

6A

Noël 2020

Enfants nés en 2014/2013/2012 | 6 - 7 - 8 ans |

Joustra



0633

COFFRET COUTURE

Le kit parfait pour une couturière en herbe. 4 réalisations à coudre pour soi ou pour offrir. Contient : du tissu imprimé, de la feutrine pré-découpée, 3 pelotes de laine, 8 fils de couleur, des cercles à pompons, un cercle en bois, des perles, des plumes... Dès 8 ans.



LEGO



0691

LE DRAGON DE FEU

Construit le dragon de feu, le tigre à dents de sabre ou le scorpion. Dès 7 ans.

HABA



0757

LA VALLÉE DES VIKINGS

Le tournoi de bowling annuel de tonneaux se déroule dans la Vallée des Vikings. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien ! Dès 6 ans.

GEOMAG



0820

GEOMAG MECHANICS

Assemble les pièces pour fabriquer le lanceur et tire sur les cibles. Dès 7 ans.

0891

BUGGY R/C TURBOCHALLENGE

Échelle 1/18^{ème}, 2,4 GHZ, vitesse 15 km/h. Batterie 3,6 V Ni/mh rechargeable par USB. Fonctionne avec 2 piles LR06 fournies. Dès 6 ans.



1119

USHUAÏA LE JEU

Un jeu familial, pour explorer le monde et ses richesses ainsi que la protection de l'environnement, tout en s'amusant. Contient : 1 plateau, 6 pions, 6 fiches de mission, 6 jetons vrai/faux, 1 dé en bois, 40 jetons d'exploration, 1 sac en tissu, 200 cartes et 1 boîtier pour les énigmes visuelles. Dès 7 ans.

1095

MONOPOLY JUNIOR

Apprends à compter son argent et à faire tes premières transactions. Comme les grands, déplace-toi sur le plateau, achète des emplacements et recois de l'argent ! Dès 5 ans.



Clementoni



1118

DÉFI DES CONNAISSANCES MASTER

Plus de 1000 quizz abordant des thèmes éducatifs variés et amusants pour jouer seul ou à 2. Le stylo électronique parlant indique les bonnes réponses, le temps restant et les points marqués. Fonctionne avec 3 piles LR44 non fournies. Dès 8 ans.



1120

ZOMBIE KIDZ ÉVOLUTION

Les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Ils doivent verrouiller l'école et repousser les zombies avant qu'ils ne deviennent trop nombreux. Jeu évolutif qui s'enrichit au fil des parties jouées et des exploits accomplis. Dès 7 ans.

1131

WAZABI

Un seul but, se débarrasser de tous ses dés. Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes Action. Dès 8 ans.



Wazabi

6A

C.E :

Nom du parent :

Service

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Enfant né(e) le

Choix n°1 : Désignation du choix n°1 :

Choix n°2 : Désignation du choix n°2 :

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

6A



Enfants nés en 2014/2013/2012 | 6 - 7 - 8 ans |



1248
CIBLE ÉLECTRONIQUE 8 JOUEURS
21 jeux dont criquet, 65 variantes, cybermatch. Fonctionne avec 3 piles LR3 non fournies. Dès 14 ans.



1298
TOSS GAME
Le célèbre jeu du morpion en format géant pour jouer à l'extérieur. Lance les petits sacs lestés sur les cases pivotantes pour aligner 3 ronds ou croix. Se joue à 2 ou en équipe. Dim : 45 x 40 cm. Dès 3 ans.



Clementoni



1828
ATELIER DE MÉCANIQUE : AVIONS ET HÉLICOPTÈRES
Perce le secret de l'aérodynamisme en construisant de fantastiques engins volants ! Reproduis des modèles réduits d'avions et d'hélicoptères et découvre leur mécanique particulière. 10 modèles à construire et un manuel illustré inclus. Dès 8 ans.

1202
ÉCOSYSTÈME SPHÉRIQUE

Un écosystème complet, résistant et fonctionnel à construire en observant comment l'environnement naturel, la flore et la faune interagissent. Le manuel illustré t'expliquera pas à pas comment reproduire de véritables habitats naturels en parfait équilibre. Contient : graines et tourbe, des outils et un livret d'information illustré. Dès 7 ans.



1213

TROTINETTE

Poignées pliable en plastique souple, guidon T-Bar en acier, réglable en hauteur de 72 à 82 cm, système de freinage sur la roue arrière, 2 roues 121 mm en PVC, roulements ABEC 5, système de pliage simple et sécurisé. Poids max : 50 kg. Dès 4 ans.



1823
DÉFIE TES PARENTS
Les enfants et les parents s'affrontent dans ce jeu ultra convivial avec des questions et des défis amusants. Dès 6 ans.



1827
LA BONNE PAYS
A vous la belle vie si vous gérez bien votre argent. Essayer d'aller au bout du mois mais attention aux factures ! Dès 8 ans.



Ferret Cric

1165
MALLETTE 150 JEUX

Contient le jeu de l'oie, dames, chevaux, roulette, loto, cartes, dés... À vous de jouer ! Dès 4 ans.



1836
MISSION SAUVETAGE DES TORTUES
Aide les tortues en difficulté ! Dès 6 ans.



Lansay

1838
BLOPENS SUPER CENTRE D'ACTIVITÉS PAILLETES
Réalise de superbes décorations à effet aérographe et paillettes. Souffle dans ton Blopens, utilise le stylo de colle et ajoute des paillettes. Dès 6 ans.

6A



6B

Noël 2020

Enfants nés en 2014/2013/2012 | 6 - 7 - 8 ans |

Clementoni



0527

CRÉATEUR DE MODE L.O.L.

Une planche à dessins lumineuse parfaite pour recréer tous les personnages de L.O.L. Amuse-toi avec toutes les images des poupées L.O.L. et décore-les avec des crayons, des peintures et des autocollants. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.

0606

Canal Toys

BAR À ONGLES ET TATOUAGES

Customise tes ongles avec les différents accessoires fournis : paillettes, stickers, tattoo... Contient 1 bar à ongles, 3 tubes de paillettes, 3 vernis à ongles, 2 outils, 1 planche de stickers, 2 planches de tattoo transparent à pailletiser et 30 faux ongles. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.



0635

FÊTE FORAINE

Clementoni

Les 200 composants permettront de créer 20 modèles dont la grande roue animée, le carrousel et bien d'autres attractions incroyables. 30 autres applications seront à découvrir sur le site Internet. Le manuel détaillé et illustré te guidera dans la construction des modèles. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



playmobil



0650

SUPER SET BAL ROYAL

Contient 2 personnages, 1 piste de danse et son décor, ainsi que de nombreux accessoires. Dès 4 ans.



0656

CHEVALIERS NOVELMORE

Contient 2 personnages, 2 loups, un char avec 2 canons et de nombreux accessoires. Dès 8 ans.

0914

GUITARE ROCK ELECTRIQUE

Avec casque et bandouillère. 6 cordes en métal avec sons rock déclenchables au toucher. 8 mélodies, port pour câble MP3 inclus. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.

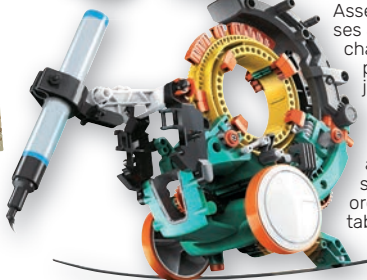


BONTEMPI



0831 KODO

Assemble et découvre ses 5 fonctions : dessin, chariot-élévateur, pince, basket-ball et joueur de football. Sa roue de codage permet de le programmer et de lui assigner des tâches sans passer par un ordinateur ou une tablette. Fonctionne avec 2 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.



Clementoni



0839

VÉHICULES ET MACHINES

Grâce à plus de 250 composants, il est possible de réaliser plus de 50 constructions, notamment un monte charge, un hélicoptère ou une voiture équipée d'un moteur électrique d'un système de direction et de 2 vitesses. 3 manuels scientifiques illustrés inclus. Fonctionne avec 4 piles LR06 non fournies. Dès 8 ans.



0842

LABO DU DOCTEUR ZOMBIE

Tout le nécessaire pour créer des zombies en slime, du slime coloré et même du sang artificiel. Livré avec tout le matériel et un livret illustré. Dès 8 ans.



0848

MALLETTE MAGIQUE 250 TOURS

Comprends une table de magie, un livret 200 tours. Tours réalisés par Pasqual Romano magicien professionnel. Dès 7 ans.



0862

NERF ELITE RUKKUS

Comprend un chargeur 8 fléchettes qui s'aligne automatiquement avec la prochaine fléchette. Dès 8 ans.

6B

C.E :

Nom du parent :

Service

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Enfant né(e) le

Choix n°1 : Désignation du choix n°1 :

Choix n°2 : Désignation du choix n°2 :

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

6B



Enfants nés en 2014/2013/2012 | 6 - 7 - 8 ans |

LEXIBOOK

0890
VOITURE
TÉLÉCOMMANDE
LUMINEUSE

Accrochez la télécommande à votre poignet comme une montre et c'est parti. 4 roues tournant à 360 degrés pour créer d'incroyables cascades. Fonction programmation : la voiture fait les mouvements que vous avez programmés. Effets de lumière incroyables sur la voiture. Batterie rechargeable et câble micro-USB fournis. Vitesse 10-12 km/h. 2,4 Ghz. 13 x 14 cm. Fonctionne avec 2 piles LR06 pour la télécommande non fournies. Dès 6 ans.



1097
DEVINE TÊTE MIMES

Un jeu où les joueurs devront à tour de rôle faire deviner à leurs coéquipiers par des gestes et des sons, l'action qui est représentée sur la carte qui est sur leur tête. Dès 6 ans.



1106
BATAILLE NAVALE
ÉLECTRONIQUE

Joue contre l'ordinateur ou défi un ami ! Mode de jeu basique ou avancé à feu rapide. Effets sonores et lumineux. Fonctionne avec 3 piles LR06 non fournies. Dès 5 ans.



0854
CONTROL MAGIC MOVER

Drone hyper fun, à lancer pour décoller et à contrôler avec la main. Système anti-collision infra-rouge. Cage de protection intégrale. 2 sensibilités. 3 capteurs : 2 latéraux, 1 dessous pour réguler la hauteur. Chargeur USB fourni. Portée 30 m. Batterie LiPo 3,7V, 300 mAh, et chargeur USB fourni. Dès 8 ans.



LE JEU DU GENIUS SCIENTIFIQUE

Deviens un vrai scientifique avec ce jeu qui te fera découvrir : le monde du slime, les cristaux, la météorologie, le monde des illusions d'optiques, la chimie et la biologie. Contient tout le nécessaire pour chaque science à découvrir et un livret illustré. Fonctionne avec 4 piles LR03 non fournies. Dès 8 ans.

1184



1197

BIOVIVA LE JEU

Partez à la découverte de l'incroyable histoire de la vie sur Terre. Avec 250 questions incroyables, 250 lieux à découvrir et 250 animaux à deviner. Bioviva est le jeu familial idéal pour rire, comprendre et changer le monde ! Dès 8 ans.



1264
PUNCHING
BALL

Hauteur réglable de 88 à 124 cm. Base lestée, ballon cousu. Livré avec gants et pompe. Dès 6 ans.



1824
TOUT LE MONDE
ENQUÊTE

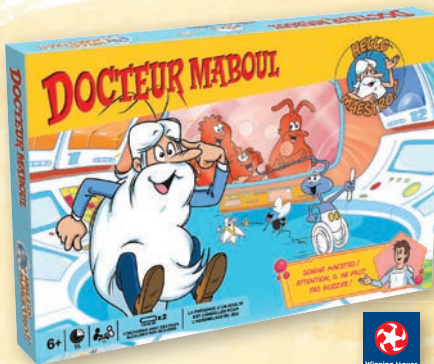
Mène l'enquête et découvre les complices des délits et crimes farfelus qui ont lieu à Enquêtville. Dès 7 ans.



1099

ATTRAP SOURIS

Pièges et cascades de folie avec d'adorables petites souris. Le premier à récupérer 6 morceaux de fromage à gagner. Dès 6 ans.



1826
DOCTEUR MABOUL
HELLO MAESTRO
LA VIE

Maestro ne se sent pas très bien aujourd'hui. Des bactéries se sont logées dans son corps et se sont retrouvées en trop grande quantité. Avec l'aide de Psi, Pierrot, les enzymes et les autres, aide Maestro à guérir. Fonctionne avec 2 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.



6B

