

# CATALOGUE

# BAOBAB



## JEUX AUTONOMES MATERNELLES

# définition des acronymes

**SO (Savoir observer)** = Jeux dont l'habileté principalement mobilisée est l'observation. Comprend notamment les jeux de correspondance d'images, de discrimination visuelle et d'inhibition.

**SM (Savoir Mémoriser)** = Jeux dont l'habileté principalement mobilisée est la mémoire. Comprend Les jeux de type « memory » et tous les jeux nécessitant de mémoriser, à court ou moyen terme, des images, des situations, des séquences, des mots ou des phrases.

**SELL (Savoir Établir des Liens Logiques)** = Jeux nécessitant de mobiliser la logique. Comprend les jeux de planification, de gestion de ressources, les jeux tactiques et de stratégies, à information complète et de hasard raisonné.

**SC (Savoir Coopérer)** = Jeux mettant en œuvre des processus de coopération entre les joueurs. Comprend les jeux où les joueurs sont unis contre le jeu, avec ou sans contraintes de communication.

**SPE (Savoir Parler et Écouter)** = Jeux nécessitant de s'exprimer oralement et/ou de faire preuve d'écoute. Comprend les jeux narratifs de production d'histoires, d'argumentation, de description et de vocabulaire thématique.

**SL (Savoir Lire)** = Jeux nécessitant de lire et de comprendre des contenus textuels. Comprend les jeux d'association mot-image, les jeux de lecture de questions et de réponses, des jeux de compréhensions de textes.

**SE (Savoir écrire)** = Jeux nécessitant de produire des écrits. Comprend les jeux d'entrée dans l'écriture et de reconnaissance des lettres, les jeux nécessitant de produire des mots et des phrases ainsi que les jeux spécifiques sur l'orthographe et la conjugaison.

**HGM (Habiletés Gestuelles et Motrices)** = Jeux nécessitant d'utiliser son corps pour réaliser des actions. Comprend les jeux de mimes, de motricité fines ainsi les jeux sportifs.

**SN (Savoir les Nombres)** = Jeux nécessitant de mobiliser les nombres sous tous leurs aspects. Comprend les jeux d'entrée dans la numération, les jeux sur les opérations et les jeux de probabilités.

**SF (Solides et Figures)** = Jeux nécessitant de mobiliser les propriétés des solides et des figures. Comprend les jeux mobilisant, de manière naïves ou non, les propriétés géométriques.

**SG (Savoir les Grandeurs)** = Jeux mobilisant la compréhension des grandeurs. Comprend les jeux de conversion d'unités et les jeux d'estimations.

**SH (Savoir en Histoire)** = Jeux mobilisant les connaissances historiques. Comprend les jeux de ligne du temps (diachroniques) et les jeux spécifiques à des périodes (synchroniques).

**SGE (Savoir en Géographie)** = Jeux mobilisant les connaissances en géographie. Comprend les jeux de connaissance des lieux géographiques et les jeux portant sur les systèmes de coordonnées.

**SS (Savoir les sciences)** = Jeux mobilisant les connaissances scientifiques de manière générale. Comprend les jeux portant sur le corps humain, les animaux et les disciplines scientifiques.

**CVE (Citoyenneté et Vivre Ensemble)** = Jeux mettant en œuvre les questions de citoyenneté et de vivre ensemble. Comprend les jeux sur l'empathie et les émotions, les jeux sur la multiculturalité, les jeux sur la sécurité et la prévention.



## Jeux de patience enfants du monde



**PRIX: 12.60€**

**réf: 100688**

Un ensemble de 6 jeux d'adresse. Mettre les billes dans les trous en déplaçant doucement le support en bois.

MATERIEL : 6 jeux en bois sur les enfants du monde

## Gagne ton papa



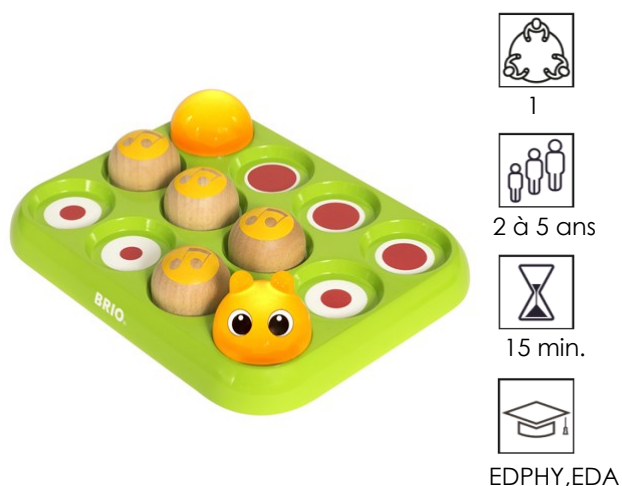
**PRIX: 34.92€**

**réf: 101616**

Un jeu de casse-tête où il faut remplir son espace avec les pièces imposées.

MATERIEL : 1 plateau de jeu et 2 réglettes en bois, 18 pièces en bois, 18 cartes Penta, 21 planches d'exemples, 1 règle du jeu détaillée.

## Chenille musicale



**PRIX: 39.95€**

**réf: 103952**

Jeu d'éveil musical et de création de mélodies en déplaçant les boules en bois afin de relier la tête et la queue de la chenille.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 6 pièces en bois, 10 fiches, besoin de 2 piles AAA

## Tricky fingers



**PRIX: 10.90€**

**réf: 105400**

Reproduire les cartes modèles et déplaçant avec les doigts les billes accessibles sous le boulier

MATERIEL : 2 bouliers fermés + 14 cartes modèles



## Mosa Boo



1



4+



CT

**PRIX: 17.50€**

**réf: 100773**

Placer des carrelages conformément aux modèle

MATERIEL : 57 pièces - 10 modèles

## Coloformix



1



4 à 6 ans



15 min.



MAT

**PRIX: 18.50€**

**réf: 100916**

Un jeu pour apprendre à retrouver les bonnes formes dans les bonnes couleurs.

MATERIEL : 1 support en bois (20 x 20 cm) avec 25 cases en creux, 12 étoiles en bois, 20 fiches cartonnées avec la solution au dos (17 x 17 cm), règle.

## Eduludo bâtonnets



1



5 à 8



libre



MAT

**PRIX: 15.30€**

**réf: 100981**

Les enfants doivent compléter les planches dessins en recouvrant les espaces blancs par des bâtonnets de différentes longueurs et former les contours du dessin

MATERIEL : 12 grandes cartes réversibles pour 24 défis et 3 niveaux de difficulté 12 petites cartes réversibles avec les solutions 48 bâtonnets de 8 tailles différentes

## Eduludo formes



1-2



3 à 6 ans



libre



MAT

**PRIX: 18.50€**

**réf: 100982**

Un jeu de pavage avec des formes géométriques de base. Différents niveaux de difficulté sont proposés : grandeur réelle, dessin à l'échelle, dessin avec contour uniquement sans préciser les pièces nécessaires.



## Geobonhomme



1



4+



CT,MAT

**PRIX: 30.60€**

**réf: 101010**

Dessins à reconstituer à l'aide de pièces magnétiques en bois.

MATERIEL : 35 pièces, 20 cartes modèles

## Geoforme



1



4+



CT,MAT

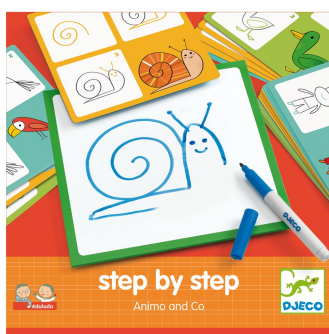
**PRIX: 31.90€**

**réf: 101011**

Dessins à reconstituer à l'aide de pièces magnétiques en bois. Thème formes géométriques.

MATERIEL : 42 pièces et 24 modèles

## Step by step animo and co



1



4+



EDA

**PRIX: 13.10€**

**réf: 101215**

Un jeu pour apprendre à dessiner les animaux.

MATERIEL : 24 modèles, 1 planche effaçable, 1 feutre effaçable à sec

## Step by step Arthur and co



1



4+



EDA

**PRIX: 13.10€**

**réf: 101216**

Un jeu pour apprendre à dessiner des visages, moyens de transport, ....

MATERIEL : 24 planches, 1 planche effaçable, 1 feutre

## Step by step Joséphine and co



1



4+



EDA

**PRIX: 13.10€**

**réf: 101217**

Un jeu pour apprendre à dessiner sur le thème des princesses.

MATERIEL : 24 modèles, 1 planche effaçable, 1 feutre

## Topologix



1



4 à 6 ans



15 min.



CT,MAT

**PRIX: 18.50€**

**réf: 101239**

Un jeu pour apprendre à retrouver les bons animaux dans les bons éléments du décor. Pour apprendre à se situer dans l'espace.

MATERIEL : 1 plateau de jeu en bois. 20 cartes recto verso. 5 jetons en bois.

## Ze Géonimo



1



3+



MAT,CT

**PRIX: 26.20€**

**réf: 103193**

Assembler et superposer les pièces pour former les animaux, premiers apprentissages pour une construction en 3D.

MATERIEL : 30 pièces et 20 modèles

## Animocolorix



1



3 à 6 ans



15 min



CT,MAT

**PRIX: 17.60€**

**réf: 104268**

Retrouve la couleur des 5 animaux de chaque carte et place tes réponses dans le tableau. Un jeu simple et ludique sur les couleurs pour aiguiser sa logique.

MATERIEL : 20 fiches, 1 plateau de jeu, 5 jetons, 1 règle du jeu.

## Quantitix



1



4 à 6 ans



20 min



MAT

**PRIX: 17.60€**

**réf: 104270**

Retrouvez combien il y a de personnages d'une même famille de chaque carte et place tes réponses dans le tableau. Un jeu simple et ludique sur les chiffres et les quantités.

MATERIEL : 20 fiche, un plateau de jeu, 5 jetons, 1 livret de règles

## Spacio



1



4 à 6 ans



15 min.



MAT

**PRIX: 20.70€**

**réf: 104975**

Jeu de spatialisation travaillant sur la superposition des plans dans lequel le joueur tente de reproduire l'image sur la fiche à l'aide des figurines d'animaux.

MATERIEL : Une planche, 6 animaux, 20 fiches défis.

## Animomix



1



3-6 ans



libre



MAT,CT

**PRIX: 10.89€**

**réf: 105298**

L'enfant doit choisir les bonnes cartes (pochoir, pelage et couleur) pour réussir à reproduire l'image de la carte modèle.

MATERIEL : 1 plateau support en bois (13 x 13 cm), 10 cartes "pochoir", 8 cartes "pelage" et 4 cartes "couleur" en plastique, 20 cartes "modèles" recto/verso

## Do it yourself Toupies fleurs



1



5+



libre



EDA

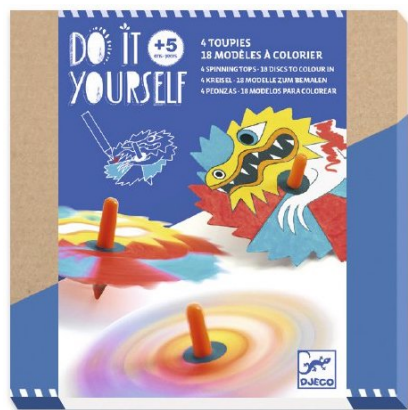
**PRIX: 7.90€**

**réf: 105393**

MATERIEL : 4 toupies et 18 disques fleurs à colorier



## Do it yourself Toupies dragons



5+



EDA

**PRIX: 7.90€**

**réf: 105394**

4 toupies à construire et à colorier

MATERIEL : 4 toupies , 18 disques

## Do it yourself puzzles



4+



CT,EDA

**PRIX: 8.90€**

**réf: 105395**

4 puzzles de 12 pièces à colorier et assembler

MATERIEL : 4 puzzles de 12 pièces à colorier

## Do it yourself moulins à vents sweet



5+



EDA,SCI,EDT

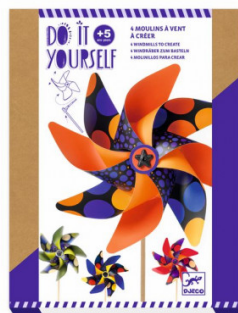
**PRIX: 10.90€**

**réf: 105397**

4 moulins à vent à assembler

MATERIEL : 4 tiges en bois, papier pelliculé résistant, 8 feuilles prédécoupées, 4 mécanismes pour la rotation

## Do it yourself moulins à vent spot



5+



EDA,SCI,EDT

**PRIX: 10.90€**

**réf: 105398**

4 moulins à vent à assembler

MATERIEL : 4 tiges en bois, papier pelliculé résistant, 8 feuilles prédécoupées, 4 mécanismes pour la rotation

## Jeu d'encastrement éléphants cascadeurs



1



2 à 5 ans



10 min.



CT

**PRIX: 24.95€**

**réf: 101767**

Un jeu d'encastrement avec des éléphants.

MATERIEL : 10 éléphants cascadeurs, 5 cartes de modèle, 1 règle du jeu.

## Jeu magnétique labyrinthe des chiffres



1



2 à 5



15



CT,MAT

**PRIX: 24.95€**

**réf: 101771**

Avec le bâton, les enfants peuvent classer les billes multicolores en les attribuant aux animaux et chiffres correspondants.

MATERIEL : Contreplaqué de tilleul, dimensions 23 cm de diamètre

## Matrix Mix



1 à 4



3 à 6 ans



15 min.



MAT

**PRIX: 47.50€**

**réf: 105101**

4 jeux de tris dans lesquels les joueurs doivent placer correctement les cartes animaux sur les planches en fonction de la taille, la position et le nombre.

MATERIEL : 4 planches de jeu, 64 cartes illustrées, 1 règle du jeu.

## Jeu d'empilement Tour culbuto



1



2 à 5 ans



EDPHY,CT

**PRIX: 17.50€**

**réf: 105230**

Avec ce jeu d'empilement, les enfants peuvent faire des expériences à leur aise et construire une tour selon les modèles (avec 3 niveaux de difficulté), ou de manière libre.

MATERIEL : 1 disque culbuto, 10 blocs à empiler, 9 cartes avec 18 modèles

## quatre fois quatre



1



3+



libre



MAT

**PRIX: 14.95€**

**réf: 105292**

Jeu d'assemblage et de reproduction de fiches

MATERIEL : 16 blocs en hêtre, 20 cartes modèle

## Jeu à enficher plaisir des formes



1



2+



10 min



MAT

**PRIX: 24.95€**

**réf: 105293**

10 figures différentes permettent de créer les formes les plus diverses! Avec un peu de concentration, les enfants trouveront la meilleure manière d'enficher les pièces pour reconstituer les modèles.

MATERIEL : Un support avec deux fiches, 10 pièces en hêtre, 5 cartes modèles imprimées des deux côtés

## cubes à empiler A la campagne



1



1+



libre



MAT

**PRIX: 19.95€**

**réf: 105294**

Les amateurs de campagne s'amuseront en empilant les cubes en une grande tour ou en les emboîtant les uns dans les autres. Les cubes permettent de reconnaître les nombres de 1 à 10.

MATERIEL : 10 cubes de différentes tailles en carton rigide

## Mon premier alphabet puzzle



1



2+



10 min



FR

**PRIX: 17.80€**

**réf: 105383**

Reconnaître les lettres et les encastrent au bon endroit

MATERIEL : 1 cadre d'assemblage, 26 pièces de puzzle



## Hoppers



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 16.90€**

**réf: 101266**

Le jeu du solitaire en 40 défis, place les grenouilles sur les nénuphars, déplace les grenouilles en sautant sur une grenouille adjacente pour qu'il n'en reste qu'une.

MATERIEL : 40 cartes défi, 12 grenouilles vertes, 1 plateau de jeu, 1 livret de règles

## Balance beans



1



5 à 99 ans



15 min.



CT,MAT

**PRIX: 19.90€**

**réf: 101295**

Jeu pour comprendre la notion d'équilibre et de la balance.

MATERIEL : 9 pièces de jeu, 1 plateau de jeu, 40 cartes défi, 1 livret de règles, 1 sac de voyage

## Rush hour junior



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

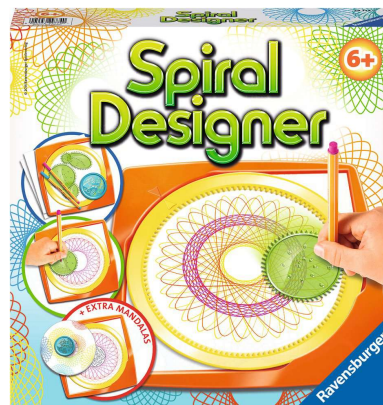
**PRIX: 23.90€**

**réf: 101320**

Le but est de s'échapper du formidable embouteillage avec la voiture rouge. Version junior.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 40 cartes de défis avec solutions au verso, 15 véhicules différents, 1 camion de glacier, un sac pour emporter son jeu partout et une règle de jeu.

## Spiral designer



1



EDA

**PRIX: 15.90€**

**réf: 105265**

Construire et dessiner de beaux dessins et colorier des mandales à placer au centre

MATERIEL : 1 pupitre, 1 anneau cranté, 4 roues crantées, 1 disque pour pochoir à mandalas, 10 feuilles de papier, 2 stylos feutres, 1 mode d'emploi

## Bahuts malins



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 102736**

Un jeu individuel de 48 défis, au cours duquel les enfants doivent remplir les bennes transparentes des camions avec les colis représentés sur les défis.

MATERIEL : 3 camions en bois, 10 colis en plastique, 1 livret contenant 48 défis et toutes les solutions

## Camelot jr



1



4 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 102740**

Un jeu individuel de 48 défis de logique, au cours duquel les enfants doivent placer des pièces en bois sur un chemin, pour permettre au chevalier et à la princesse de se rencontrer.

MATERIEL : 1 carnet de défis Deux personnages : un chevalier et une princesse Deux blocs rouges Deux blocs oranges Deux blocs bleus Un bloc vert Un bloc mauve Un bloc chemin

## Castle logix



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 102741**

Jeu solitaire d'assemblage logique dont l'objectif est de reproduire le modèle sur base d'informations partielles.

MATERIEL : 4 blocs de bois utilisables à l'horizontale ou à la verticale, 3 tours de tailles différentes, 1 cahier comportant 48 défis de 4 niveaux de difficulté.

## Code couleur



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 23.00€**

**réf: 102742**

Choisir, parmi les 18 tuiles semi-transparentes, celles qui sont pertinentes et les empiler correctement pour parvenir à reconstituer l'illustration de l'un des 100 défis proposés.

MATERIEL : 18 tuiles semi-transparentes représentant des formes et des couleurs différentes, 1 socle en plastique, 1 carnet avec 100 défis.

## Jour et nuit



1



3 à 6 ans



15 min.



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 102743**

Des petits personnages se promènent dans le jardin, il faut assembler correctement les pièces sur le socle pour reproduire les différentes saynètes représentées sur les fiches modèles.

MATERIEL : 1 socle en bois, 10 pièces en bois, 1 livret contenant 48 défis et toutes les solutions

## Geosmart educational set



à 6



5 à 99 ans



20 min



MAT

**PRIX: 150.00€**

**réf: 102747**

Un ensemble de pièces géométriques et magnétiques pour imaginer et construire des bâtiments, animaux, véhicules.

MATERIEL : 100 pièces aimantées: 36 carrés, 10 losanges, 24 triangles équilatéraux, 8 rectangles, 6 trapèzes, 8 triangles isocèles, 2 girouettes, 2 supports de roue, 4 roues

## La marche des pingouins



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 10.00€**

**réf: 102764**

Après avoir placé les pièces magnétiques en suivant la configuration proposée par les fiches défis, disposer les 4 pingouins afin qu'ils soient alignés verticalement, horizontalement ou diagonalement.

MATERIEL : 6 pièces de jeu aimantées en plastique, 48 défis et solutions pour 4 niveaux de difficulté, 1 support de jeu facile à transporter

## Lapin magicien



1



2 à 5 ans



15 min.



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 102767**

Un jeu d'orientation spatiale au cours duquel l'enfant doit placer différentes pièces les unes par rapport aux autres pour parvenir à la représentation indiquée sur la fiche de jeu.

MATERIEL : 3 grosses pièces géométriques en bois, 1 lapin en bois, 30 cartes recto verso pour 60 défis de 4 niveaux de difficulté, 1 dépliant avec les solutions



## L'arche de Noé



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 10.00€**

**réf: 102768**

Un jeu de défis logiques au cours duquel les enfants doivent aligner différents personnages en respectant des contraintes.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à transporter, 10 pièces de jeu magnétiques, 2 livrets accrochés au jeu dont 48 défis et solutions pour 4 niveaux différents.

## Le monde aquatique



1



5+



15 min.



CT

**PRIX: 10.00€**

**réf: 102771**

Un jeu de défis logiques, au cours duquel les enfants doivent placer 4 pièces dans la bonne orientation et le bon emplacement pour rendre visibles les dessins imposés par la consigne.

MATERIEL : 1 support de jeu facile à transporter, 4 pièces de jeu magnétiques, 2 livrets accrochés au jeu dont 48 défis et solutions pour 4 niveaux différents.

## Le petit chaperon rouge - deluxe



1



4 à 8



15 min



CT

**PRIX: 25.00€**

**réf: 102772**

Un jeu individuel de 48 défis au cours duquel le petit chaperon rouge doit rejoindre la maison de grand-mère sans se faire attraper par le loup.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 1 maison, 1 petit chaperon rouge, 1 loup, 5 morceaux de chemin, 1 livret avec 48 défis et 48 solutions, 1 livre avec le conte

## Les trois petits cochons



1



3 à 8 ans



15 min



CT

**PRIX: 25.00€**

**réf: 102777**

Un jeu individuel de 48 défis, au cours duquel les enfants doivent aider les petits cochons à construire leur maison afin qu'ils puissent jouer à l'extérieur.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 3 maisons entourées d'un jardin, 3 cochons, 1 loup, 1 livret avec 48 défis et solutions, 1 livre avec le conte

## Blanche-Neige Deluxe



1



4 à 8 ans



15 min.



CT

**PRIX: 25.00€**

**réf: 103067**

Jouez à «Blanche-Neige» en plaçant correctement tous les personnages. Les pictogrammes de chaque défi serviront d'indices pour retrouver le bon emplacement de chacun dans les différentes pièces.

MATERIEL : Contenu: Une maison en 3D, 7 nains, Blanche-Neige, la méchante reine, un livret de 48 défis et une bande dessinée.

## La belle au bois dormant



1



3 à 7 ans



15 min



CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 104338**

Jeu individuel composé d'une série de défis en difficultés croissantes sur le thème du conte de la belle au bois dormant.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 1 château, 1 dragon, 2 personnages, 1 livret de défis, 1 bande dessinée.

## Il était une ferme



1



5 à 99 ans



15 min.



CT

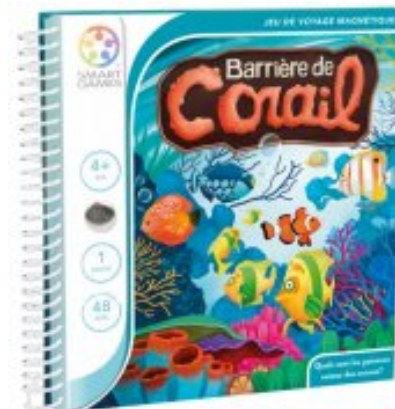
**PRIX: 23.00€**

**réf: 104743**

Dans Il était une ferme, c'est à vous de construire des barrières pour séparer les différentes espèces d'animaux. Dans les niveaux les plus dur, vous devrez aussi placer un abreuvoir dans chaque enclos.

MATERIEL : 1 plateau de jeu - 3 barrières - 4 x 2 animaux (moutons, vaches, chevaux, cochons) - livret de défis et leur solution - règles de jeu.

## Barrière de corail



1



4 à 99 ans



15 min.



CT

**PRIX: 10.00€**

**réf: 104747**

48 défis logiques répartis en 4 niveaux évolutifs.

MATERIEL : 1 carnet de jeu magnétique - 4 pièces "corail" aimantées - 2 livrets de défi reliés au carnet - règles de jeu sur le livret.

## Loco Circus



1



3 à 6 ans



15 min.



MAT,CT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 104977**

48 défis en difficulté croissante dans lesquels le joueur tente de placer les chargement dans les différents wagons tout en respectant les contraintes.

MATERIEL : 1 locomotive , 1 wagon avec 2 emplacements, 1 wagon avec 3 emplacements, 9 blocs de couleurs et formes différentes, 1 livret de 48 défis avec les solutions, règle.

## Smart Car



1



CT,MAT

**PRIX: 30.00€**

**réf: 105236**

Les enfants résoudront les 96 défis en utilisant 4 ou 5 des blocs en fonction du niveau de difficulté choisie pour réaliser exactement le modèle proposé à l'aide des divers indices fournis.

MATERIEL : 1 châssis en plastique qui roule, 5 blocs en bois de couleur, 1 livret de 48 défis pour les maternelles et un autre de 48 défis pour l'école primaire