MINISTÈRES
ÉCONOMIQUES
ET FINANCIERS

Liberté
Égalité
Fraternité

Secrétariat Général

Action sociale
Finances

Délégation de l'action sociale du Bas-Rhin

INFO de la délégation SPECIAL NOËL

Le Conseil départemental de l'action sociale invite les enfants âgés de 3 à 14 ans et leur parent

à assister au spectacle de Noël au

ROYAL PALACE
20 rue de Hochfelden à 67330 KIRRWILLER le

Dimanche 23 novembre 2024 à 11h00*
(*h de début du spectacle)

Pas facile de trouver sa voie quand on est une étoile tombée du ciel! C'est pourtant l'aventure qui attend l'une d'entre elles, égarée sur Terre. Lancée dans une quête extraordinaire pour trouver sa place dans l'univers, elle vivra des péripéties captivantes, pleines d'humour et de magie, jusqu'à une rencontre inattendue qui pourrait bien changer son destin…

Un cadeau à choisir parmi deux possibilités :

Soit un CHEQUE CADEAU d'un montant de 25 € valable 1 an.
Concerne les enfants nés entre le 1er janvier 2011 et le 31 décembre 2025 (jusque 14 ans).
La société SWILE vous transmettra directement un identifiant et un code sur la boîte mail que vous aurez indiquée lors de votre inscription.
Ces informations vous permettront de vous connecter sur le site pour réaliser votre commande de chèque cadeau, mono ou multi-enseignes.

Soit un JOUET à choisir dans l'extrait du catalogue HELFRICH joint :
Concerne les enfants nés entre le 1er janvier 2015 et le 31 décembre 2025 (jusque 10 ans).
Les jouets pourront être retirés après le spectacle sur présentation d'un bon de retrait transmis par la délégation.
Les parents qui ne peuvent pas se déplacer pourront donner procuration à un ou une collègue pour le retrait du jouet en leur nom.
Les jouets seront livrés le jour du spectacle. Les parents qui ne participent pas à l'arbre de Noël pourront retirer leur cadeau auprès des correspondants sociaux des directions à une date à définir.

La déléguée de l'action sociale.

MINISTÈRES
ÉCONOMIQUES
ET FINANCIERS

Liberté
Égalité
Fraternité

Secrétariat Général

Action sociale
Finances

Délégation de l'action sociale du Bas-Rhin

Document réalisé par ELH avec l'autorisation de la Société HELFRICH

1-167 COFFRET NAISSANCE EVEIL DES SENS. Contient 1 hippopotame en peluche, 1 piano sons et lumières, 1 miroir et 1 hochet. 3 piles LR03 fournies. Dès la naissance. VTECH

27-743 PELUCHE STITCH DISNEY Retrouvez l'adorable extraterrestre et son fidèle souillon. 35 cm. Dès la naissance.

2-198 COFFRET SENSORIEL 1ER âge. Contient 1 hochet poisson, 1 anneau de dentition, 1 hochet ventouse, 1 hochet à roulettes et 1 chien sur roue. Facile à saisir, parfait pour le développement sensoriel, encourageant la coordination œil-main, la motricité fine et le développement musculaire. Dès la naissance. HAPE

3-219 BUS STITCH Disney. Contient 6 cubes Clemmy et 2 personnages. Les cubes peuvent être empilés sur le toit du bus. 18x28 x 24 cm. Dès 6 mois.

5-266 POUSSEUR. En forme de voiture, il aidera bébé à la marche. Contient 2 figurines et 1 10n de briques de construction. Dès 12 mois. ECOIFFIER.

16-447 LA JEEP SAFARI. C'est parti pour l'aventure au cœur de la jungle, à bord du 4x4 des Klorofil ! 1 personnage inclus. 20 x 15 cm. Dès 18 mois. KLOROFIL.

4-252 MON CAMION FUN TROTT. Place les balles dans le baril, regarde le baril tourner, pousse le camion et POP les balles jaillissent. Contient 5 balles colorées. 26 x 23 cm. Dès 18 mois. TOMY.

14-431 SORTIE DE CAISSE + CHARIOT. Rempli de provisions à acheter, 1 CB et son terminal pour la lire, 1 balance, pour les fruits et légumes et 1 grand chariot. 48 x 26 x 72 cm. Dès 18 mois. ECOIFFIER.

6-283 MAGI TV DES DECOUVERTES. Bébé zappe sur la télécommande entre les 10 chaînes de la télé dont 5 bilingues et 3 catégories de programmes. Il découvre les animaux, la météo, les aliments, les formes, les chiffres, le sport ou écoute des chansons. 3 Piles LR06 + 2 piles LR03 fournies. Dès 12 mois. VTECH

59-1070 EDUCA MAGNETICS Réalisation de constructions en 2D et en 3D. Les 42 pièces (personnages plats, animaux, fleurs, véhicules, tours, châteaux...), faciles à manipuler, sont dotées de renforts intérieurs et d'aimants puissants et épais qui permettent une union solide, offrant une stabilité maximale aux constructions. Dès 3 ans.

7-285 TABLETTE EDUCATIVE ABS NATURE. 26 touches tactiles pour découvrir toutes les lettre de l'alphabet et leur son et les animaux. 120 sons, mélodies et phrases. Tablette en bois avec bord antichocs. Piles LR06 fournies. Dès 18 mois. VTECH.

9-356 MON 1ER KIT CREATIF. Comprend crayons de couleurs, feutres, pâte à modeler, stickers, tampons, avec modèles et peinture au doigt. Nappe contenue dans la trousse. 50 outils de loisirs créatifs. 30 x 20 x 8 cm. Dès 2 ans. MAPED Creativ.

8-325 COFFRE JOUETS BOIS 7 EN 1. 7 jeux pour développer l'éveil et la motricité de bébé. Dessins à la craie, boîtes à formes, puzzle, cubes alphabet. Le tout dans une boîte en bois refermable pour en faire un petit banc. 42 pièces. 37 x 19 x 19 cm. Dès 2 ans.

15-439 MA PREMIERE COIFFEUSE. Nombreux accessoires à ranger dans son tiroir : 3 bracelets, 1 peigne, 1 brosse à cheveux, 2 rouges à lèvre, 1 mascara, 1 sèche cheveux et son tabouret. 43 x 66,5 cm. Dès 12 mois. ECOIFFIER.

43-894 BABY TOURNE DISQUE Bébé découvre 5 styles musicaux de manière ludique. Il s'amuse à placer les disques sur la platine puis déplace le bras de lecture pour écouter 30 chansons et mélodies. Chaque disque double face permet de découvrir les animaux et de faire le plein de découvertes en musique ! Dim : 22 x 9 x 18 cm. 3 piles LR06 NF. Dès 12 mois. VTECH.

44-904 MON 1ER UKULELE EN BOIS Deviens un superbe musicien en apprenant avec le ukulélé Vaiana ! Les cordes sont en nylon, plus souples que les cordes de guitare. Des sonorités exotiques pour exercer l'oreille des enfants ! En plus, un guide est fourni pour apprendre à jouer du ukulélé. Dim : 53 cm. Dès 3 ans.

18-496 PORTEUR PREMIER AGE. Parfait pour apprendre à marcher. Comprend 10 Bloks à poser sur le coffre et 1 volant spacieux. 60 x 30 x 43 cm. Dès 12 mois.

13-430 STREET FOOD. Pratique et facile à transporter pour jouer en intérieur ou en extérieur. 44 x 30,5 x 61,5 cm. Dès 18 mois. ECOIFFIER.

20-578 LE MEGA-MONDY DES SPORTS. Jeu de langage 10 en 1 pour découvrir de nouveaux mots autour des sports olympiques. Développé avec 1 éducatrice Montessori et 32 athlètes sportifs professionnels. Contient 96 cartes évolutives, 32 cartes à interview, 1 livret pédagogique, 1 accès QR code pour accès aux vidéos tutorielles des activités. Dès 2 ans.

22-650 DINETTE EN VALISETTE. Valisette avec poignée en métal. Contient 4 assiettes en bois au décor fleuri, 4 serviettes en tissu, 4 sets de cuillères, fourchettes et couteaux et enfin 4 verres au look retro. Jouet d'imitation en bois. 25,6 x 19,6 x 10,4 cm. Dès 3 ans

11-401 JOJO JUMP. L'espiègle Jojo a volé plein d'objets. Lance le dé et tente de les récupérer pendant qu'il dort. S'il se réveille, c'est perdu ! Surprise et fous rires garantis ! Dès 4 ans. LANSAY.

12-422 LE LOTO DE LA MUSIQUE. Un jeu d'éveil sensoriel pour développer son ouïe et sa culture musicale. Fourni avec un plateau et un boitier qui donne des réponses en 6 langues. Dès 4 ans. SENTOSPHERE.

17-473 BUILDER SET 20 PIECES. 1ère boîte de 20 pièces magnétiques pour découvrir le magnétisme. Toutes les pièces sont compatibles à 100% avec tous les autres ensembles de la collection SmartMax. 34 x 7 x 24 cm. De 1 à 6 ans.

19-537 TALKIES WALKIES JUNIOR. Conçus pour les tous petits. Portée jusqu'à 2 km, mode appel et design ergonomique. 2 piles LR03 NF. Dès 4 ans. BUKI.

21-622 CAISSE ENREGISTREUSE. Contient 1 tiroir caisse, 1 vraie calculatrice, 1 micro factice, 1 lecteur de carte bancaire et 1 balance avec action mécanique. 30 accessoires inclus. 39 x 21,5 x 16 cm. 1 pile LR54 F et 2 piles LR03 NF. Dès 3 ans. SMOBY.

35-805 MY BEAUTY VANITY facile à transporter regroupe 3 univers : coiffure, onglerie et maquillage. 13 accessoires factices inclus. 28 x 28 x 35 cm. Dès 3 ans. SMOBY.

74-1236 MALLETTE D'ACTIVITES. Parents et enfants guidés dans leur création grâce à 1 notice. 20 projets expliqués pour fabriquer 1 moulin à vent, 1 crocodile, 1 marque-page, 1 carte avec des pompons, … 2 plateaux de rangement fournis. Dès 4 ans. BUKI.

73-1235 CHÂTEAU SUPER SAND. Moules + sable de couleurs. 2 figurines. Dès 3 ans. GOLIATH.

50-931 BOUTIQUE DE LA FERME. Equipé de grands distributeurs et de larges étagères alimentées par les producteurs locaux cette boutique est très bien achalandée. Fabriqué avec plus de 80% de matériaux recyclés biosourcés en moyenne. Dès 4 ans. PLAYMOBIL.

33-789 BARBIE ET SA PISCINE. Dès 3 ans.

55-1026 CATERPILLAR ENSEMBLE CONSTRUCTION. 3 véhicules. Dim chacun 25x14,5x15 cm. Dès 3 ans.

25-694 COCOLIN Bébé avec 6 sons et 3 vêtements. 38 cm. 3 piles LR44 F. Dès 2 ans

51-944 BATEAU DE POMPIER ET SCOOTER DES MERS. Le bateau flottant comprend 2 sièges avec des cale-pieds, des rames et un moteur hors-bord pivotant. Lorsqu'un personnage est placé sur le jet ski, il flotte sur l'eau. Le chien peut bouger la tête et la queue de haut en bas. Dès 4 ans.

90-1364 ORDI GENIUS P'TIT SCIENTIFIQUE
Très complet : 5 modes de jeu autour des 5 matières STIAM : sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques. Grâce à l'écran LCD animé et aux personnages, l'enfant est guidé pas à pas. 2 piles LR06 F. Dès 3 ans.

52-966 TECAP ? MULTICOLOR 100 PIECES.
Jeu de construction d'équilibre. Contient 100 pièces en bois naturel et teinté, des planchettes colorées pour multiplier les combinaisons et réaliser de nombreuses constructions tout en couleur. Dès 3 ans. JEUJURA.

10-389 L'ARDOISE PEDAGOGIQUE— LES MATERNELLE. Contient pièces magnétiques. Découvrent les chiffres, les formes et les couleurs. Dès 3 ans.

54-1002 GARAGE MOTOR CITY PLUS
Garage Majorette regroupant pompe à essence, atelier mécanique, ascenseur, rampes, garage à voitures, pistes. Livré avec une voiture Majorette. Dim : 57x70x28 cm. Dès 3 ans.

68-1194 COFFRET STATION SPATIALE. Explorez les merveilles de l'univers et partez à la conquête de l'espace grâce à une fusée, des vaisseaux spatiaux et des accessoires réalistes. Dès 3 ans.

48-925 CAISSE DE PAIEMENT SUPERMARCHE. Comprend trois personnages, un tapis de caisse enregistreuse et des accessoires. Dès 4 ans.

23-668 MON PREMIER RESTAURANT. Plus de 40 accessoires. Carte imitation cuir et menus variés, ardoise du jour à illustrer avec les stickers repositionnables, réservations, guide du chef, carnet de commandes, additions, carnet de chèques. Dès 5 ans. AMULETTE.

29-751 KIDISECRETS STITCH. Journal intime sécurisé. 1 carnet A6, 1 stylo et de nombreuses activités : 1 touche enregistrement pour enregistrer 10 mémos vocaux de 40 secondes, 1 micro intégré pour s'enregistrer et s'amuser à modifier sa voix. 3 activités pour découvrir les chiffres et le calcul, les instruments et écouter de la musique. 3 piles LR06 NF. Dès 5 ans. VTECH.

28-747 COFFRET BIJOUX ETINCELANTS STITCH. Crée de magnifiques bijoux avec ce coffret en combinant perles et charms. Dès 6 ans. LANSAY.

61-1105 PACK BATMOBILE + FIGURINE. Batmobile de 50 cm de long au design rétro et sa figurine de Batman de 13 cm pour affronter le crime organisé à Gotham City. Dès 4 ans.

26-712 SAC OURSON POLLY POCKET. Coffret sac à main à ventre transparent et paillettes. Contient 2 figurines et 16 accessoires. 18x13 cm. Dès 4 ans.

77-1273 CHAT PANIC. Lance les dés, avance ton chat sur la barrière du jardin d'un ou plusieurs poteaux si le dé indique un chiffre. Si le dé indique le chien, Moloss' se met en chasse dans le jardin ! Pendant sa course folle, il va faire sauter tous les chats qui ne seront pas à l'abri dans un pot de fleurs ! 2 à 4 joueurs. 3 Piles LR03 NF. Dès 5 ans.

65-1149 VOITURE R/C KOTARO 048. Cette voiture amphibie peut rouler sur terre et dans l'eau et également se retourner dans tous les environnements. La télécommande est totalement étanche et vous n'avez pas besoin de sortir de l'eau pour jouer avec. Vitesse maximum : 8 km/h. Tps de charge : 60 à 90 mn. Dim : 15 x 16 cm. Dès 5 ans.

31-767 HELLO KITTY POUPEE GOLDEN DIVA. Accessoires qui complètent sa tenue : casque blanc, sac à main, et chaussures. 20 cm. Dès 6 ans.

49-927 BAR A CHATS. Entrez dans le charmant bar à chats où le café et les câlins se rencontrent ! Avec de nombreux accessoires, les fans de félins pourront s'amuser à l'infini. Dès 4 ans.

30-754 ECOLE DE DESSINS AVEC TABLE LUMINEUSE STITCH. Apprend à dessiner des personnages et des images STITCH. Contient pochoirs, stickers, feutres parfumés. 44 x 8,5 x 33 cm. 4 piles LR06 NF. Dès 5ans. LISCIANI GIOCHI.

32-780 DEGUISEMENT RAIPONCE—Taille 5-6 ans

75-1253 STUDIO PROFESSIONNEL—TROUSSE A DESSIN. 12 pastilles de peinture, 24 feutres double-embout, 18 crayons de couleurs aquarellables, 8 pastels à l'huile, 12 stylos gel pailletés, 2 crayons de papier HB et 2B ainsi que de nombreux accessoires. Dim : 23 x 33 cm. Dès 6 ans.

81-1288—8 CASSE TETE DE LUXE. Un ensemble de 8 puzzles en bois en 3D, destiné à stimuler la mémoire et les facultés cognitives. Dès 6 ans.

62-1107 FIGURINE SPIDER MAN METAMORPHOSE LIQUIDE. Appuyer sur le bras de la figurine pour activer la métamorphose liquide et voir le liquide noir corrompre Spider-Man ! Une fois répandu, le liquide noir se rétracte lentement et la figurine redevient Spider-Man. Dim : 28 cm. Dès 4 ans.

60-1091 MONSTER FLEX DRAGON BALL Pack de 3 figurines super extensibles (jusque 50 cm) Goku, Vegeta et Piccolo. Vous pouvez les presser, les étirer et les maltraiter sans jamais les casser. Dim : 15 cm. Dès 5 ans.

78-1280 GRIZZY ET LES LEMMINGS. Les joueurs incarnent les Lemmings qui en coopération doivent voler de la nourriture à Grizzy. Les Lemmings peuvent faire le poids face à l'ours et vider son frigo. Attention à ne pas vous faire attraper au risque de perdre votre cher pot de Yummy ! Arriverez-vous à voler toutes les réserves de Grizzy avant la fin de la partie ? Dès 5 ans.

46-913 MICRO SUR PIED STAR ACADEMY Entraîne-toi à chanter avec le micro sur pied pour devenir la grande star de demain ! Les effets lumineux et les sons de la base te plongent dans l'ambiance du Prime. Pied réglable. Hauteur : jusqu'à 80 cm. 3 piles LR06 NF. Dès 6 ans. LANSAY

34-797 RAINBOW HIGH STUDIO CRAIES ET COIFFURES. Personnalise les cheveux d'Amaya aux couleurs de l'arc en ciel. Contient 4 peignes à craie pour coiffer sa poupée ou utiliser sur soi. 27 cm. Dès 6 ans.

38-848 HEISHI FASHIONISTA CUTIE STIX. Crée tes propres accessoires tendance avec le set. Conçois de bracelets et colliers ultra stylés. Dès 6 ans. LANSAY.

42-877 FUNLOCKETS MON JOURNAL A SECRETS Pour découvrir les 30 surprises dissimulées à l'intérieur, l'enfant doit déverrouiller le journal, trouver les clés cachées, puis explorer tous les compartiments secrets. Il y découvrira son journal avec des stickers, un bloc-notes, un crayon et plein d'autres surprises pour le décorer et le rendre étincelant ! Dès 6 ans. FUNLOCKETS.

69-1204 MICROSCOPE 15 EXPERIENCES Microscope pour enfant équipé d'un zoom 400x et d'un éclairage LED. Le kit comprend également 15 expériences et un jeu scientifique éducatif. 2 Piles LR06 NF. Dès 6 ans

66-1154 VOITURE R/C JEEP WRANGLER. Echelle 1/18ème. Longue portée, 2,4 GHz. Dim : 25 cm. Fonctionne avec 1 batterie lithium rechargeable par USB fournie et 2 piles LR06 non fournies. Dès 6 ans.

79-1283 SCRABBLE JUNIOR. Un formidable outil d'aide à l'apprentissage de la lecture et à la composition de mots. Plateau recto verso avec 2 niveaux de jeux. Les points se comptent avec des jetons. 2 à 4 joueurs. Dès 6 ans.

89-1355 MALLETTE 150 JEUX. Jeux de l'oie, chevaux, dames, cartes, jeu de roulette, jeu de loto, solitaire… Dés 6 ans.

82-1297 COFFRET ACADEMIE DE COMBAT. Contient tout le nécessaire pour un duel entre 2 personnes, notamment des guides détaillés pour utiliser les decks facilement dès la première partie. Rejoignez les dresseurs et dresseuses Pokémon à l'académie de combat. Dès 6 ans.

58-1068 TARENTULE DE LA JUNGLE. Pas étonnant qu'elle ait été choisie pour protéger le cristal qui se trouve dans la BattleCave ! Elle guette les assaillants et tente de les écraser en leur envoyant un boulet qui roule sur la piste latérale ! La Tarentule a caché une trappe sous des lianes : ceux qui ont le malheur de marcher dessus tombent directement entre ses bras empoisonnés. Dés 6 ans.

24-670 LA MEGAS FABRIQUE A BONBONS. Fabrique des bonbons et sucettes gélifiées aux gouts Tutti Frutti. Arômes et colorants 100% naturels, gélifiant 100% végétal. Dès 7 ans.

39-856 BRACELETS MAKER HEISHI. Créer son propre style est devenu si facile avec la première machine qui permet de fabriquer des perles Heishi et de créer soi-même des bracelets super tendances. Dès 6 ans.

36-834 STUDIO TATOOS PROFESIONNEL. Contient 4 feutres de tatouages, 3 encres de tatouages, 4 planches de tatouages temporaires, 2 pots de paillettes, 50 pochoirs autocollants. Dès 7 ans. BUKI.

41-872 L'ATELIER DE MODE Avec ce fashion book, tu plongeras dans l'univers des stylistes pour créer des collections tendances et exclusives. Grâce à la table lumineuse, tu pourras décalquer et dessiner facilement toutes tes idées mode. Le coffret comprend également un stylo à encre de Chine pour concevoir tes croquis personnels, comme un vrai créateur. 3 piles LR06 NF. Dès 7 ans. CLEMENTONI

56-1058 ARCHEO LUDIC PROIES ET PREDATEURS. Fouille dans les blocs de terre tel un vrai paléontologue et reconstruis les squelettes phosphorescents de 2 dinosaures (le T-rex et le Tricératops) et de 2 animaux préhistoriques. Dès 7 ans.

57-1060 LE GRAND JEU DEFIS NATURE DINOSAURES Entrez dans la bataille et installez vos dinosaures sur le maximum de continents ! Au rythme de la tectonique des plaques, découvrez la diversité de ces animaux qui ont régné en maître sur le monde pendant l'ère secondaire : rapidité, bluff, stratégie te mèneront à la victoire. De 2 à 5 joueurs. Produit sans plastique et imprimé à partir d'encre végétale et avec du papier et carton issus des forêts gérées durablement. Dès 7 ans. BIOVIVA.

53-977 MEGA FORMULES BILLES. Assemble le labyrinthe et actionne les différents éléments pour déterminer le parcours de la bille et éviter qu'elle ne tombe ! Place les deux modules où tu souhaites pour que la bille déclenche son et lumière ! Un ascenseur de 60 cm de haut avec 2 vitesse de jeu. Piles LR44 F et 3 piles LR06 NF. Dès 7 ans.

63-1118 LA VOITURE DE COURSE A RETROFRICTION DE LLOYD. 2 mini figurines : Lloyd avec 2 katanas d'or, ainsi qu'un Guerrier draconique pour mettre en scène des combats passionnants et 2 éléments lumineux afin de créer un petit parcours d'obstacles pour la voiture de course. Dès 7 ans.

87-1338 COFFRET LA MAGIE D'ACHILLE. Plonge dans l'univers d'Achille le magicien et découvre ses plus beaux tours grâce à ses vidéos de présentation et d'explications. Dès 7 ans.

64-1119 LE CHAT JOUEUR Ce modèle permet de construire un adorable chat avec une tête, des oreilles, une queue et des pattes articulées, ainsi que des accessoires, dont une gamelle, une souris et une pelote de laine. Dès 8 ans.

71-1212 PHENOMENES NATURELS. 20 expériences pour découvrir les catastrophes naturelles et les phénomènes météorologiques terrestres. Fais vivre à la figurine Léo les pires cataclysmes : éruptions volcaniques, tremblements de terre, trombes marines, chutes de météorites… 7 piles LR03 NF. Dès 8 ans.

72-1215 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. Dim : 40 cm. Dès 8 ans.

70-1210—110 EXPERIENCES. Avec cet incroyable coffret proposant plus de 100 expériences, le divertissement est sans fin ! 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. Dès 8 ans.

76-1257 AQUA GELZ SET CREATIF DE LUXE. Laisse libre cours à ta créativité avec Aqua Gelz, la gamme qui te permet de créer des figurines en 3D ! Hyper facile à utiliser, rempli les moules avec les différents gels de couleur, puis les plonger dans le récipient contenant de l'eau et l'aditif. En quelques secondes, le gel passe d'un motif plat à une figurine 3D. Dès 8 ans.

67-1191 MON ROBOT 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. 4 piles LR03 NF. Dès 8 ans.

37-840 BOUGIES SABLES. La cire sous forme de sable se colore très rapidement dans les béchers. En 24h, le colorant est absorbé. On s'amuse à superposer les couleurs de sable et ensuite d'enfoncer 1 ou plusieurs mèches. Dès 8 ans.

40-857 MON LABORATOIRE DE BIJOUX CRISTAUX. Coffret pour découvrir la science des cristaux. Crée des cristaux géants, une géode étincelante et étudie les pierres précieuses pour créer de magnifiques bijoux. Dès 8 ans. CLEMENTONI.

80-1287 UNLOCKI KIDS HISTOIRES DE L'ILE D'EMERAUDES Un jeu coopératif inspiré des escape games à vivre en famille ! Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez les grâce à un astucieux système de connexion de symboles et résolvez tous ensemble les énigmes ! ! Comprend un matériel en papier et en carton, pour pouvoir avancer dans les aventures sans application. 3 histoires pleines d'énigmes comprenant chacune deux aventures. De 1 à 4 joueurs. Dès 6 ans.

84-1312 TIME'S UP—LE BEST OF. Faites deviner à votre équipe le plus de de mots sur les trois manches. D'abord en parlant librement, puis avec un seul mot, puis par des mimes. Dès 8 ans.

95-1748 LE COFFRET GALACTIQUE MORTELLE D'ADELE. Coffret contient 1 livre de 112 p, 1 carnet cosmique de 80 p, 1 planche de 20 stickers, 5 cartes collectors, 1 bracelet de membre et 1 passeport galactique. 7 à 11 ans.

86-1325 LA BONNE PAYE PICSOU ET LA CHASSE AUX TRESORS. Votre objectif : gérer votre budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. De 2 à 6 joueurs. Dès 8 ans.

85-1314 RUSH HOUR DELUXE Choisissez une carte défi et placez les véhicules sur le plateau de la manière indiquée sur l'illustration. Déplacez les véhicules qui bloquent la voiture rouge de haut en bas, de gauche à droite, et vice versa, pour libérer le passage. Faites passer votre voiture rouge en trombe et c'est gagné! Avec 120 nouveaux défis, 5 niveaux de difficultés et des voitures métallisées. 1 joueur. Dès 8 ans.

107-1917 DIXIT LE JEU Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes et interprétez ces images énigmatiques. Un joueur conteur sélectionne une carte de sa main et énonce un thème en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Dès 8 ans.

91-1454 TALKIE WALKIE. Explore le monde avec des talkies walkies d'une portée de 3 km. Nombreuses fonctions : 8 canaux utilisables partout, mode appel avec 10 sonneries, lampe intégrée, écran rétroéclairé … Dès 8 ans.

88-1344 PERPLEXUS BEAST. Un incroyable labyrinthe en 3D. Manipule-le avec précaution pour faire progresser la bille et atteindre l'arrivée. 100 obstacles à franchir. Attention, la moindre erreur est fatale. Dès 9 ans.

83-1303 DRAGON BALL SUPER ENTRAINEMENT DES GUERRIERS. Revivez les moments clés de l'entraînement divin de Son Goku et Vegeta dans leur préparation au tournoi qui décidera de l'avenir de l'Univers 7. Dès 7 ans.

98-1765 ATELIER CYANOTYPE HERBIER. Procédé photographique qui se réalise avec un mélange qui réagit à la lumière et fait apparaître les zones exposées en bleu de Prusse. Caches et 2 cadres fournis. Dès 10 ans.

99-1770 ATELIER RESINE BIJOUX. Grand coffret et nombreux accessoires pour réaliser des bijoux avec ou sans inclusions : bracelets, bagues, colliers, boucles d'oreille ou porte-clés. Dès 10 ans.

102-1860 JEU TINTIN SWITCH Tintin et son avoir rencontré le professeur Siclone lors d'une traversée de la Méditerranée, le célèbre reporter se met en quête du tombeau du pharaon KIH-OSKH. Mais quel lourd secret renferme-t-il ? De l'Egypte à l'Inde, en passant par l'Arabie, Tintin et Milou vont devoir enquêter sur une affaire en Orient.

103-1865 GOLDORAK : LE FESTIN DES LOUPS SWITCH. Montez à bord de Goldorak le robot légendaire, pilotez-le et combattez les forces du mal pour défendre notre planète Terre ! 1 joueur. Dès 7 ans.

106-1892 ROK PASSE PARTOUT L'objectif du Nain Rok, est de s'échapper de la caverne mystérieuse. Votre mission est de le guider vers la sortie en le faisant basculer habilement à travers divers obstacles. Pour déverrouiller le pont-levis qui mène à la liberté, vous devrez d'abord récupérer une clé précieuse. Avec 80 défis et cinq niveaux de difficulté, ce jeu promet des heures de réflexion captivante. En conclusion, "Rok Passe-Partout" est un jeu solo passionnant qui mettra à l'épreuve votre ingéniosité et votre sens stratégique. Chaque défi relevé vous rapprochera un peu plus de la sortie tant convoitée de la caverne. Prêt à aider le Nain Rok à retrouver sa liberté ? Dim : 24 X 6 X 24 cm. Dès 10 ans.

105-1874 PACK GAMING LUMINEUX 4 PIECES. Coffret comprenant un clavier AZERTY Gaming filaire à membrane à rétro éclairage RGB, une souris gaming 3600 DPI à rétro éclairage RGB, un casque gaming stéréo lumineux et un tapis de souris 250x210x3 mm.

104-1873 CASQUE GAMING PAC-MAN. Casque filaire à connecter à tout appareil compatible via le câble jack 3,5 mm d'une longueur d'1,50 m inclus. Aucune configuration nécessaire ! Offre un son équilibré grâce à son système audio précis reproduisant les basses et les aigus. Le micro intégré flexible et pivotable assure des conversations fluides en ligne. Compatible PC/PS5/XBOX/SWITCH.

108-4748 CASQUE FILAIRE PURE BASS JBL. Casque supra auriculaire filaire; Micro intégré. Compatible SIRI et Google now. Cable plat anti nœud avec fiche jack 3.5 mm. Léger et pliable.

92-1555 CAMERA SPORT 1080P. Caméra idéale pour le sport et l'action. Ecran 2 pouces Full HD. Boitier étanche jusqu'à 30 mètres (IP68). Résolution photos 12 MP avec objectif grand angle 120°. Résolutions vidéos : 1080P (1920X1080px). Batterie 900mAh (autonomie environ 60min).Port pour cartes micro SD jusqu'à 32GO (carte non incluse). Livré avec 4 accessoires de fixation, 1 câble USB de charge et 1 clip. Dim : 59,27 X 29,28 X 41,13 mm

94-1605 CASQUE STEREO BLUETOOTH MUSE, équipée d'une puissante batterie rechargeable offrant environ 45h de lecture de musique à volume moyen. Microphone intégré pour conversation mains libres. Arceau réglage et pliable. Batterie rechargeable ave un port USB-C inclus 1 câble USB-C et 1 auxiliaire.

101-1846 LES SCHTROUMPFS SWITCH Le destin du village Schtroumpf repose entre vos mains, pour le sauver, préparez-vous à plonger dans un voyage aux confins de l'imaginaire ! Gargamel a élaboré un nouveau plan machiavélique pour s'emparer des schtroumpfs. Embarquez dans une expédition onirique où vous devrez relever le défi d'éveiller tous les Schtroumpfs avant que le diabolique Gargamel ne parvienne à atteindre le village. Seul ou à deux, parcourez des lieux enchanteurs et découvrez les rêves de vos Schtroumpfs préférés, chaque niveau étant une aventure unique grâce à son gameplay.

100-1773 REVEIL VEILLEUSE STITCH. Heure 12/24h, date et alarme. Fonction Snooze. Indicateur de piles faibles. H 16,5 cm. 3 piles LR06 NFournies.

93-1562 APPAREIL PHOTO AVEC SELFIE ENFANT Ecran 2 pouces. Résolution photo 1080 P (native 720 P). Résolution vidéo 1920x1080 P (interpolés). Objectif mobile permettant de réaliser des selfies. Entrée carte micro SD (non fournie). Micro intégré. 5 jeux intégrés. Batterie rechargeable 600 mAh (câble de charge USB/USB-C inclus). Cordon tour de cou. 9,2x4,2x5,7 cm.

45-912 GUITARE CLASSIQUE STAR ACADEMY en bois 63 cm à aux couleurs de la Star Academy. Cordes en nylon. Livrée avec un médiator et une bandoulière. Dès 5 ans.

47-915 BONTEMPI CLAVIER 49 TOUCHES AVEC MICRO Clavier numérique de 49 touches : 6 morceaux pré-enregistrés, 16 Sons, 8 Rythmes, OKON (Fonction d'apprentissage), Fonction d'enregistrement et réécoute, Gestion facilitée des accords (Auto bass chord, Effets: écho, Sustain, Vibrato, Réglage du volume, Réglage du tempo, Fill-In. Contrôle du volume et changement des chansons MP3, Prise pour câble USB Type-C (fourni) ou pour adaptateur sur secteur (non fourni), Arrêt automatique. Dès 5 ans.

97-1761 ROSE

96-1760 BLEUE

MONTRE CONNECTEE ENFANT 2G ANDROID et IOS. Ecran tactile 1.54 Pouces. Port carte SIM (non incluse), compatible tout opérateur. 2 jeux inclus. Autonomie en mode appel: 3~5 heures. Autonomie en standby: 3~5 jours. Batterie et câble USB inclus.