

Mallette Jeux

2 / 5 ans

(1)



Contenu de la mallette : 6561020067

11 jeux :

- **Au dodo les oursons (N° 6561120067)**
- **Jeu éducatif magnétique (N° 6560010067)**
- **Jour et Nuit (N° 6560020067)**
- **Little observation (N° 6560030067)**
- **Mon conteur d'histoire (N° 6561230067)**
- **Mes premiers énigmes (N° 6560040067)**
- **Magneti'book (N° 6560050067)**
- **Puzzle géant (N° 6560060067)**
- **Imagidés (N° 6560070067)**
- **Le trésor des lutins (N° 6560080067)**
- **Jeu de fléchette magnétique (N° 6560090067)**

Au retour de la sélection vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci.

AU DODO LES OURSONS



Jeu de coopération

- 1 à 4 joueurs.
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.

Description : Une règle de jeu très simple, de belles figurines en bois et des matières douces au toucher. C'est l'heure d'aller au dodo ! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel.

JEU EDUCATIF MAGNETIQUE

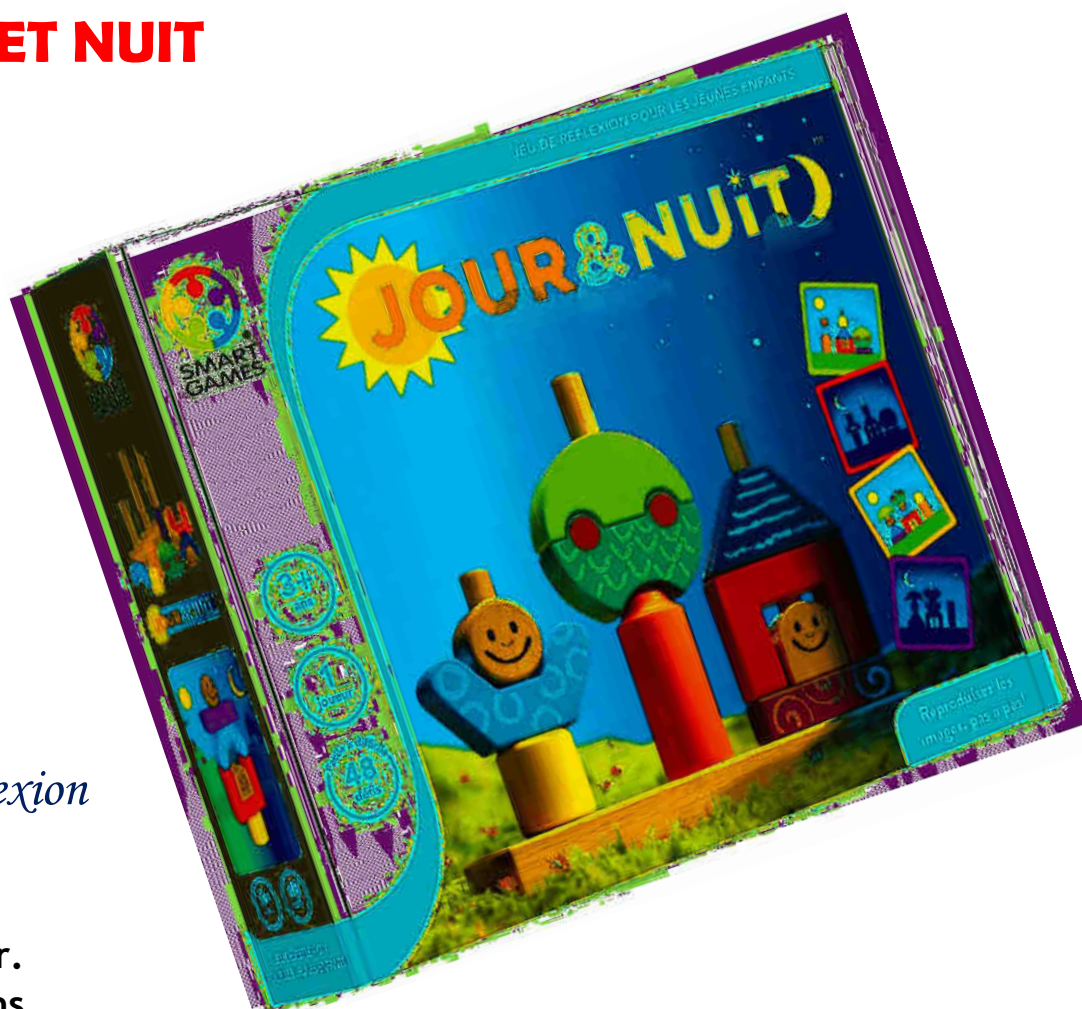


Jeu éducatif

- 1 joueur.
- Dès 2 ans.
- Règles et inventaire du jeu.

Description : Avec ce jeu, votre enfant se lance dans des associations pour assembler le visage de nombreux animaux selon des cartes modèles ! A l'aide de 30 pièces magnétiques facilement préhensibles. Et pour aller plus loin, il se lance dans la création de personnages uniques, tout droit sortis de son imagination !

JOUR ET NUIT



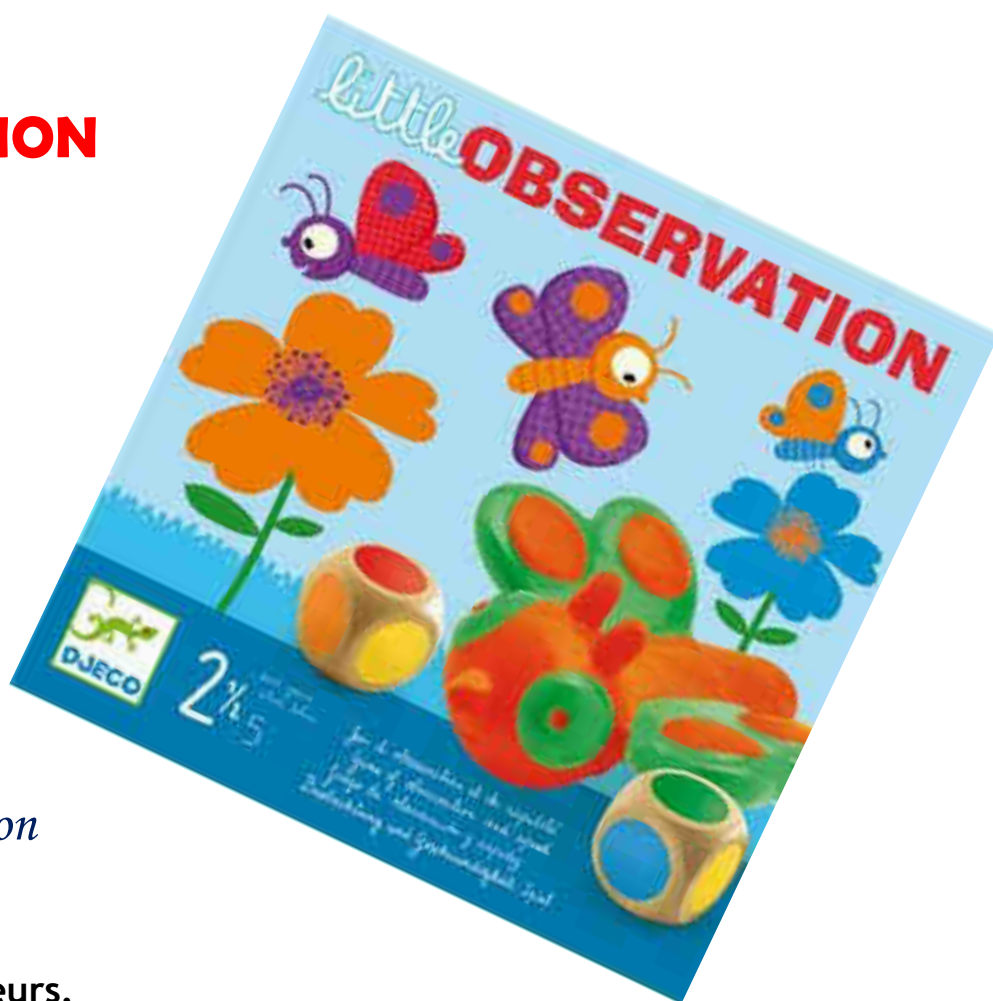
Jeu de réflexion

- 1 joueur.
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 48 défis (facile à difficile)
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.

Description : Choisissez un défi « Jour » ou « Nuit ». Construisez à l'aide des pièces nécessaires la scène représentée sur la carte défi choisie. Pour les cartes « jour », en vous aidant des couleurs et pour les cartes « Nuit », en vous aidant des formes.

But du jeu : Réussir son défi. Il n'y a qu'une seule solution par défi.

LITTLE OBSERVATION



Jeu d'observation

- De 2 à 4 joueurs.
- Dès 2 ans.
- Durée de la partie : 10 à 15 mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : De petits papillons virevoltent dans le jardin, qui sera le plus observateur ?

But du jeu : Attraper le papillon correspondant à la combinaison des dés.

MON CONTEUR D'HISTOIRES



Boite à histoires

- De 1 à plusieurs personnes
- Dès 3 ans.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.

Description : La richesse de son contenu aiguïsera la curiosité des enfants en les stimulant. Vous profiterez de plus de 80 contenus, des contes, des fables et des histoires qui raviront les petits de 3 à 8 ans. Ce jeu contient également des histoires spécialement écrites pour aider les petits à s'endormir. Vous pourrez aussi enrichir l'appareil en téléchargeant gratuitement plus de contenus sur Explor@ Park

MES PREMIERES ENIGMES ? véhicules

Jeu d'observation



- De 1 à 4 joueurs.
- Dès 3 ans.
- Durée de la partie : 10 à 15mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Trois illustrations amusantes et colorées sont dévoilées à tous les enfants. Chaque dessin est un indice qui permet de deviner le mot recherché.

Une collection d'énigmes tout en images qui permet aux enfants de développer leurs capacités d'observation et de déduction.

But du jeu : Association, déduction, réflexion... 3 indices joliment illustrés pour deviner le mot recherché.

MAGNETI'BOOK

Jeu éducatif

- 1 joueur.
- Dès 3 ans.

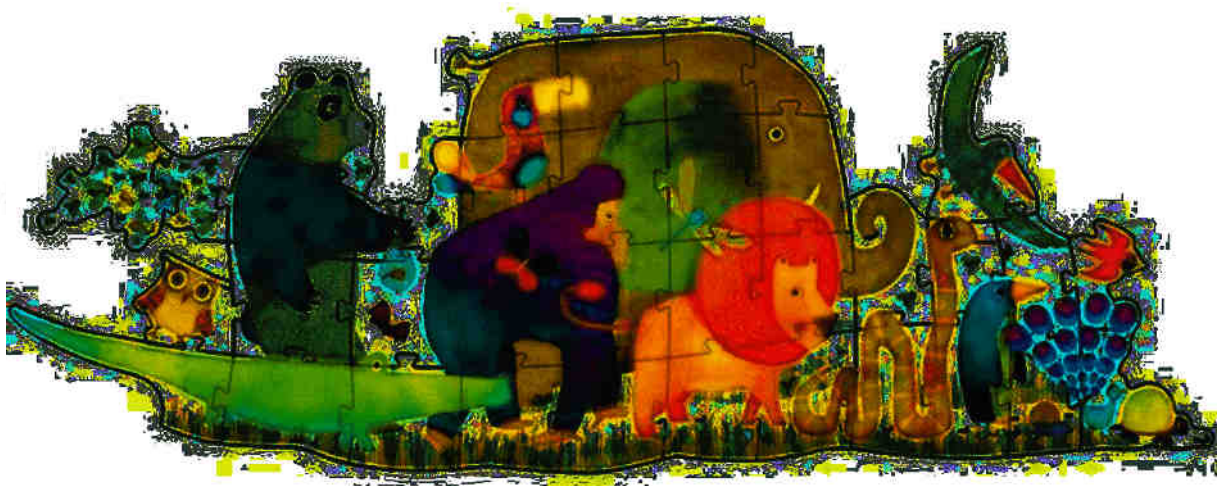


Description : Les enfants adorent créer des personnages et s'inventer des histoires.

Avec déguisements de Filles, l'enfant va pouvoir recomposer de belles tenues grâce à des magnets illustrés en s'aidant des cartes modèles.

1 mètre 33

LA PARADE DES ANIMAUX **Puzzle Géant (36 pièces)**



- De 1 à plusieurs joueurs.
- Dès 4 ans.
- Mise en place : 1 endroit adapté (1mètre 33).

Description : La parade des animaux, 36 pièces qui se manipulent facilement. Votre enfant sera fier d'avoir réalisé un puzzle plus grand que lui !

IMAGIDÉS



Jeux de dés coopératif

- De 2 à 12 joueurs.
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 45 à 60mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : Imagination, langage, jeu social. Imagidés est un moyen original et ludique pour faire travailler son imagination et encourager l'expression orale. Lancez les dés et laissez libre cours à votre créativité pour construire ensemble un récit à partir des images révélées.

LE TRESORS DES LUTINS

Jeu coopératif

- De 2 à 4 joueurs.
- Dès 4 ans.
- Durée de la partie : 20mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 table adaptée aux nombres de joueurs.

Description : En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins... et de garder son précieux butin !

But du jeu : Unissez-vous contre le dragon !

JEU DE FLECHETTES MAGNETIQUE



Jeu d'adresse

- 1 à plusieurs joueurs.
- Dès 5 ans.
- Durée de la partie : 5mn.
- Règles et inventaire dans la boîte du jeu.
- Mise en place : 1 endroit adapté aux nombres de joueurs.

Description : Les fléchettes en plastique ont un embout métallique qui n'est pas pointues. Par conséquent, elles sont sans danger. Votre enfant peut y jouer seul ou avec un ami en toute sécurité. Ce jeu plaira autant aux petits qu'aux grands !

But du jeu : Faire le plus de points possible.

