

NOËL 2024

6-7-8 Ans

6H

Enfants nés en 2018/2017/2016

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 appuie 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 même réutiliser la boîte pour mettre les bijoux. Contient 319 perles, 6 breloques, 1 bracelet en satin 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

A 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.

0562

TAMAGOTCHI

Le vrai, l'authentique... le Tamagotchi des années 90 est de retour et n'a pas pris une ride ! Fonctionne avec 1 pile CR2032 fournie. Modèles assortis. 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

Etes-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 fléchettes en mousse incluses. Portée de tirs de 12 m. Coloris assortis. Dès 6 ans.



6H

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 technique plus complexes, ce coffret vous guidera étape par étape pour créer de nombreux bracelets colorés. Dès 7 ans.



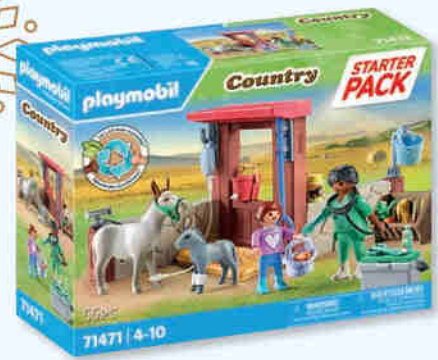
0643
MON LABORATOIRE DES ONGLES
 Un coffret scientifique ludique et créatif qui apprend aux enfants tous les secrets du soin des ongles et du nail art. La console pratique permet de mélanger la base avec les colorants fournis et de créer de magnifiques vernis à ongles. Dès 8 ans.



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 la 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.



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.

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.



Merci de remplir en majuscules

À retourner avant le

CSE :

Nom du parent :

Service

Nom de l'enfant :

Prénom de l'enfant :

Enfant né(e) le

Choix n°1 :

Désignation n°1 :

Choix n°2 :

Désignation n°2 :

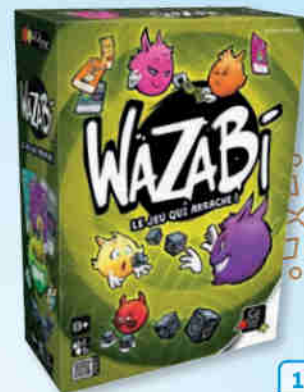
Le choix 2 ne sera pris en compte que si le choix 1 est indisponible



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

Débarassez-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

Découvre 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

CRAZY SCIENCE LA SCIENCE DU DÉTECTIVE

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 fléchettes 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 ELECTRONIQUE 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.

63