

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 (Habilétés 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).

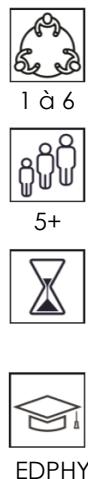
SGE (Savoir en Géographie) = Jeux mobilisant les connaissances en géographie. Comprend les jeux de connaissance des lieux géographiques et les jeux portant sur les systèmes de coordonnées.

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



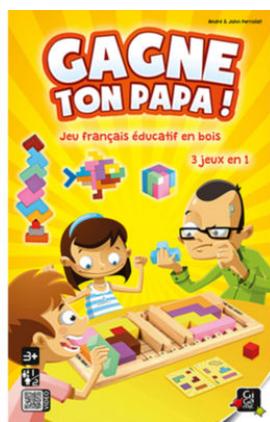
PRIX: 12.60€

r  f: 100688

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

MATERIEL : 6 jeux en bois sur les enfants du monde

Gagne ton papa



PRIX: 34.92€

r  f: 101616

Un jeu de casse-t  te o   il faut remplir son espace avec les pi  ces impos  es.

MATERIEL : 1 plateau de jeu et 2 r  glettes en bois, 18 pi  ces en bois, 18 cartes Penta, 21 planches d'exemples, 1 r  gle du jeu d  taill  e.

Chenille musicale



PRIX: 39.95€

r  f: 103952

Jeu d'  veil musical et de cr  ation de m  lodies en d  pla  tant les boules en bois afin de relier la t  te et la queue de la chenille.

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

Tricky fingers



PRIX: 10.90€

r  f: 105400

Reproduire les cartes mod  les et d  pla  tant avec les doigts les billes accessibles sous le boulier

MATERIEL : 2 bouliers ferm  s + 14 cartes mod  les

Mosa Boo



Mosa boo
1 à 3 joueurs
Age recommandé : 3 ans
Jeu magnétique Magentic game Magnetspiel Juego magnético
DJECO

- 1
- 4+
- libre
- CT

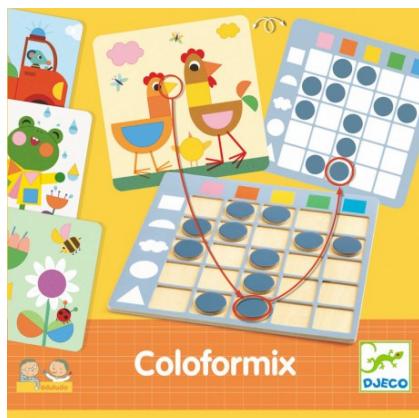
PRIX: 17.50€

r  f: 100773

Placer des carrelages conform  m  t aux mod  les

MATERIEL : 57 pi  ces - 10 mod  les

Coloformix



DJECO

- 1
- 4 à 6 ans
- 15 min.
- MAT

PRIX: 18.50€

r  f: 100916

Un jeu pour apprendre ´a retrouver les bonnes formes dans les bonnes couleurs.

MATERIEL : 1 support en bois (20 x 20 cm) avec 25 cases en creux, 12 toiles en bois, 20 fiches cartonn  es avec la solution au dos (17 x 17 cm), r  gle.

Eduludo bâtonnets



bâtonnets • sticks • sticks • palos

DJECO

- 1
- 5 à 8
- libre
- MAT

PRIX: 15.30€

r  f: 100981

Les enfants doivent compl  ter les planches dessins en recouvrant les espaces blancs par des bâtonnets de diff  rentes longueurs et former les contours du dessin

MATERIEL : 12 grandes cartes r  versibles pour 24 d  fis et 3 niveaux de difficult   12 petites cartes r  versibles avec les solutions 48 bâtonnets de 8 tailles diff  rentes

Eduludo formes



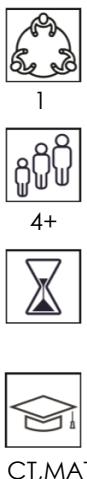
- 1-2
- 3 à 6 ans
- libre
- MAT

PRIX: 18.50€

r  f: 100982

Un jeu de pavage avec des formes g  om  triques de base. Diff  rents niveaux de difficult   sont propos  s : grandeur r  elle, dessin ´a l  chelle, dessin avec contour uniquement sans pr  ciser les pi  ces n  cessaires.

Geobonhomme



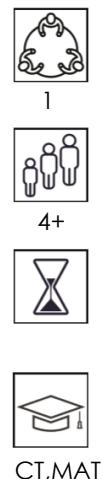
PRIX: 30.60€

r  f: 101010

Dessins   reconstituer   l'aide de pi  ces magn  tiques en bois.

MATERIEL : 35 pi  ces, 20 cartes mod  les

Geoforme



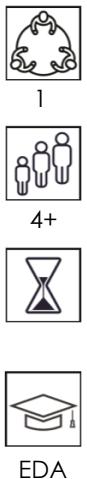
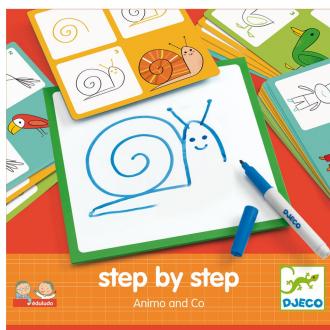
PRIX: 31.90€

r  f: 101011

Dessins   reconstituer   l'aide de pi  ces magn  tiques en bois. Th  me formes g  om  triques.

MATERIEL : 42 pi  ces et 24 mod  les

Step by step animo and co



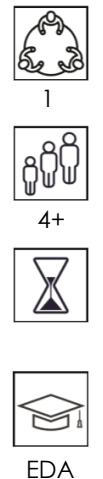
PRIX: 13.10€

r  f: 101215

Un jeu pour apprendre   dessiner les animaux.

MATERIEL : 24 mod  les, 1 planche effa  cable, 1 feutre effa  cable   sec

Step by step Arthur and co



PRIX: 13.10€

r  f: 101216

Un jeu pour apprendre   dessiner des visages, moyens de transport,

MATERIEL : 24 planches, 1 planche effa  cable, 1 feutre

Step by step Joséphine and co



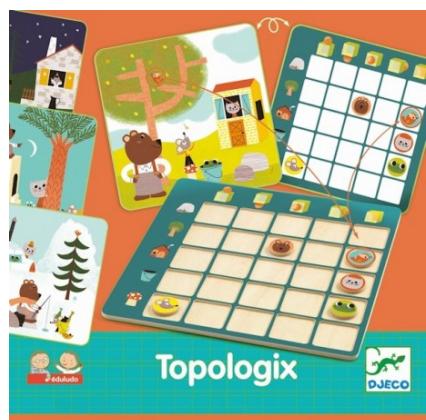
PRIX: 13.10€

r  f: 101217

Un jeu pour apprendre     dessiner sur le th  me des princesses.

MATERIEL : 24 mod  les, 1 planche effa  able, 1 feutre

Topologix



- | | |
|--|-----------|
| | 1 |
| | 4   6 ans |
| | 15 min. |
| | CT,MAT |

PRIX: 18.50€

r  f: 101239

Un jeu pour apprendre     retrouver les bons animaux dans les bons    l  ments du d  cor. Pour apprendre     se situer dans l'espace.

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

Ze G  eoanimo



- | | |
|--|--------|
| | 1 |
| | 3+ |
| | |
| | MAT,CT |

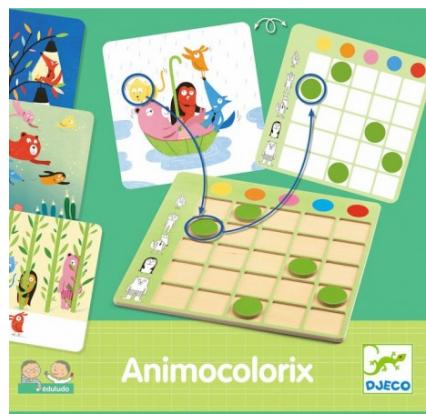
PRIX: 26.20€

r  f: 103193

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

MATERIEL : 30 pi  ces et 20 mod  les

Animocolorix



- | | |
|--|-----------|
| | 1 |
| | 3   6 ans |
| | 15 min |
| | CT,MAT |

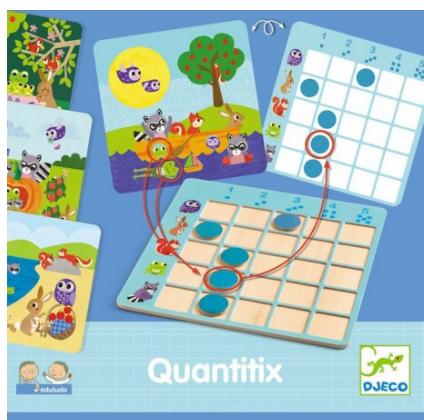
PRIX: 17.60€

r  f: 104268

Retrouve la couleur des 5 animaux de chaque carte et place tes r  ponses 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 r  gle du jeu.

Quantitix



PRIX: 17.60€

r  f: 104270

Retrouvez combien il y a de personnages d'une m  me famille de chaque carte et place tes r  ponses dans le tableau. Un jeu simple et ludique sur les chiffres et les quantit  s.

MATERIEL : 20 fiche, un plateau de jeu, 5 jetons, 1 livret de r  gles

Spacio



PRIX: 20.70€

r  f: 104975

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

MATERIEL : Une planche, 6 animaux, 20 fiches d  fis.

Animomix



PRIX: 10.89€

r  f: 105298

L'enfant doit choisir les bonnes cartes (pochoir, pelage et couleur) pour r  ussir    reproduire l'image de la carte mod  le.

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



Do it yourself Toupies fleurs

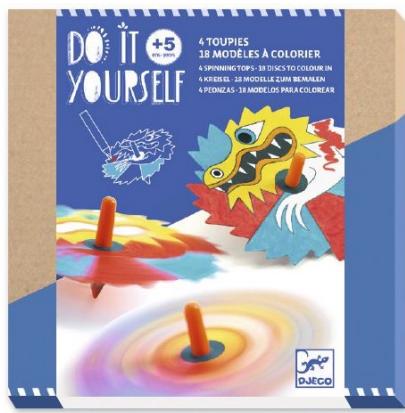


PRIX: 7.90€

r  f: 105393

MATERIEL : 4 toupies et 18 disques fleurs    colorier

Do it yourself Toupies dragons



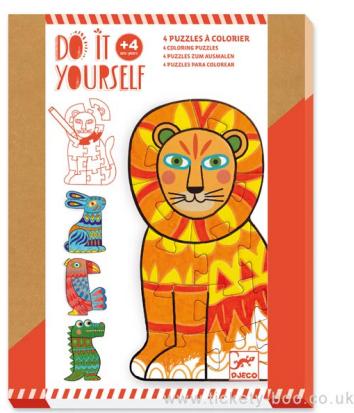
PRIX: 7.90€

r  f: 105394

4 toupies    construire et    colorier

MATERIEL : 4 toupies , 18 disques

Do it yourself puzzles



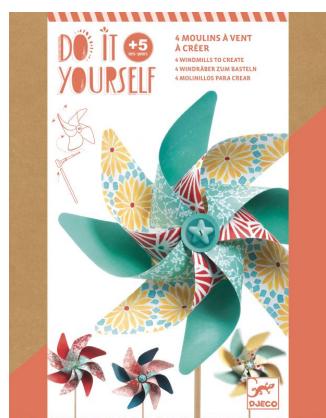
PRIX: 8.90€

r  f: 105395

4 puzzles de 12 pi  ces    colorier et assembler

MATERIEL : 4 puzzles de 12 pi  ces    colorier

Do it yourself moulins    vents sweet

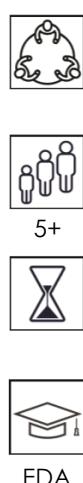


PRIX: 10.90€

r  f: 105397

4 moulins    vent    assembler

MATERIEL : 4 tiges en bois, papier pellicul   r  sistante, 8 feuilles pr  d  coup  es, 4 m  canismes pour la rotation

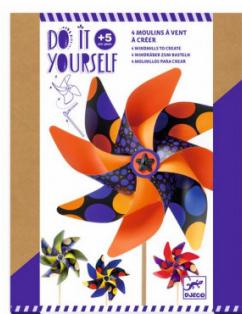


EDA



CT,EDA

Do it yourself moulins    vent spot

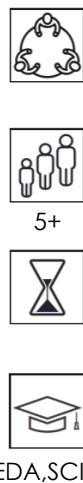


PRIX: 10.90€

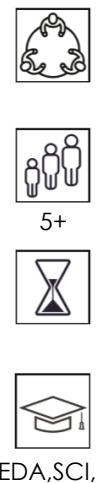
r  f: 105398

4 moulins    vent    assembler

MATERIEL : 4 tiges en bois, papier pellicul   r  sistante, 8 feuilles pr  d  coup  es, 4 m  canismes pour la rotation



EDA,SCI,EDT



EDA,SCI,EDT

Jeu d'encastrement éléphants cascadeurs



PRIX: 24.95€

r  f: 101767

Un jeu d'encastrement avec des   lphant.

MATERIEL : 10   lphant cascadeurs, 5 cartes de mod  le, 1 r  gle du jeu.



1



2    5 ans



10 min.



CT

Jeu magn  tique labyrinthe des chiffres



1



2    5



15



CT,MAT

PRIX: 24.95€

r  f: 101771

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

MATERIEL : Contreplaqu   de tilleul, dimensions 23 cm de diam  tre

Matrix Mix



1    4



3    6 ans



15 min.



MAT

Jeu d'empilement Tour culbuto



1



2    5 ans



EDPHY,CT

PRIX: 47.50€

r  f: 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 illustr  es, 1 r  gle du jeu.

PRIX: 17.50€

r  f: 105230

Avec ce jeu d'empilement, les enfants peuvent faire des exp  riences    leur aise et construire une tour selon les mod  les (avec 3 niveaux de difficult  ), ou de mani  re libre.

MATERIEL : 1 disque culbuto, 10 blocs    empiler, 9 cartes avec 18 mod  les

quatre fois quatre

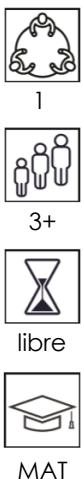


PRIX: 14.95€

r  f: 105292

Jeu d'assemblage et de reproduction de fiches

MATERIEL : 16 blocs en h  tre, 20 cartes mod  le



Jeu   nficier plaisir des formes

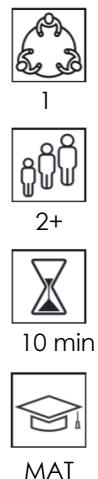


PRIX: 24.95€

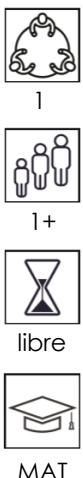
r  f: 105293

10 figures diff  rentes permettent de cr  er les formes les plus diverses! Avec un peu de concentration, les enfants trouveront la meilleure mani  re d'  nficher les pi  ces pour reconstituer les mod  les.

MATERIEL : Un support avec deux fiches, 10 pi  ces en h  tre, 5 cartes mod  les imprim  es des deux c  t  s



cubes   empiler A la campagne



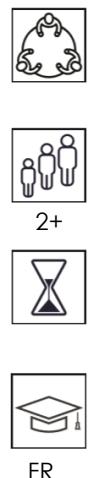
PRIX: 19.95€

r  f: 105294

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

MATERIEL : 10 cubes de diff  rentes tailles en carton rigide

Mon premier alphabet puzzle



PRIX: 17.80€

r  f: 105383

Reconnaître les lettres et les encastre au bon endroit

MATERIEL : 1 cadre d'assemblage, 26 pi  ces de puzzle

Hoppers



PRIX: 16.90€

r  f: 101266

Le jeu du solitaire en 40 d  fis, place les grenouilles sur les n  nuphars, d  place les grenouilles en sautant sur une grenouille adjacente pour qu'il n'en reste qu'une.

MATERIEL : 40 cartes d  fis, 12 grenouilles vertes, 1 plateau de jeu, 1 livret de r  gles

Balance beans



CT,MAT

PRIX: 19.90€

r  f: 101295

Jeu pour comprendre la notion d'  quilibre et de la balance.

MATERIEL : 9 pi  ces de jeu, 1 plateau de jeu, 40 cartes d  fis, 1 livret de r  gles, 1 sac de voyage

Rush hour junior



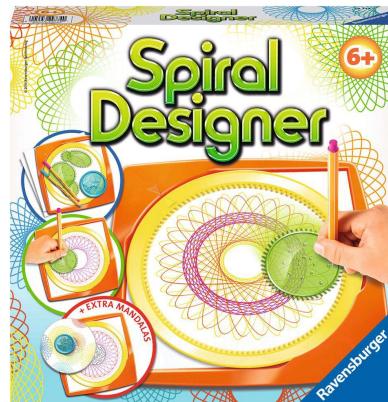
PRIX: 23.90€

r  f: 101320

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

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 40 cartes de d  fis avec solutions au verso, 15 v  hicules diff  rents, 1 camion de glacier, un sac pour emporter son jeu partout et une r  gle de jeu.

Spiral designer



EDA

PRIX: 15.90€

r  f: 105265

Construire et dessiner de beaux dessins et colorier des mandalas  placer au centre

MATERIEL : 1 pupitre, 1 anneau crant  , 4 roues crant  es, 1 disque pour pochoir  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€**r  f: 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.



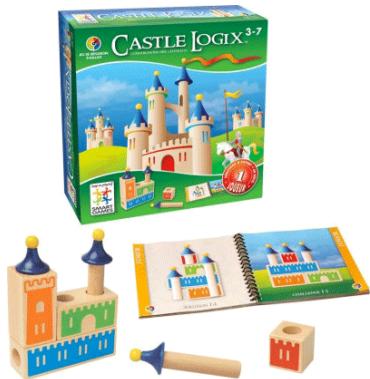
CT

PRIX: 30.00€**r  f: 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€**r  f: 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€**r  f: 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

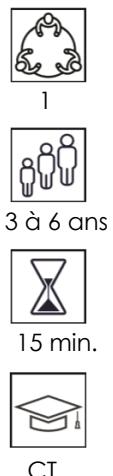


PRIX: 30.00€

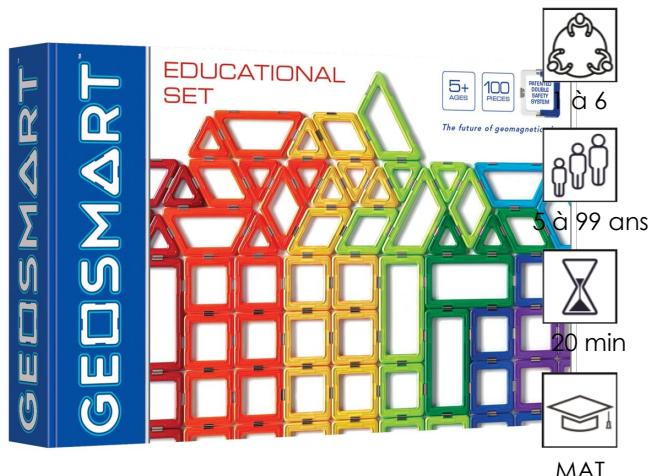
r  f: 102743

Des petits personnages se promènent dans le jardin, il faut assembler correctement les pi  ces sur le socle pour reproduire les diff  rentes sayn  tes repr  sent  es sur les fiches mod  les.

MATERIEL : 1 socle en bois, 10 pi  ces en bois, 1 livret contenant 48 d  fis et toutes les solutions



Geosmart educational set



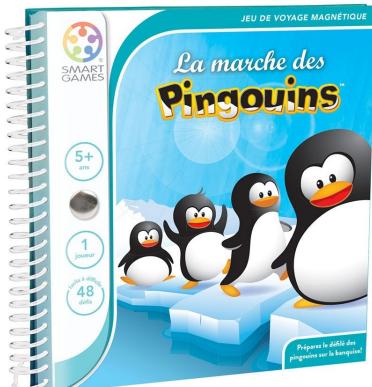
PRIX: 150.00€

r  f: 102747

Un ensemble de pi  ces g  om  triques et magn  tiques pour imaginer et construire des b  timents, animaux, v  hicules .

MATERIEL : 100 pi  ces aimant  es: 36 carr  s, 10 losanges, 24 triangles quilat  raux, 8 rectangles, 6 trap  zes, 8 triangles isoc  les, 2 girouettes, 2 supports de roue, 4 roues

La marche des pingouins



PRIX: 10.00€

r  f: 102764

Apr  s avoir plac   les pi  ces magn  tiques en suivant la configuration propos  e par les fiches d  fis, disposer les 4 pingouins afin qu'ils soient align  s verticalement, horizontalement ou diagonalement.

MATERIEL : 6 pi  ces de jeu aimant  es en plastique, 48 d  fis et solutions pour 4 niveaux de difficult  , 1 support de jeu facile  transporter



Lapin magicien



PRIX: 30.00€

r  f: 102767

Un jeu d'orientation spatiale au cours duquel l'enfant doit placer diff  rentes pi  ces les unes par rapport aux autres pour parvenir  la repr  sentation indiqu  e sur la fiche de jeu.



MATERIEL : 3 grosses pi  ces g  om  triques en bois, 1 lapin en bois, 30 cartes recto verso pour 60 d  fis de 4 niveaux de difficult  , 1 d  pliant avec les solutions

L'arche de Noé



PRIX: 10.00€

r  f: 102768

Un jeu de d  fis logiques au cours duquel les enfants doivent aligner diff  rents personnages en respectant des contraintes.

MATERIEL : 1 support de jeu facile ´a transporter, 10 pi  ces de jeu magn  tiques, 2 livrets accroch  s au jeu dont 48 d  fis et solutions pour 4 niveaux diff  rents.

Le monde aquatique



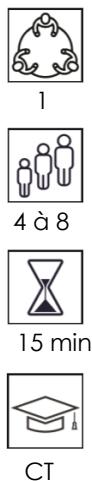
PRIX: 10.00€

r  f: 102771

Un jeu de d  fis logiques, au cours duquel les enfants doivent placer 4 pi  ces dans la bonne orientation et le bon emplacement pour rendre visibles les dessins impos  s par la consigne.

MATERIEL : 1 support de jeu facile ´a transporter, 4 pi  ces de jeu magn  tiques, 2 livrets accroch  s au jeu dont 48 d  fis et solutions pour 4 niveaux diff  rents.

Le petit chaperon rouge - deluxe



PRIX: 25.00€

r  f: 102772

Un jeu individuel de 48 d  fis au cours duquel le petit chaperon rouge doit rejoindre la maison de grand-m  re 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 d  fis et 48 solutions, 1 livre avec le conte

Les trois petits cochons



PRIX: 25.00€

r  f: 102777

Un jeu individuel de 48 d  fis, au cours duquel les enfants doivent aider les petits cochons ´a construire leur maison afin qu'ils puissent jouer ´a l'ext  rieur.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 3 maisons entour  es d'un jardin, 3 cochons, 1 loup, 1 livret avec 48 d  fis et solutions, 1 livre avec le conte

Blanche-Neige Deluxe



PRIX: 25.00€

r  f: 103067

Jouez   a «Blanche-Neige» en pla  ant correctement tous les personnages. Les pictogrammes de chaque d  fi serviront d'indices pour retrouver le bon emplacement de chacun dans les diff  rentes pi  ces.

MATERIEL : Contenu: Une maison en 3D, 7 nains, Blanche-Neige, la m  chante reine, un livret de 48 d  fis et une bande dessin  e.

La belle au bois dormant



PRIX: 30.00€

r  f: 104338

Jeu individuel compos   d'une s  rie de d  fis en difficult  s croissantes sur le th  me du conte de la belle au bois dormant.

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 1 chateau, 1 dragon, 2 personnages, 1 livret de d  fis, 1 bande dessin  e.

Il   tait une ferme



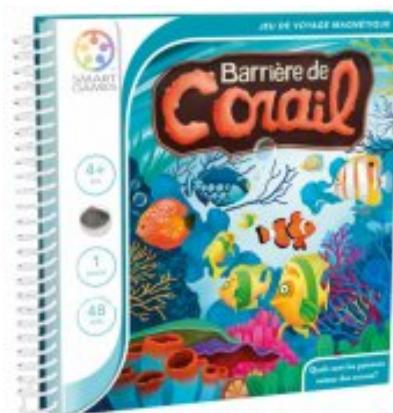
PRIX: 23.00€

r  f: 104743

Dans Il   tait une ferme, c'est    vous de construire des barri  res pour s  parer les diff  rentes esp  ces d'animaux. Dans les niveaux les plus dur, vous devrez aussi placer un abreuvoir dans chaque enclos.

MATERIEL : 1 plateau de jeu - 3 barri  res - 4 x 2 animaux (moutons, vaches, chevaux, cochons) - livret de d  fis et leur solution - r  gles de jeu.

Barri  re de corail



PRIX: 10.00€

r  f: 104747

48 d  fis logiques r  partis en 4 niveaux   volutifs.

MATERIEL : 1 carnet de jeu magn  tique - 4 pi  ces "corail" aimant  es - 2 livrets de d  fis reli  s au carnet - r  gles de jeu sur le livret.

Loco Circus



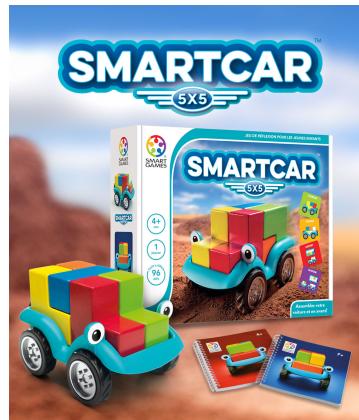
PRIX: 30.00€

r  f: 104977

48 d  fis en difficult   croissante dans lesquels le joueur tente de placer les chargements dans les diff  rents 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 diff  rentes, 1 livret de 48 d  fis avec les solutions, r  gle.

Smart Car



CT,MAT

PRIX: 30.00€

r  f: 105236

Les enfants r  soudront les 96 d  fis en utilisant 4 ou 5 des blocs en fonction du niveau de difficult   choisi pour r  aliser exactement le mod  le propos   l'aide des divers indices fournis.

MATERIEL : 1 ch  ssis en plastique qui roule, 5 blocs en bois de couleur, 1 livret de 48 d  fis pour les maternelles et un autre de 48 d  fis pour l?  cole primaire