets sonores et bouton «Action» en mode Dino pour faire bouger les ailes et ouvrir la mâchoire du dino. La LED rouge dans la bouche du dino s'éclaire quand il ouvre la mâchoire pour cracher du feu. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 4 ans.



1140
JUNGLE SPEED

Posez une carte et jetez-vous sur le totem dès que deux cartes sont identiques avant vos adversaires, afin de vous débarrasser de vos cartes. Mais attention, gare à vous si les pictogrammes ne correspondent pas exactement, les cartes sont trompeuses. Ouvrez l'œil ou récupérez les cartes des autres joueurs. Un principe sauvagement efficace pour des parties très animées. Dès 7 ans.



1141
UNO DELUXE

Pour marquer des points il faut être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en main et les cartes Action vous permettent de compliquer sérieusement la vie de vos adversaires. Quand il ne vous reste plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier « UNO ! » De 2 à 10 joueurs. Dès 7 ans.



6H

Merci de remplir en majuscules

À retourner avant le

CSE :

Nom du parent :

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Choix n°1 :

Choix n°2 :

Le choix 2 ne sera pris en compte que si le choix 1 est indisponible

Service

Enfant né(e) le

Désignation n°1 :

Désignation n°2 :



6-7-8
Ans

6H

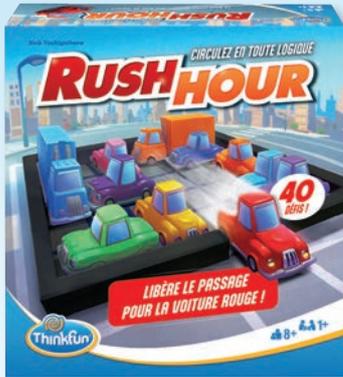
Enfants nés en 2018/2017/2016



1144

MONSTER PALACE

Comme tous les ans, Monster Palace accueille le colloque international des monstres affreux et créatures fantastiques pour l'élection du Monstre de l'année. Mais un scélérat a volé le trophée ! Trouvez le coupable grâce à des éléments inédits qui étonneront grands et petits. Dès 7 ans.



1187

RUSH HOUR

Faites glisser la voiture rouge vers le bord du plateau pour la sortir des embouteillages. Avec 40 défis et 4 niveaux de difficulté, il est encore plus amusant à tout âge. Dès 8 ans.



1188

MASTERMIND

À tour de rôle, les joueurs deviennent codeur et placent des pions sur le plateau pour créer une suite de couleurs unique. Leur adversaire, le décodeur, utilise la logique, son esprit de déduction et sa mémoire pour déchiffrer le code en 10 propositions ou moins. Dès 8 ans.



0980

QUAD DUST RACER RADIOCOMMANDE

Fonctionne en intérieur et extérieur avec une portée de 25 m. Suspension avant, propulsion arrière pour des dérapages maîtrisés. Ce quad est simple d'utilisation, idéal pour les plus jeunes et roule jusqu'à 10 km/h. Dim : 22 cm. Fonctionne avec 6 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



1233

MALLETE MAGIQUE 250 TOURS

Mallette avec table de magie et tout ce dont tu as besoin pour devenir un fantastique magicien. Dès 7 ans.



0886

REQUIN TRANSPORTEUR

En faisant rouler ce requin, les enfants pourront lui faire avaler les voitures : sa mâchoire les attrape une par une et les envoie dans le ventre de la bête. Pour récupérer les voitures avalées, servez-vous de la rampe de sortie à l'arrière du requin, facile d'accès. Dès 4 ans.



1237

CRAZY SCIENCE LA MAISON DES SORCIERES

Êtes-vous prêt à entrer dans la maison des sorcières et découvrir tous leurs secrets ? Dans ce laboratoire original, la science est utilisée pour réaliser de nombreuses expériences et potions magiques. Dès 7 ans.



1316

SKATEBOARD SKIDS CONTROL 28 POUCHES

Double Kick. Plateau haute résistance antidérapant. Roues PVC diamètre 50 mm. Roulement 608Z. Impression design sur les 2 faces. Dim : 20 x 82 x 13 cm. Dès 4 ans.



1343

JEU DE PISTOLET ET CIBLE

Tire sur la cible avec ton pistolet de 19 cm à barillet. 6 fêchettes en mousse incluses. Portée de tirs de 12 m. Coloris assortis. Dès 6 ans.



6H

Noël 2024

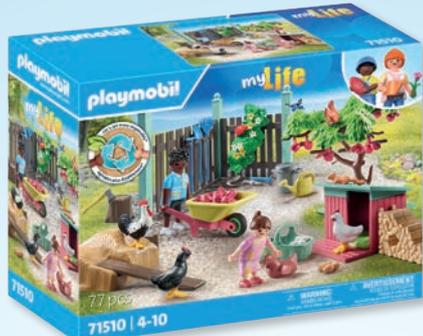
Enfants nés en 2018/2017/2016

6-7-8 Ans



0640
MON ATELIER DU BAIN

Deux activités ludiques et éducatives pour apprendre à faire des savons et des bains moussants aux couleurs de fonds marins et aux senteurs florales et fraîches. Dès 8 ans.



0716
POULAILLER ET JARDIN

Ce set comprend deux personnages, un coq et trois poules, un écureuil, un poulailler, un pommier et de nombreux outils de jardin. Les pommes peuvent être récoltées sur l'arbre. Fabriqué avec plus de 80% de matériaux recyclés ou biosourcés en moyenne. Dès 4 ans.



0733
LA MAISON DE LA PLAGE DE LA TORTUE

Les joueurs construisent une maison Minecraft en forme de tortue avec des fenêtres, des lanternes, un lit, une table, un établi et un four. Le toit se soulève pour permettre d'accéder facilement à l'intérieur. À l'extérieur, il y a une plage avec de la canne à sucre, des œufs de tortue et un radeau en bambou avec des rames. Le set inclut également des personnages culte. Dès 8 ans.



0862
CAMION TOUPE

Le moteur électrique active la rotation de la bétonnière et fait tourner les roues de traction arrière. 20 modèles d'engins de chantier à assembler avec plus de 250 composants, dont moteur électrique, compartiment à piles, engrenages, différentiel, module de transmission et de nombreux autres composants. Contient un manuel illustré et une application avec les modèles supplémentaires et les étapes de montage en 3D pour un assemblage facile. Un grand atelier de construction pour stimuler la créativité et l'imagination. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



0867
MAIN HYDRAULIQUE

Construis une main cyborg articulée en assemblant les pièces. Ajoute de l'eau dans le système et pilote la du bout des doigts. La main s'ajuste pour porter des objets comme des balles ou des bouteilles. Elle peut s'adapter aussi bien pour les droitiers que pour les gauchers. Notice illustrée en couleurs. Dim : 40 cm. Dès 8 ans.



0898
MON ROBOT - NOUVELLE GÉNÉRATION

Un coffret scientifique vraiment unique avec lequel tu pourras assembler un véritable robot. Grâce à de nombreux composants électroniques et une application gratuite. Il te permettra de découvrir de manière amusante le monde de la robotique et de l'électronique. Fonctionne avec 4 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.

0927
FIGURINE METAL SPIDER-MAN

Figurine en métal à l'effigie de Spider-Man. Dim : 15 cm. Dès 8 ans.

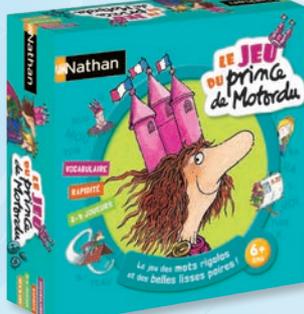
0943
COFFRET DRESSEUR POKEMON

Fans de Pokémon de type Feu, préparez-vous à vous enflammer. Construisez votre propre équipe de type Feu, sous les traits familiers de Tritox, Flammiaou, Salamèche et Flambino. Faites leur prendre des poses amusantes et exposez-les à l'aide des 4 Poké Balls avec picots. Dès 6 ans.



0970
METAL RACER

Vitesse 12 km/h, portée 20 m, temps de charge 1h20, autonomie 20 min. Dim : 22 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 6 ans.



1131
LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

Les participants sont plongés dans l'univers délirant du célèbre héros de livre, le Prince de Motordu et vont manier la langue française comme ils ne l'ont encore jamais fait. Ils découvriront au fil de la partie de nombreux jeux de rimes, de syllabes et des associations tout à fait farfelues. Dès 6 ans.



1138
MILLE BORNES PRESTIGE

Découvrez le célèbre jeu de Mille Bornes dans une version prestige spéciale 70 ans. Une boîte métal et les cartes emblématiques du Mille Bornes. Dès 6 ans.



Merci de remplir en majuscules

À retourner avant le

CSE :

Nom du parent :

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Choix n°1 :

Désignation n°1 :

Choix n°2 :

Désignation n°2 :

Le choix 2 ne sera pris en compte que si le choix 1 est indisponible

Service

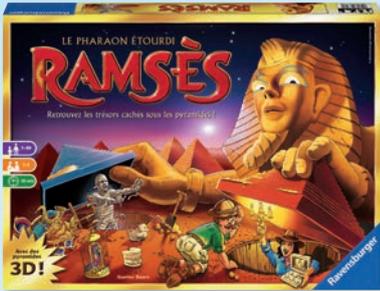
Enfant né(e) le



6-7-8
Ans

6A

Enfants nés en 2018/2017/2016



1149

RAMSES

Le pharaon Ramsès a caché ses précieux trésors sous ses pyramides. Si seulement il se souvenait où ? Une chance que vous soyez là pour l'aider. Déplacez les pyramides, mémorisez les passages et retrouvez les fabuleux trésors de Ramsès. Dès 7 ans.



1163

JEU BATAILLE NAVALE ELECTRONIQUE PARLANTE

Joue contre l'ordinateur ou défie un ami. Mode de jeu basique ou avancé. Effets sonores et lumineux. 2 niveaux de jeu. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.



1185

FORT BOYARD

Découvrez la nouvelle édition du jeu. Seul ou en équipe, partez à la conquête du Fort. Réussissez les épreuves pour collecter les clés et les indices. Affrontez le conseil et décryptez plus de 50 énigmes du Père Fouras. Dès 8 ans.



1197

JENGA MAKER

Faites équipe dans ce nouveau jeu de construction Jenga ! Une personne doit décrire un objet à construire à son coéquipier qui devra le construire avec des blocs. Si cette dernière trouve quel est l'objet en question, la partie est gagnée. Dès 8 ans.



1201

LA BONNE PAYE PICSOU

Votre objectif : gérer votre budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Durée de la partie : entre 30 et 60 minutes. De 2 à 6 joueurs. Dès 8 ans.



1246

110 EXPERIENCES

Contient tout le nécessaire pour réaliser les expériences et approcher le monde de la chimie, de la physique, de la botanique et de l'optique de manière facile, amusante et passionnante. Le manuel illustré accompagne l'enfant dans chaque phase de l'expérimentation, pour jouer en toute sécurité. Dès 8 ans.



1248

LES MEGA CRISTAUX

Découvre comment créer des cristaux translucides, colorés, fluorescents et brillants. Un coffret riche pour créer des cristaux phosphorescents. Grâce au plâtre et aux produits chimiques inclus, tu pourras créer des cristaux avec des formes très originales. Dès 8 ans.



1274

SPY X - LUNETTES VISION NOCTURNE

Avec tes lunettes à vision nocturne, espionne ton entourage pendant la nuit comme un vrai espion. Tu pourras également espionner pendant la journée grâce à la lentille télescopique intégrée. Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies. Dès 6 ans.



1346

AVION RADIOCOMMANDE

Un avion radiocommandé facile à piloter en intérieur et en extérieur. Il se stabilise grâce à son gyroscope intégré. Son corps est composé d'une mousse anti-chocs. L'avion fonctionne sur batterie lithium 3.7 V et se recharge grâce au câble USB inclus. La radiocommande a une portée de 40 m. Dim : 27 x 9,5 x 27 cm. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



1353

SAC D'ACTIVITES NARUTO

Sac bandoulière pour s'amuser seul ou entre amis, au parc, à la campagne ou à la plage. Il comprend : 1 petit ballon de foot Naruto, 4 cônes pour faire les buts, 1 frisbee et 1 diabolo. Dès 5 ans.

0991

ROLLER DRONE

Avec sa cage de protection il peut tomber ou frapper les murs, il rebondira et ne se cassera pas. Vole, roule et saute. Dim : 10 cm. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



6A

Noël 2024

Enfants nés en 2018/2017/2016

6-7-8 Ans



0506

TETE BRULEES : LA MEGA FABRIK A BONBONS
Véritable laboratoire du goût et de l'acide, la Fabrik à bonbons fournit le nécessaire pour que les enfants inventent leurs propres Têtes Brulées gélifiées, en moule ou en fil, aux saveurs de leurs choix. Ils expérimentent combinent les ingrédients et découvrent le plaisir de la cuisine maison. A base d'arômes naturels, ce mini-laboratoire permet aux enfants de produire environ 750 grammes de bonbons avec un point commun : il faut que ça piiiitiiiiie ! Arômes et colorants 100% naturels. Gélifiant végétal. Dès 7 ans.



0571

COFFRET FIGURINES PLATRE STITCH
Ce coffret complet permet de réaliser 5 figurines en plâtre sur l'univers de Stitch grâce au moule 3D. Devisiens un vrai artisan avec du vrai plâtre inclus. Dès 7 ans.



0664

FABRIQUE A POTIONS MAGIQUES
Un chaudron magique pour fabriquer 10 potions de slime. Inclus des recettes pour créer des potions et élixirs magiques en mélangeant la poudre de slime à des ingrédients magiques. Découvre ton avenir avec la poudre Color Reveal. Dès 6 ans.



0675

STUDIO PROFESSIONNEL BOUGIES
Réalise et décore des bougies naturelles aux formes tendances à partir de cire de soja et de mèches en coton. Récipient spécial avec couvercle sécurisé pour faire fondre la cire de soja au four à micro-ondes sans danger. 6 moules et 3 emporte-pièces pour réaliser 9 modèles de bougie. Utilise les strass, le stylo, la cire colorée pour personnaliser tes bougies. Emballe un pendentif et cache-le dans la bougie pour un cadeau original. Contient : 1 station avec 6 moules transparents, 3 moules à bougie chauffe-plat, un rouleau de mèches en coton, 900 g de cire de soja, des transferts, 5 pendentifs, 8 crayons de cire, 1 taille crayon, 1 pinceau, 5 tubes de paillettes et un pochoir. Dès 7 ans.



0704

CLASSE EDUCATIVE SUR L'ÉCOLOGIE
Dans cette classe, les élèves apprennent de nouvelles notions autour du climat et de la protection de l'environnement, comme le tri des déchets. Un jeu sous forme de puzzle est inclus. Dès 4 ans.



0727

EXCURSION MARITIME D'AMIRAL
Sur le bateau de la tortue Amiral, les enfants voguent jusqu'à l'île déserte inspirée d'Animal Crossing pour retrouver Mathéo, l'écureuil. En explorant l'île débordant d'activités, ils ramassent du bambou, creusent pour chercher des clochettes et pêchent du poisson pour le vendre. Lorsque le jeu se termine, ils expriment leur créativité en réorganisant les plaques pour modifier la configuration du jeu. Chaque élément est amovible pour une infinité de scénarios. Dès 6 ans.



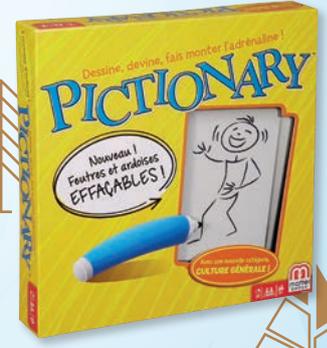
0869

ELECTRONIQUE EXPERT
Assemble les composants sur la console et réalise plus de 50 montages électroniques : alarme, effets sonores, afficheur numérique. Composants sans soudeuse donc sans danger : LEDs, interrupteurs photosensibles, magnétiques et tactiles, transistors, résistances, haut-parleur et gyrophare... Notice illustrée en couleurs. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



1020

SI J'ETAIS LA MAITRESSE
Un jeu pour inventer l'école de ses rêves. Pour les enfants qui aiment jouer à la maîtresse en rentrant de l'école, plus de 80 accessoires miniatures : les leçons et cahiers à distribuer, les contrôles et dictées à corriger... les bons points, le menu de la cantine pour transformer sa chambre en classe d'école et la photo de classe à personnaliser. Un jeu d'imitation éducatif et amusant. Dès 6 ans.



1191

PICTIONARY
Un vrai jeu d'ambiance en famille ou entre amis. Nul besoin d'être un artiste, l'objectif est de faire deviner le mot inscrit sur la carte à l'aide de dessins. Dès 8 ans.



Merci de remplir en majuscules

À retourner avant le

CSE :

Nom du parent :

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Choix n°1 :

Choix n°2 :

Le choix 2 ne sera pris en compte que si le choix 1 est indisponible

Service

Enfant né(e) le

Désignation n°1 :

Désignation n°2 :



6-7-8
Ans

6B

Enfants nés en 2018/2017/2016

0612

RAINBOW HIGH AMAYA

Découvre ta poupée encore plus étincellante et amusante. Elle est accompagnée de son slime liquide Rainbow et de son propre animal de compagnie qui brille et étincelle lui aussi. Dès 6 ans.



0668

LOOKY STUDIO

Plus de 500 combinaisons possibles, toutes dessinées par une véritable styliste de mode. Pratique : sa table lumineuse est en forme de sac et permet de tout ranger et tout transporter. Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies. Dès 6 ans.



1037

MAXI SPIRAL DESIGNER

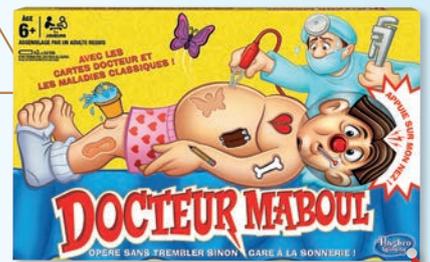
Cette machine a plus d'un tour dans son sac pour réaliser des spirales parfaites. Tu peux faire tracer jusqu'à 4 stylos à la fois. Il te suffit de placer une feuille, d'installer les roues dentées et d'insérer les stylos dans le bras. Tu n'as plus qu'à appuyer sur le bouton et observer la machine dessiner comme par magie. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.



1042

TABLETTE 3 EN 1 PROFESSIONAL STUDIO

Une tablette lumineuse nomade qui permet de dessiner, de décalquer, de créer des BD et même des carnets animés. Fonction dessin : Place un modèle puis une feuille vierge (format A5) par-dessus. Utilise l'éclairage LED pour recopier le modèle ou tout simplement pour illuminer ta création. Fonction BD/Manga : place une feuille, utilise les pochoirs pour créer tes planches vierges puis dessine, ajoute des stickers et crée tes histoires. Fonction Flipbook : place l'adaptateur sur la tablette. La tablette est nomade et peut être utilisée à plat grâce aux 4 pieds, inclinée grâce au pied central ou directement sur les genoux. Format du papier pour BD et manga : A5 - 21 x 14,8 cm. Format du papier pour carnet animé : 11,4 x 6,5 cm. Nombreux accessoires. Notice illustrée en couleurs. Dim : 30 x 8,5 x 21 cm. Fonctionne avec 4 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.



1128

DOCTEUR MABOUL

Avec Docteur Maboul, on s'amuse comme des malades. Pioche une carte et retire la pièce indiquée mais attention à ne pas trembler sinon le nez du patient va buzzer. Fonctionne avec 2 pile LR06 non fournies. Dès 6 ans.



1186

WHAT DO YOU MEME? FAMILY

Qui créera les memes images ou vidéos les plus drôles ? Faites appel à votre imagination et à votre humour pour associer les cartes-texte les plus amusantes aux cartes-image les plus cools et former ainsi les meilleurs « memes ». Celui ou celle qui trouvera la combinaison la plus drôle entre texte et image gagnera la carte... et 1 point. Dès 8 ans.



1232

MALLETTE 360 JEUX

Comprend 360 jeux : cartes, dames, oie, chevaux, loto, roulette, nain jaune, dominos, jeu des familles etc. A vous de les découvrir. Dès 6 ans.

1143

LABYRINTHE

Participe à une palpitante chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement. Qui sera le plus malin pour déplacer les murs du labyrinthe et récolter ses fabuleux trésors ? Des règles simples pour un jeu toujours aussi passionnant. Dès 7 ans.



1272

SPY X - TALKIES WALKIES DE POIGNET

Avec tes 2 montres talkie walkies, communique avec tes amis agents secrets. Portée de 60 mètres et 8 fonctions : montre, talkie-walkie, loupe, lampe led, code morse, capsule à messages secrets, mini miroir et lunette protectrice. Fonctionne avec 6 piles LR44 et 2 piles LR41 fournies. Dès 6 ans.



1259

MICROSCOPE 30 EXPERIENCES

Un microscope avec objectifs, filtres de couleurs et 3 grossissements : x100 / x600 / x1200. Le pied et le corps du microscope sont en métal. Un éclairage LED pour des observations de qualité. Nombreux accessoires inclus : lamelles vierges, pince, 5 fioles, boîte de Petri, micro-trancheuse, étiquettes, scalpel, aiguille, 3 plaques d'échantillons, 1 carte d'échantillons. Notice avec 30 expériences pour apprendre à préparer des lamelles, collecter des échantillons, régler le microscope et ses éclairages. Fonctionne avec 1 pile CR2032 fournie. Dès 8 ans.



6B