



arthur
&
marie



Notre représentante est à votre écoute

**arthur
&
marie**

4, place de la mairie
56240 LANVAUDAN
Tél. : 02 97 33 25 80
www.arthur-et-marie.com



arthur & marie



Chers clients,

Sur la base d'un dialogue direct entre vous, les pédagogues et notre équipe créative, l'aventure d'arthur et marie, commencée en toute simplicité, poursuit depuis 25 ans l'utopie d'un atelier de production française.

Nous vous remercions pour l'engagement que vous nous témoignez en utilisant notre matériel éducatif dont la règle du jeu est basée non sur la compétition, mais sur la coopération, conception commune à notre atelier de production et à vos ateliers d'éveil.

Ces valeurs d'avenir, nous les défendons aussi, concrètement par le choix d'une énergie et d'un matériau renouvelable : le bois de nos forêts certifiées et la force méconnue du soleil breton qui active nos machines.

L'association d'un réseau de distribution interne et d'un outil de production artisanale nous permet de vous garantir le suivi rigoureux de vos commandes, et l'authenticité de notre démarche depuis le hêtre brut que nous recevons jusqu'au colis que nous vous livrons.

Les portes de l'atelier sont toujours ouvertes pour vous qui nous avez manifesté depuis tant d'années votre confiance... dans l'attente d'une rencontre certainement chaleureuse nous vous invitons à la lecture de notre nouveau catalogue.

A bientôt,

Jacqueline et Bertrand Auffret



La qualité des matériaux

Nous accordons une importance particulière au choix des matériaux. Tous les jeux arthur & marie sont conçus dans des bois de premier choix : du hêtre massif issu de forêts françaises, 22 mm d'épaisseur, et du contre-plaqué de bouleau de Finlande, 7 et 4 mm. Nos bois sont labellisés FSC.

Dans un souci de qualité, nous avons choisi le hêtre, un bois de pays utilisé traditionnellement.

Ce bois qui ne se fend pas, clair et beau, offre des propriétés mécaniques tout a fait adaptées aux manipulations successives.

Une fabrication artisanale française

Conformes aux normes européennes en matière de construction et de sécurité (CE), les jeux arthur & marie sont fabriqués dans notre atelier et portent le label « fabriqué en France ».

arthur & marie

4, place de la mairie - 56240 Lanvaudan - 02.97.33.25.80

www.arthur-et-marie.com



C'est en 1985 que deux mamans s'associent avec le projet de créer de nouveaux jeux qu'elles souhaitent beaux et originaux. Pour signer leurs nouvelles créations, elles choisissent le nom de leurs enfants respectifs : Arthur et Marie.



Où habite arthur & marie ?

Lanvaudan, commune bretonne de 800 habitants, est un site classé de chaumières du XVIème et XVIIème siècles.

Les jeux arthur & marie

Un mélange de création et de...

C'est au cœur même de ce petit village, dans l'une de ces chaumières, que Bertrand et Jacqueline créent chaque année de nouveaux jeux.



Savoir-faire

De fabrication artisanale, nous apportons à chaque jeu la même attention dans notre atelier de Lanvaudan.

Notre catalogue est imprimé sur du papier 100% recyclé et avec des encres végétales.





LES JEUX DE MANIPULATION VERTICALE

D'une conception très originale, attractifs de par leur graphisme et leurs couleurs, ils conviennent aux enfants de 10 mois à 6 ans. Ces objets en volume à reconstituer s'enfilent sur des tourillons en bois fixés à un socle. Ils permettent ainsi de développer la motricité fine de l'enfant. Stables et d'un rangement aisé, très solides, hêtre massif, 22 mm d'épaisseur.

Arthur et Marie

réf. 1231 AM

Huit pièces, 30 x 7 x 20 cm

Positionnés sur un même socle, les deux personnages, Arthur et Marie, de quatre pièces chacun, peuvent s'échanger leurs vêtements. Les enfants ont une première approche de l'identification des sexes par la symbolisation.

Crèche, petite section de maternelle., périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



L'école du cirque

réf. 1321 EC

Neuf pièces, 34 x 7 x 13 cm

L'enfant place les personnages la tête en haut ou en bas, il échange leurs vêtements pour composer des personnages amusants.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le père-Noël

réf. 1121 PN

Le bonhomme de neige

réf. 1121 BN

Cinq pièces, 18 x 7 x 25 cm

L'enfant reconstitue le personnage à plat, ou verticalement en enfilant les cinq pièces sur le tourillon.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le prince

réf. 1131 PR

Quatre pièces, 15 x 7 x 25 cm



La princesse

réf. 1132 PE

Quatre pièces, 15 x 7 x 25 cm

La fée

réf. 1133 FE

Quatre pièces, 15 x 7 x 25 cm





Le chevalier

réf. 1211 CV
Huit pièces, 24 x 7 x 28 cm

Grâce aux deux tiges, l'enfant enfle d'abord la pièce de gauche puis celle de droite et en répétant cette opération à chaque ligne. Ces manipulations constituent un excellent exercice de latéralisation et permettent ainsi l'approche de la lecture.

Fin de petite et moyenne section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé.



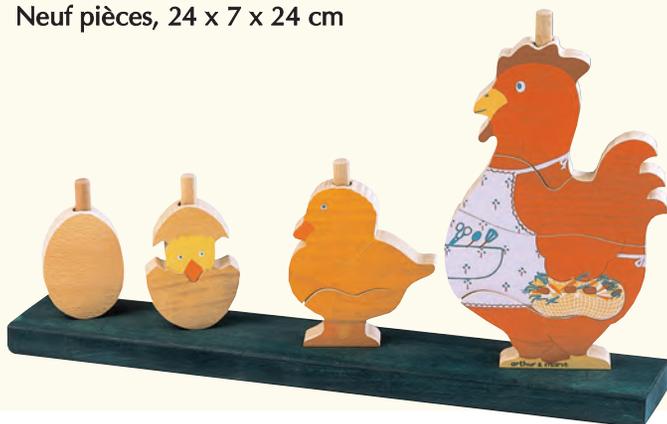
La sorcière

réf. 1251 SO
Neuf pièces, 24 x 7 x 24 cm



L'escargot

réf. 1261 ES
Neuf pièces, 27 x 7 x 20 cm



La poule rousse

réf. 1311 PR
Dix pièces, 42 x 7 x 24 cm

L'enfant trie les couleurs puis enfle les pièces sur les tourillons : quatre pièces pour la poule, trois pour le poussin, deux pour l'œuf qui se brise et un pour l'œuf pondu. Il peut alors raconter le conte de la poule rousse à ses amis.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le clown

réf. 1111 CL

Le renard

réf. 1141 RE

Cinq pièces, 18 x 7 x 25 cm

L'enfant reconstruit le personnage à plat, ou verticalement en enfilant les cinq pièces sur le tourillon.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les six oeufs

réf. 1631 OE

Douze pièces, 42 x 7 x 9 cm

Chaque œuf est identique, mais les découpes des pièces diffèrent selon des formes caractéristiques : lignes brisées, courbes...

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les six animaux

réf. 1641 AN

Douze pièces, un dé à pastilles de couleurs, trois socles, 18 x 6 x 10 cm

Les enfants reconstituent à plat ou verticalement sur le socle le schéma corporel.

Ils positionnent les animaux face à face, dos à dos, devant, derrière...

Ils peuvent encore trier les pièces selon leur couleur, en les nommant ou en lançant le dé.

Ils s'amuse à raconter une histoire mettant en scène les personnages puis à jouer au cri des animaux.



Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

La photo de classe

réf. 1431 PC

Dix-huit pièces, 38 x 7 x 25 cm

Ce puzzle illustre la photo de classe, moment marquant de la vie des enfants. Pour reconstituer ce puzzle, il faut enfilez 18 pièces de gauche à droite et de bas en haut sur les quatre tourillons de bois. C'est un excellent exercice de latéralisation.

Moyenne, grande section de maternelle, péricolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le château fort

réf. 1421 CH

Seize pièces, 38 x 7 x 25 cm

L'enfant enfile les pièces de gauche à droite sur quatre tourillons. Quand il a fini de constituer la première ligne, il entame une autre, toujours de gauche à droite sinon le jeu ne peut être monté entièrement. Les enfants peuvent aussi se raconter des histoires mettant en scène les personnages.

Moyenne, grande section de maternelle, péricolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le dragon des couleurs

réf. 1611 DR

Vingt-trois pièces, 46 x 7 x 27 cm

En admiration devant ce dragon, l'enfant découvre les couleurs. Il place les couleurs primaires, doit trouver les couleurs secondaires et les nuances intermédiaires. Pendant l'atelier peinture, il peut alors mélanger les couleurs et redécouvrir celles du dragon.

Modèle sélectionné par le département
Jeu du musée des arts décoratifs à Paris.

Moyenne, grande section de maternelle, péricolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le galion des pirates

réf. 1441 GP

14 pièces 34 X 7 X 24 cm.

Bienvenue dans le monde de la piraterie. Ce puzzle galion haut en couleurs permet d'observer de multiples détails illustrés favorisant l'activité langage. Les 14 pièces du puzzle sont à enfiler de gauche à droite, ligne après ligne, permettant un excellent exercice de motricité fine, de rigueur, d'observation et de latéralisation.

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



L'abaque

réf. 3401 AB

40 jetons (de 45 mm de diamètre)
sur un socle en hêtre massif
muni de quatre tourillons,
un dé à constellations,
un dé à pastilles de couleurs,
longueur 36 cm, largeur 7 cm
et hauteur totale 16 cm

Matériel pédagogique traditionnel permettant l'apprentissage de la numération. Ce jeu permet une première approche des notions de mathématiques.

Socialisation, activité de tri et langage, observations, motricité fine.

Crèche, toutes sections de maternelle, rééducation et établissement spécialisé

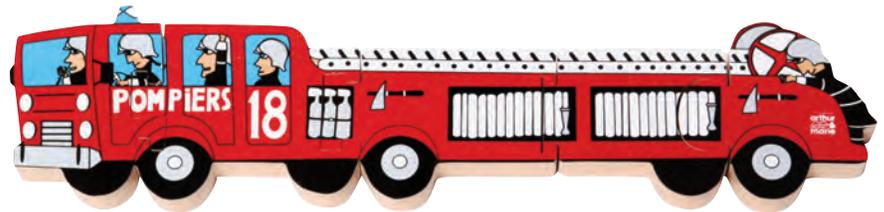
LES VÉHICULES

Le camion pimpon

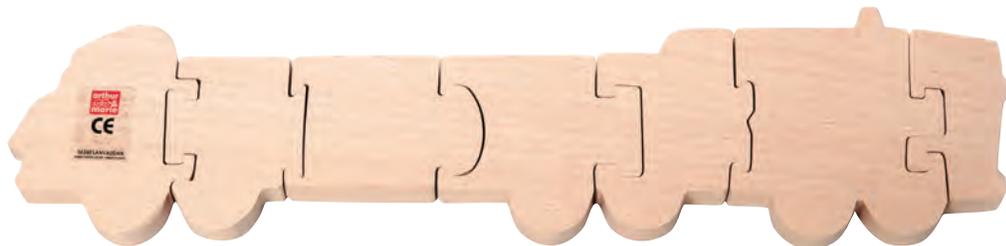
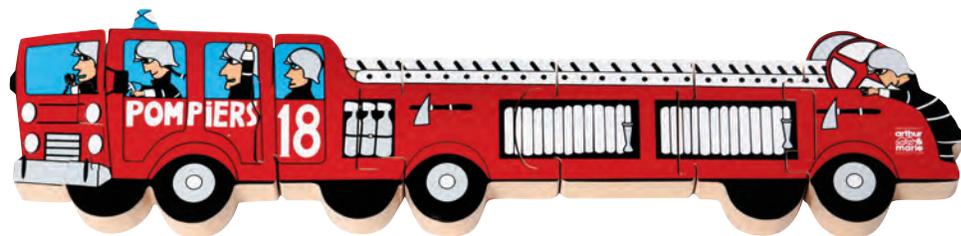
réf. 2211 PP
44 X 11 X 22 cm

Pimpon – pimpon... l'univers familial et attractif du camion de pompier incitera l'enfant à s'appliquer dans la reconstitution de ce superbe puzzle à plat qui présente des découpes très originales et variées. Il est disponible en 3,5,7,9 et 12 pièces suivant la complexité souhaitée.

Ce puzzle favorise l'observation, la motricité fine et le langage. Une fois reconstitué l'enfant peut le faire tenir debout et jouer avec.



Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



JOUER ET APPRENDRE



LES ROULES - BOULES

Ces Roulés-boulés présentent une nouveauté dans les jeux de motricité fine.

L'enfant positionne une fiche dans le boîtier et déplace les boules pour les faire concorder et s'aligner en respectant le graphisme et les couleurs de la fiche.

Ce jeu demande aux enfants concentration, réflexion et maîtrise des gestes de faible amplitude.

Il favorise l'acquisition du vocabulaire concernant les couleurs, les formes géométriques et l'espace.

Un boîtier en hêtre massif, 18 x 18 x 6 cm.

Le roulé-boulé des tout-petits

réf. 2721 RB

Neuf fiches.

Les carrés unis simplifient l'observation et la coordination.

Ce jeu, très adapté pour les tout-petits, permet un apprentissage progressif des couleurs en les nommant : « la boule jaune dans le carré rouge »...

Crèche, petite section de maternelle, rééducation et établissement spécialisé



Le roulé-boulé quatre couleurs

réf. 2724 RB

Douze fiches.

Moyenne, grande section de maternelle, rééducation et établissement spécialisé

LES TRIC TRAC



Ils se composent de personnages en hêtre massif, 10 mm d'épaisseur, assemblés et pivotant sur une tige métallique. A tour de rôle, les enfants lancent les dés et abattent les personnages.

Le tric trac 6 footballeurs

réf. 2401 TT
36 x 7 x 10 cm, un dé à constellations.

Venez jouer au foot avec nous ! L'enfant tire un deux avec le dé, il bascule le footballeur qui porte ce numéro sur son maillot et deux points sur son short. Quatre équipes sont disponibles.

Première approche des nombres, apprentissage de la lecture des chiffres, premières notions d'addition et de stratégie.



Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le tric trac 12 personnages

réf. 2431 TP
70 x 7 x 10 cm, deux dés à constellations.

Ce jeu est une prolongation et un approfondissement du tric trac six footballeurs. L'enfant commence à reconnaître les constellations du dé et les associe au chiffre du personnage qui est alors basculé. Intervient ici une notion de stratégie ; je tire le 6 et le 3, j'abats le joueur 9 ou encore les joueurs 7 et 2.



Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Notion de comptage, reconnaissance des constellations du dé, lecture des chiffres, notion d'équivalence, notion de stratégie.

Le tric trac animaux

réf. 2421 TA

44 x 7 x 10 cm, un dé à pastilles de couleur, un dé animaux.

Ce jeu permet de développer l'observation et le langage autour de la couleur, de l'animal et d'aborder les notions de position : entre, à côté, avant, après.



Le complément plaquettes

réf. 2422 PL

Six plaquettes couleur et six plaquettes figurine, un sac en tissu.

Le complément plaquettes offre une utilisation encore plus riche de ce jeu en variant les exercices de mémorisation.

Activité de mémorisation, manipulation simple (abattre, lever), reconnaissance des couleurs, observation et description des animaux, exercice de comptage.



Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

LES ENCASTREMENTS

D'excellente qualité, réalisé en contre-plaqué de bouleau de Finlande, 11 mm d'épaisseur. Grâce aux boutons qui facilitent la préhension, les pièces peuvent être utilisées comme pochoir pour dessiner. Ces encastremets favorisent l'observation et la dextérité.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé.

L'encastrement monde arthur & marie

réf. 2221 MA
15 x 43 cm

L'enfant développe son imaginaire en inventant et racontant des histoires à partir des personnages illustrés.



L'oiseau-fleurs

réf. 2261 OF
Un plateau en contre-plaqué de bouleau de Finlande, 41 x 29 cm, six encastremets individuels, 12 x 12 cm, épaisseur 16 mm trois tailles de bouton, diamètre 35, 30 et 25 mm.

Jeu d'encastrement simple qui permet de jouer à plusieurs et d'acquérir les notions de topologie.

Motricité fine, langage, activités mathématiques.

Crèche, petite, moyenne section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



L'encastrement maisons mosaïques

Ces trois jeux permettent de développer des activités de tri, de classement et des associations.

Superposé

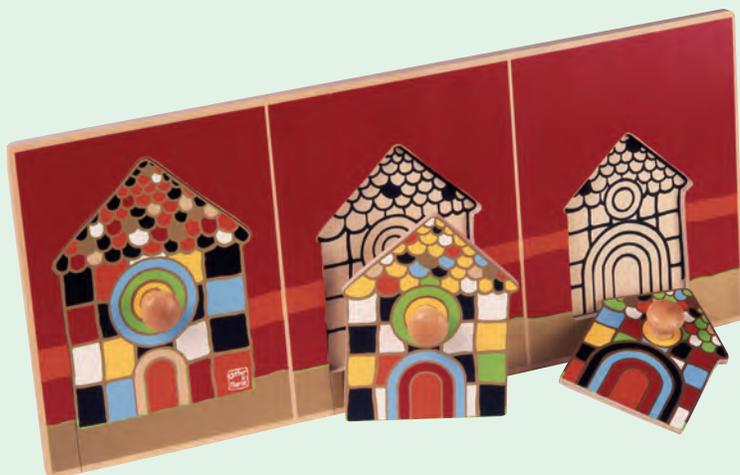
réf. 2253 SU
16 x 20 cm

Dans cet encastrement à étages, l'enfant doit respecter l'ordre croissant pour placer les trois maisons l'une sur l'autre.



Simple

réf. 2251 SI
21 x 49 cm



Double

réf. 2252 DO
21 x 49 cm



Les petits pois sont bleus

réf 2271 PB (version petit)

réf 2281 PG (version grand)

Trois plateaux 16 X 42 cm, (27, 24 et 20 mm d'épaisseur) et neu supports d'encastrement de 13X13 cm (16,12 et 10 mm d'épaisseur) Neuf poissons à encastrer : 3 grands, 3 moyens et 3 variables en taille et en épaisseur

L'exercice de ce jeu consistera à comparer les 3 tailles et les 3 épaisseurs différentes des 9 poissons et à retrouver l'emplacement exact qui correspond à chaque poisson suivant sa bonne taille et sa bonne épaisseur. Les 3 poissons de tailles identiques sont interchangeables entre les 3 supports

Activité de tri, tactile et sensorielle, de classement, de socialisation

Disponible en 2 versions. Pour les petits les poissons sont entiers et pour les grands les poissons sont découpés en 3 pièces.

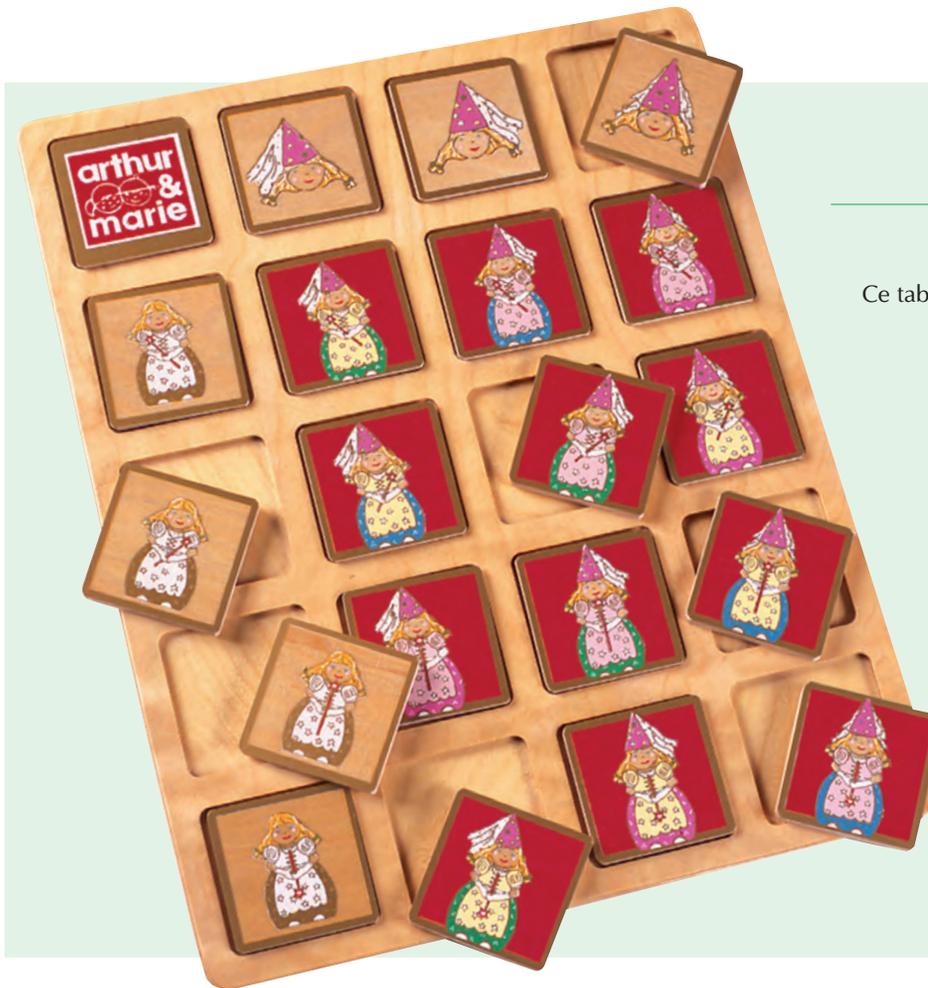


LES TABLEAUX LOGIQUES

Vingt plaquettes, un plateau 34 x 42 cm, contre-plaqué de bouleau de Finlande.

Ces tableaux à double entrée diffèrent de par leur degré de difficulté. On évite la mémorisation en modifiant l'emplacement des ordres horizontalement et verticalement. A partir d'une plaquette donnée, l'enfant peut reconstituer l'ordre.

Jeu mathématique : activité de classement, respect de deux consignes, affine la perception visuelle.



Le tableau logique fée

réf. 2504 FE

Ce tableau permet de travailler sur la topologie et multiplie les possibilités de tris.

Grande section de maternelle,
rééducation et établissement spécialisé

Le tableau logique tissage

réf. 2501 TI

L'enfant doit respecter le graphisme ainsi que l'importance relative de chaque couleur définie par la taille de la bobine.

Moyenne, grande section de maternelle,
rééducation et établissement spécialisé



Le tableau logique poisson

réf 2505 PO

Les petits poissons de 4 couleurs différentes nagent dans un fond proposé en 3 couleurs. Le but est de retrouver en respectant les consignes d'abscisse et d'ordonner la bonne plaquette. Chercher le bon poisson dans le bon fond..

Crèche et petite section
de maternelle, rééducation
et établissement spécialisé

Le tableau logique véhicules

réf. 2503 VE

L'ordre est indiqué par quatre moyens de transport et les personnages, Arthur et Marie, montant à leur bord.

Moyenne section de maternelle, rééducation et établissement spécialisé



Le tableau logique clowns

réf. 2502 CL

L'enfant classe ces plaquettes en fonction du visage du clown de plus en plus maquillé et de ses accessoires de costume.

Moyenne, grande section de maternelle, rééducation et établissement spécialisé

LES SUDOKUS

Seize plaquettes de 6.5 X 6.5, un plateau 34 x 34 cm en contre plaqué de bouleau de finlande, huit fiches recto-verso, (16 grilles – 4 niveaux de difficulté), 1 pochette de rangement pour les fiches.

Le sudoku (prononcez soudokou) est un jeu de logique d'origine japonaise.

Son principe : Compléter les cases du plateau avec les plaquettes afin qu'il n'y ai aucune répétition et aucun doublon dans chaque colonne, ligne et carré.

Nos sudokus sont des plateaux de 16 cases partagés en section de 4 cases chacune.



L'animo-ku

réf. 2751 AK

Il faut compléter le plateau de sorte que chaque ligne, chaque colonne et chaque section ne contiennent à la fin qu'une seule fois chaque animal. L'enfant place à l'identique les animaux présents sur la fiche... ou plus difficile : cherche les animaux manquants !

L'enfant place les animaux la tête en haut et les pieds en bas, les quatre lions sur une même ligne, tous les crocodiles dans la maison verte (carré).

Développe l'esprit logique : tri, affine la perception visuelle.

Crèche, toutes sections de maternelle, rééducation et établissement spécialisé

Sudoku des chiffres

réf. 2771 SC

Une seule règle : il faut compléter le plateau de sorte que chaque ligne, chaque colonne et chaque section ne contiennent qu'une seule fois le même chiffre.

Développe l'esprit logique, affine la perception visuelle, respect des consignes données

Crèche, toutes sections de maternelle, rééducation et établissement spécialisé



Sudoku des formes

réf. 2761 SF

Une seule règle : il faut compléter le plateau de sorte que chaque ligne, chaque colonne et chaque section ne contiennent qu'une seule fois chaque forme géométrique (un rond, un carré, un triangle et un rectangle)

Reconnaissance et apprentissage des formes géométriques, affine la perception visuelle, activité artistique.

Crèche, toutes sections de maternelle, rééducation et établissement spécialisé



JEUX COLLECTIFS

Le mic mac 36 animaux

réf. 2112 AN

Six familles de six animaux, un dé à pastilles de couleur, un dé animaux, un boîtier en hêtre massif 29 x 14 x 8 cm.

En complément : un lot de 6 réglettes (réf. 2413 R6).

Ce magnifique jeu collectif, de par ses couleurs attirantes et la richesse du graphisme, offre de multiples intérêts. Les enfants peuvent trier selon la famille d'animaux ou la couleur, réaliser des séquences en respectant les consignes, jouer aux dominos ou aux six familles... D'une façon ludique, les enfants travaillent la mémoire et la logique.

Activités mathématiques : comptage, tri, activité de langage, d'observation, de mémorisation, tactile, exercice de logique, lecture et respect des consignes.



Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les maisons des 36 animaux

réf. 2113 MA

Six maisons 22 x 30 cm, six gommettes animaux à coller sur les faces neutres.

Complément du mic mac, ces maisons sont placées sur des socles en hêtre massif qui offrent une très grande stabilité au jeu et permettent de jouer à la verticale. Les deux faces sont peintes, l'une est neutre, l'autre en couleur. A chaque étage, les enfants glissent les personnages dans la rainure. L'enfant pioche un animal, le décrit et le donne à celui qui en a la maison : jeux de socialisation. En outre, les enfants travaillent sur la latéralisation et la position dans l'espace.

Socialisation, latéralisation, apprentissage du vocabulaire spatial.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les fiches des 36 animaux

réf. 3111 FI

Trente-six fiches plastifiées 10 x 15 cm, un boîtier en bois.

Ces 36 fiches illustrent les maisons et les animaux, placés suivant une logique de quantité. Elles s'utilisent seules en modèle de placement ou en jeu collectif (jeux de familles, de mémoire...). En complément du mic mac et des maisons, elles apportent une nouvelle dimension pédagogique.

Activités mathématiques : tri, classement, comptage, lecture des placements et respect des consignes, mémorisation, vocabulaire spatial.

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les animaux de la jungle

réf. 2351 AJ

Six plaques animaux 28 x 16 cm, dix-huit vêtements avec pastilles velcro, un dé à pastilles de couleurs, un dé vierge, un boîtier en hêtre massif 34 x 20 x 9 cm.

Grâce aux pastilles velcro, les enfants habillent les animaux en respectant la taille des vêtements. Ils trient les vêtements selon la taille ou la couleur, comparent (petit, moyen, grand), classent. Ils apprennent à mémoriser une consigne verbale : " les crocodiles sont habillés en rouge, les lions en jaune... ". C'est un premier jeu de loto pour les petits.

Manipulation simple, observation et logique, activité langage, respect de consignes simples, activités mathématiques : comptage, tri ; mémorisation, socialisation, activité tactile, latéralisation.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



L'encastrement loto animaux de la jungle

réf. 2231 LA

Six plateaux 26 x 15 cm, épaisseur 11 mm. Dix-huit animaux munis de boutons de préhension en hêtre diamètre 25 mm.

Ce jeu d'observation et de placement est un encastrement et un jeu de loto. Les enfants trient également les pièces selon l'animal, la taille, la couleur, ils comparent, classent. Ils racontent une histoire mettant en scène les animaux.

Motricité fine, observation, association, langage, respect de consignes simples, logique, socialisation : premiers jeux collectifs, topologie.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les quatre familles Du... teau

réf. 2211 FA

Quatre familles de cinq personnages en hêtre massif, hauteur 14 cm, épaisseur 18 mm, un boîtier en hêtre massif 37 x 11 cm.

Nous sommes les quatre familles : Duchâteau, Durateau, Duchapiteau, Dubateau. Le papa, la maman, le frère, la soeur et le bébé s'encastrent les uns dans les autres pour composer un totem.

L'enfant observe, décrit les personnages (taille, sexe...), trie par famille, compare, classe.

Observation, description, langage, activités mathématiques : tri, comparaison, classement, comptage ; latéralisation, respect des consignes, mémorisation, activité sensorielle.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le jeu de l'oie

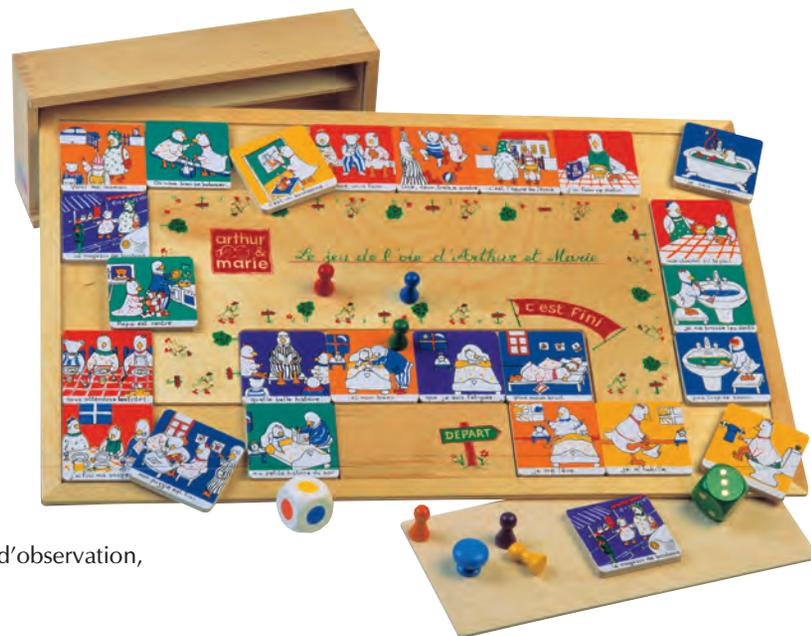
réf. 2321 OC

Vingt-quatre plaquettes 7 x 7 cm, un dé à constellations, un dé à pastilles de couleur, six pions, un boîtier en hêtre massif, un plateau de jeu 36 x 56 cm.

Sur le plateau, les enfants composent la journée de la petite oie : elle se lève, fait sa toilette, boit son chocolat... Ils classent avec logique les vingt-quatre plaquettes de leur journée. Ils jouent ensuite au jeu de l'oie en créant leurs propres règles : « Si tu tombes dans la case où l'oie mange, retourne te brosser les dents ! ».

Un graphisme attirant, des images enfantines. Développe le langage et l'échange dans le groupe, jeu d'observation, d'analyse, de logique et de classement, activité de tri et de comptage, structuration dans le temps.

Grande section de maternelle, CP, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le jeu des mois et saisons

réf. 2322 SC

Vingt-quatre plaquettes 7 x 7 cm, un dé à constellations, six pions, un boîtier en hêtre massif, un plateau de jeu 36 x 56 cm.

Les enfants associent d'abord les deux plaquettes du même mois en s'aidant du dessin, de l'écriture et du chiffre. Ensuite, ils placent les mois en suivant le rythme des saisons, marquées par une bande de couleur. Les enfants peuvent ainsi mémoriser le cycle annuel.

Jeu riche au niveau du langage, observation des activités suivant la saison, activité de tri et de classement.

Grande section de maternelle, CP, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Le memory loto des rois

réf. 2332 ME

Vingt-neuf plaquettes 6 x 10 cm,
sept plaques de référence 26 x 10 cm,
un boîtier en hêtre massif.

En complément : un lot de 7 réglettes
(réf. 2413 R7).

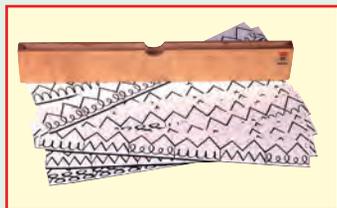
Il comprend trois jeux principaux : le memory,
le loto et le mistigri.

Mais les enfants peuvent également réaliser
des séquences en respectant les consignes, trier
les plaquettes selon de nombreux critères.

La richesse des couleurs et des graphismes en fait un jeu
très complet.

Activité de mémorisation, de reconnaissance, d'association et d'observation fine,
activité de tri, activité langage, lecture et respect des consignes.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les fiches des couronnes

réf. 3121 FC

Dix-huit fiches plastifiées, 50 x 6 cm,
un boîtier en bois.

Les couronnes

réf. 2741 CR

Trente-six pièces, six graphismes, six couleurs, douze lacets de 1 m,
un boîtier en hêtre massif.

Les enfants trient les plaquettes par graphisme, par couleur, reproduisent un modèle décrit
par la maîtresse. A partir d'une couronne montée, ils peuvent reproduire les graphismes sur
différents supports ; papiers divers, tableau, sable... avec différents outils ; crayon, craie,
feutre, pinceau, doigt...

En jeu de société, les enfants peuvent assembler les six pièces d'une même famille
et former avec les lacets une couronne qu'ils placent sur leur tête.

Lecture et écriture graphique, motricité fine : tissage du lacet, activités mathématiques :
ensemble, tri, classement, comparaison, comptage.

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



La compagnie des clowns majuscule réf. 2391 MA

La compagnie des clowns minuscule réf. 2392 MS

Neuf plaques clowns 29 x 11 cm, vingt-huit vêtements coupés en deux, un boîtier en hêtre massif.

Les enfants associent les deux habits portant la même lettre : notion de " pareille, la même... ". Ils trient les voyelles des consonnes qui sont de teinte distinctive. Les enfants décrivent les clowns qu'ils ont sur leur plaque : chapeau, chaussures, vêtement, cheveux, nez... Tous les clowns sont différents !
" Montre le clown qui a un chapeau pointu, un chapeau bleu...".
Les deux jeux permettent aux plus grands d'associer la minuscule à la majuscule.

Latéralisation, manipulation simple, observation et association, activités de langage, mémorisation et socialisation.

Petite, moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le jeu des contes

réf. 2341 CO

Trente-deux plaquettes 6 x 10 cm illustrant huit contes, huit plaques de référence 26 x 10 cm, un boîtier en hêtre massif. En complément : un lot de 8 réglettes (réf. 2413 R8).

Ce jeu nous entraîne dans le monde des contes. Les enfants vont à la bibliothèque pour rechercher les différents contes : la poule rousse, boucle d'or et les trois ours... Ils observent les personnages, trient les plaquettes et les placent sur les plaques de référence (loto). Ils développent leur imaginaire en se racontant toujours de nouvelles histoires. Ils inventent ensemble le conte d'Arthur et Marie à Noël.

Langage, imagination, observation, description, mémorisation, activité de tri.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les oursons symétrie

réf. 2361 OS

Six plaques oursons de couleur 44 x 12 cm, trente vêtements noirs et blancs coupés en deux, un boîtier en hêtre massif.

Chez les petits, on choisit, on devine, on nomme sa couleur d'oursons. Les enfants reconstituent la tunique de l'oursin avec deux moitiés complémentaires ou non.

Chez les moyens et les grands, les enfants jouent au memory, trient les vêtements selon le graphisme, les nomment. C'est un jeu de symétrie et de latéralisation où les exploitations graphiques sont variées !

Symétrie, latéralisation, observation et association, activité de tri, mémorisation, socialisation.

Petite, moyenne, grande section de maternelle périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les volets symétrie

réf. 2381 VS

Douze plaques maisons 35 x 18 cm, trente-six volets graphismes en couleur coupés en deux, un boîtier en hêtre massif, 36 x 18 x 20 cm.

Ce jeu de symétrie et de latéralisation est complémentaire au jeu des oursins symétrie. Les couleurs jouent ici l'élément perturbateur et compliquent l'association des volets symétriques. Dans une activité de tri, l'instituteur peut proposer des consignes simples, doubles ou négatives : "cherche les volets où il y a du bleu, ou du bleu et du jaune, où il n'y a pas de vert."

Symétrie, latéralisation, observation et association, activité de tri, mémorisation, socialisation.

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le gétoumi

réf. 2371 GE

Trente-six plaquettes animaux
6 x 10 cm, six plaquettes joker,
un dé à pastilles de couleurs,
un dé à constellations, la photocopie
du graphisme des six animaux,
un boîtier en hêtre massif
29 x 14 x 8 cm.

Les enfants trient les cartes, réalisent des séquences en respectant les consignes données, jouent au memory des animaux ou des couleurs. En jeu collectif, il consiste à se débarrasser le plus vite possible de ses cartes en trouvant un critère commun (même couleur ou même animal) à la carte posée par le joueur précédent. Six cartes joker multiplient les ouvertures : plus de critères communs.

Activités mathématiques, observation, association, langage, mémorisation, lecture et respect des consignes.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les couronnes des petits princes

réf. 2742 CP

Trente-six pièces, six graphismes, six couleurs,
six bandes plastifiées avec velcro, un dé à pastilles de
couleur, un dé vierge, un boîtier en hêtre massif.

Ce jeu est une nouvelle version du jeu des couronnes pour les petits.

Les lacets sont remplacés par des bandes de velcro ; cela simplifie la manipulation. A chaque graphisme est associé une forme de découpe qui facilite l'observation. Pour les plus grands, la maîtresse dessine les graphismes sur des gommettes collées sur le dé vierge. L'enfant lance alors les deux dés et recherche le modèle qui correspond aux deux critères : couleur et graphisme.

Apprentissage des couleurs, motricité fine, activités mathématiques : tri, classement, comparaison, comptage, activité artistique : reproduction des modèles, lecture et écriture graphique.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Le jeu des immeubles

réf. 2711 IM

Boîtier en hêtre massif, 60 x 26 x 8 cm.

Ce jeu comprend une plaque de référence illustrant sur une face les immeubles colorés, sur l'autre le graphisme, cinquante-trois blocs en hêtre massif (22 mm d'épaisseur), deux dés à constellations, un dé vierge, quatre socles et seize tourillons. Sur chaque bloc sont dessinées des fenêtres : de 1 à 6. Et la taille de chaque bloc est proportionnelle au nombre de fenêtres.

Ce jeu repose sur des équivalences mathématiques : un bloc de 2 sur un bloc de 3 équivaut à un bloc de 5.

Activité puzzle sur la plaque de référence, observation fine et discrimination visuelle, activité créative de construction libre, lecture et respect des consignes dans les constructions, activités mathématiques :

reconnaissance des constellations du dé ; notions de comptage

et d'addition : évaluation intuitive du concept

de l'égal ;

notions d'ensemble, de

taille proportionnelle,

de mesure implicite,

de solide.

Ce jeu, d'une grande richesse tant esthétique que pédagogique, est un excellent outil pour l'apprentissage mathématique.

Modèle sélectionné par le département Jeu du musée des arts décoratifs à Paris.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé





Le grand jeu de la danse

réf. 2303 GD

36 plaquettes-cartes illustrant des silhouettes de personnages en mouvement, 36 plaquettes-cartes illustrant des silhouettes de personnages costumés en mouvement, 6 plaques loto représentant les ombres d'une séquence de 6 personnages différents en mouvement. 6 réglottes (rainées de 3 rainures), un chapeau, deux feuilles A4 illustrant l'ensemble des mouvements des personnages (ombres et costumes), un grand boîtier (25 X 51 cm)

Jambes pliées, bras levés, chapeau sur la tête ...
Allez dansez maintenant !

Voici notre magnifique grand jeu de la danse, une vraie référence dans le domaine du jeu de motricité. Grâce à son ensemble de cartes et des 6 plaques loto ce jeu complet permettra un travail varié et abouti : tri, mime, langage, motricité, aisance physique, latéralisation, mémoire visuelle, écoute, sociabilisation. Permet de travailler sérieusement des notions complexes tout en y prenant beaucoup de plaisir.
Les enfants adorent !

Crèche, petite, moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation, établissement spécialisé

La danse des ombres

réf. 2301 DO

36 plaquettes-cartes dans un boîtier en hêtre massif, un chapeau. Une feuille A4 illustrant l'ensemble des mouvements des personnages.

Le jeu des ombres permet une observation fine de silhouette posant dans 18 positions différentes. L'enfant repèrera des couples ayant la même position. Nombreux jeux collectifs, d'observation, de motricité, de langage, d'association, de tri, de mime, de graphisme... fiche pédagogique jointe au jeu.



Crèche, petite, moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation, établissement spécialisé

La danse des costumes

réf. 2302 DC

36 plaquettes-cartes dans un boîtier en hêtre massif, un chapeau. Une feuille A4 illustrant l'ensemble des mouvements des personnages costumés.

Ce jeu très riche au niveau graphisme est composé de plaquettes illustrant des personnages costumés en mouvement. On retrouvera dans ce jeu des couples portant le même costume mais n'ayant pas la même position ou ayant la même position mais avec des costumes différents. Ce jeu permet une activité d'observation, de tri, d'association, de motricité, de langage et permet de nombreux ateliers collectifs riche en intérêts pédagogiques. Fiche pédagogique jointe au jeu.

Crèche, petite, moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation, établissement spécialisé



Les 6 plaques loto ombres

réf. 2415 PL
47 X 10 cm – socle de rangement

6 plaques illustrant chacune 6 personnages ombres en position variée. Ce jeu permet de mémoriser un enchaînement de mouvement et de le reproduire physiquement. Ces plaques complètent avec intérêt la danse des ombres et la danse des costumes.

Crèche, petite, moyenne, grande section
e maternelle, périscolaire, rééducation,
établissement spécialisé

LES INDISPENSABLES DE LA CLASSE

Le calendrier météo

réf. 2311 CA

Tableau en hêtre et contre-plaqué 65 x 50 cm, les sept wagons de la semaine, les éléments du temps : nuages, éclair, ciel pluvieux et neigeux, soleil et les arbres.

Aujourd'hui, c'est lundi : l'enfant place la locomotive. Un autre enfant regarde par la fenêtre ; il pleut, il pose alors la plaque pluie sur le tableau. Et puis, il y a beaucoup de vent, on pose aussitôt l'arbre penché. C'est facile et amusant d'apprendre les jours de la semaine et d'observer le temps avec ce calendrier ! Deux tiroirs permettent le rangement des éléments.

Visualisation de la chronologie des jours de la semaine, activité d'observation, adaptation de la décoration aux conditions météorologiques de la journée, activité langage, notions d'espace-temps, de durée et de succession.

Crèche, toutes sections de maternelle, rééducation et établissement spécialisé



La pochette saisons

réf. 2312 PO

Cette option propose en complément du tableau quatre plaquettes arbres (huit décors recto verso) et huit personnages habillés illustrant les saisons. Un socle est fourni pour maintenir verticalement Arthur et Marie.

Le tableau de présence et d'activité

réf. 2611 TP

Contre-plaqué de bouleau de Finlande et hêtre massif,
100 x 65 x 12 cm, épaisseur 15 mm.
Trente-deux plaquettes identité (8 x 6 cm) à pochettes
transparentes permettent l'affichage des photos,
prénoms ou symboles. Elles sont fixées par velcro
sur le tableau.

Contrôle ludique des présences et absences,
autonomie dans le choix des activités.

Crèche, toutes sections de maternelle,
rééducation et établissement spécialisé



L'option date

réf. 2613 PD

Utilisation du calendrier perpétuel.

L'option symbole

réf. 2612 PS

Dix plaquettes activités sérigraphiées
et dix plaquettes vierges à personnaliser.

Le caisson multi-découverte

réf. 2731 CD

Caisson en hêtre massif muni d'une poignée,
80 x 17 x 21 cm.

Des objets sont placés par la maîtresse dans les quatre cases du caisson. Les enfants glissent leurs mains dans l'ouverture, située à l'arrière du caisson. Ils apprennent à reconnaître les objets et les matières grâce au toucher et à l'ouïe.

Cette activité, excellente pour l'apprentissage des sens, multiplie les échanges entre enfants. Les enfants manipulent les quatre systèmes d'ouverture, utilisent le caisson comme boîte à tri grâce à la fente sur le dessus ou comme atelier de théâtre.

Activités sensorielles, motricité fine, jeux de mémorisation, activité tri et langage.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



ET...



Le monde arthur & marie

réf. 1411 MA

Quatre pièces en hêtre massif, un socle de quatre tourillons,
20 x 14 x 14 cm.

Les enfants développent leur motricité fine en enfilant la maison, l'arbre, la voiture et le chien sur les tourillons. Ils placent les pièces de face, face cachée, dos à dos, à côté de... l'arbre derrière, la voiture devant.

Crèche, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les maisons et arbres

réf. 1511 MA

Cinq maisons et cinq arbres en hêtre massif, cinq tailles,
un socle de dix tourillons 46 x 12 cm.

Les enfants placent ces éléments sur les tourillons à hauteur dégressive.
Les enfants réalisent des constructions créatives avec ou sans le socle, associent les éléments selon leur taille, les comparent : plus grand, plus petit que... puis les classent.

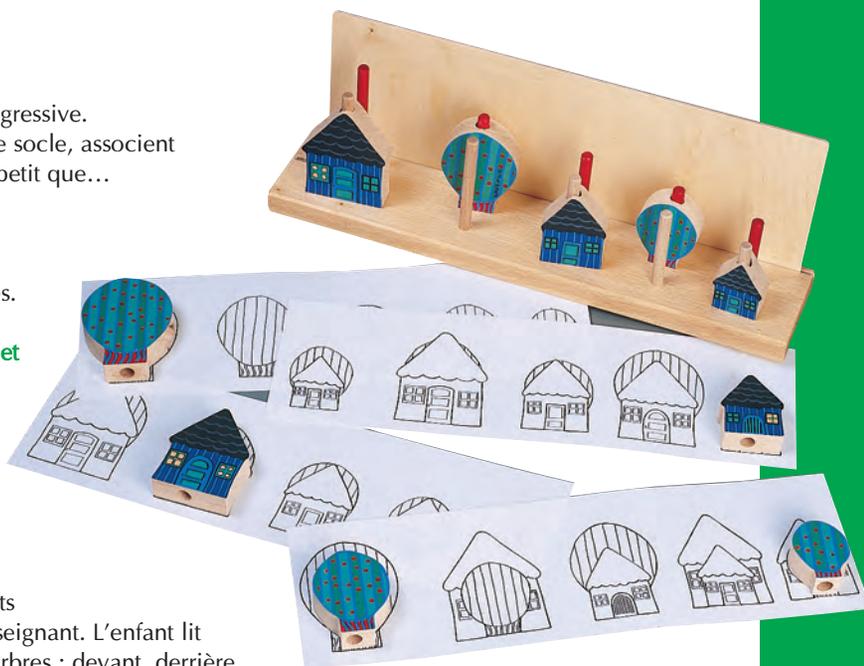
Observation, notion d'ensemble, tri, comparaison, classement,
comptage, structuration spatiale, respect des consignes données.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les maisons et arbres option plan

réf. 1512 MA

Les plans (4 sérigraphies recto verso) permettent huit placements différents et de nombreuses combinaisons à composer par l'enseignant. L'enfant lit ses plans et place, en respectant les consignes, les maisons et arbres : devant, derrière, petit, moyen, plus grand



Petite, moyenne section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

LES MOLAS

Le mola est une tapisserie produite traditionnellement par les femmes amérindiennes, les kuna. Ce peuple vit dans une île du Panama. Les molas constituent les plastrons des tuniques que revêtent quotidiennement ces femmes. En regardant le plateau ou les pièces, que découvrent les enfants ? Des personnages, des animaux, des lettres...
Toutes ces observations vont constituer autant de repères pour construire le jeu...

Les molas des deux chats

réf. 2241 MO

Un plateau en contre-plaqué de bouleau de Finlande, 31 x 26 cm, épaisseur 15 mm.

Deux pièces épaisseur 11 mm.

Motricité fine et coordination gestuelle : contrairement à un encastrement à bouton, pour retirer les pièces, l'enfant doit pousser avec ses doigts au lieu de tirer. Et pour que le chat se dégage parfaitement, l'enfant doit passer ses petits doigts par les deux trous en même temps.

Crèche, petite section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé





Les mazes des grands-mères

réf. 2244 GQ

Quatre plateaux encadrés de bois massif, quatre couleurs, 23 x 27 cm, huit pièces par plateau.
Les pièces des quatre plateaux sont interchangeables

Observation et discrimination visuelle, manipulation, langage et arts plastiques (découverte des arts primitifs)

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

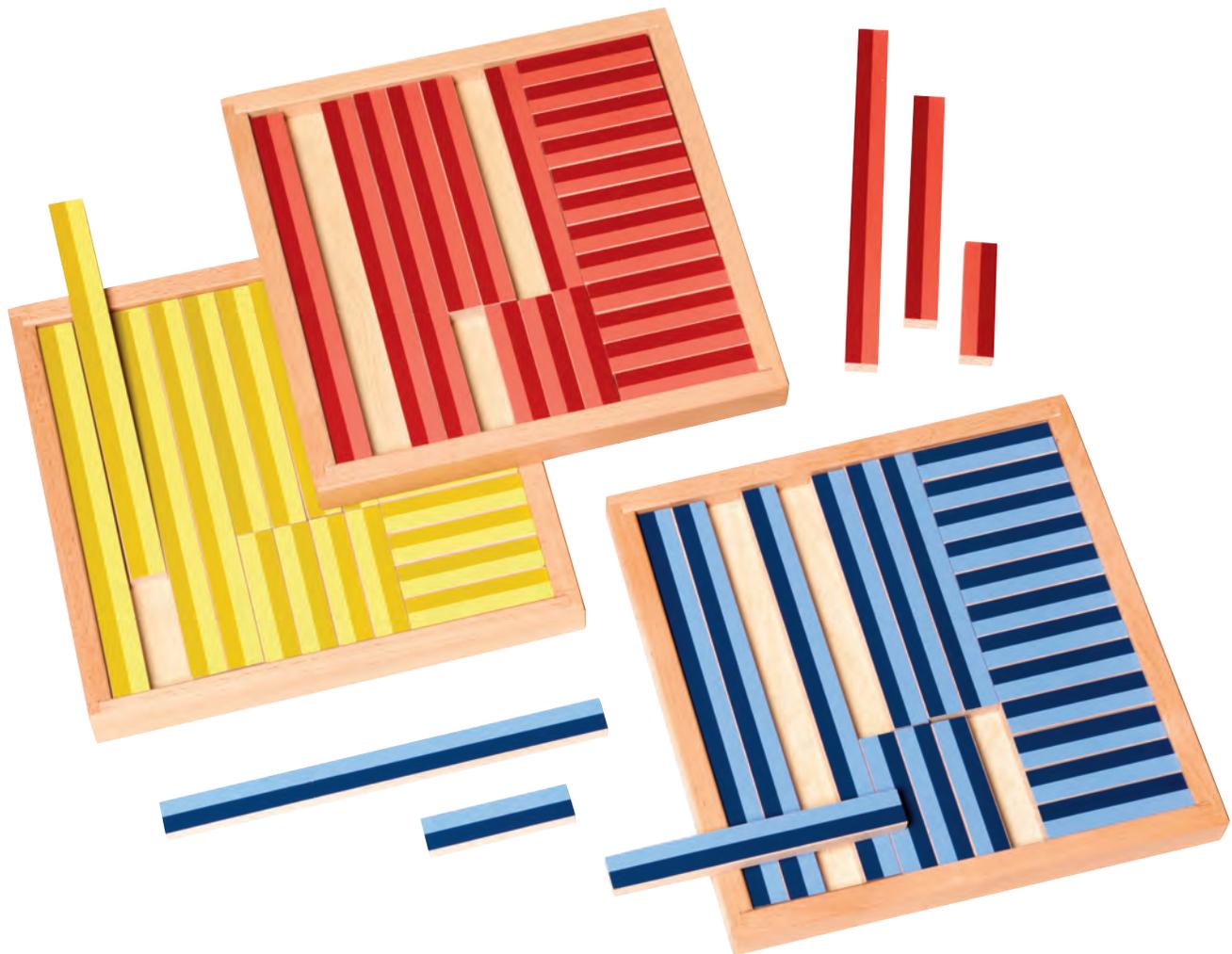
Bandes de rayures

réf. 2290 BR

Trois plateaux (27 X 27cm), trois couleurs(rouge, bleu, jaune), 24 pièces par plateau :
4 grandes bâchettes, 4 bâchettes moyennes et 16 petites bâchettes.

Ce jeu captivant permet de très nombreuses utilisations pédagogiques depuis la manipulation libre au travail plus élaboré : manipuler, trier, observer, comparer, réaliser un pavage avec ou sans consigne, compter, réaliser des algorithmes, notion de taille, de latéralisation

Crèche, petite, moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation, établissement spécialisé



Le mic mac 12 joueurs

réf. 2411 SJ

Douze personnages, hauteur 9 cm, deux dés à constellations rangés dans un sac en tissu, une réglette 48 x 3 cm.

Les enfants peuvent classer les joueurs dans l'ordre croissant ou décroissant, verticalement ou à plat sur la table.

On peut aussi organiser un jeu de société où les enfants s'approprient les joueurs correspondant aux numéros tirés sur les dés, soit en lecture directe, soit en additionnant les chiffres.

Activités mathématiques : comptage, addition, classement, notion de stratégie.

Moyenne, grande section de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé

Les quatre mamans

réf. 2281 MA

Quatre mamans et leurs enfants respectifs, 26-28 x 11-13 cm, un lot de sept fiches recto verso, deux plaques maisons et deux réglettes.

Ce jeu d'encastrement auto-correctif permet d'aborder et d'exprimer les sentiments des enfants pour leur maman. Il favorise les échanges.

Les fiches de placement, croissantes en difficulté, apportent une dimension plus pédagogique.

En activité de groupe, la maîtresse photocopie, puis découpe les huit personnages et les enfants reproduisent le modèle observé.

Motricité fine, activités mathématiques : tri, comparaison, comptage, observation, activité langage, mémorisation, latéralisation, lecture et respect des consignes.

Crèche, toutes sections de maternelle, périscolaire, rééducation et établissement spécialisé



Les deux papas

réf. 2282 PA



LES DECORATIFS



LA COLLECTION ANIMAUX

22 x 24 cm

Le portemanteau vache

réf. 6213 VP

Tatouée arthur&marie, la vache fait tranquillement sonner la cloche, celle du champ.

La boîte à musique vache

réf. 7223 VB

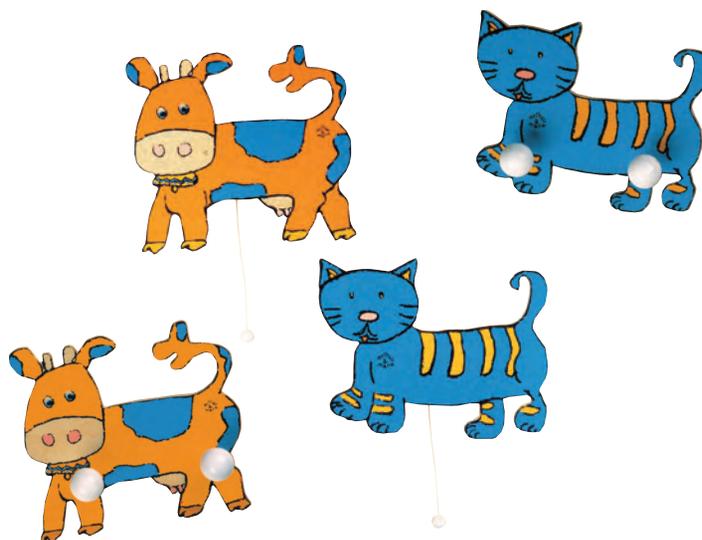
Le portemanteau chat

réf. 6212 TP

Ce chat-là se laisse facilement approcher. Il ne miaule pas, il ronronne !

La boîte à musique chat

réf. 7222 TB



LA COLLECTION BLEUE

Le portemanteau bateau

réf. 5212 BP

20 x 30 cm

Pour apprendre le rangement, ce portemanteau utile et pratique grâce à ses patères solides se place à la hauteur des petits.

La boîte à musique bateau

réf. 7222 BB

18 x 20 cm

Cette boîte à musique de qualité berce doucement l'enfant en attendant que ses petits yeux se ferment. Il suffit de tirer sur le poisson !



LA COLLECTION LAPINS PASTEL

15 x 23 cm

Le portemanteau lapin jardinier

réf. 6311 JP

Le petit jardinier va au marché vendre ses légumes frais.

La boîte à musique lapin jardinier

réf. 7321 JB

Le portemanteau lapin jaune

réf. 6312 UP

Coucou, c'est moi !

La boîte à musique lapin jaune

réf. 7322 UB

Le portemanteau lapin rose

réf. 6313 RP

Dormez bien les petits !

La boîte à musique lapin rose

réf. 7323 RB

Le portemanteau deux lapins

réf. 6314 DP

Un petit câlin, ça fait du bien !

La boîte à musique deux lapins.

réf. 7324 DB



LES TABLEAUX MUSICAUX

Contre-plaqué de bouleau de Finlande et hêtre massif,
40 x 28 cm.

Le tableau musical campagne

réf. 5431 TC

Arthur, au son de la musique et au bruit de son tracteur,
part aux champs. Un tableau plein de vie !



Le tableau musical marine

réf. 5421 TM

Au son de la musique, le bateau rentre au port
et l'enfant s'endort. Les vagues jouent le rôle du
sablier musical. Un cadeau poétique très apprécié
des parents et des enfants ; un classique que nous
vous recommandons !

Crèche et toutes sections de maternelle

Le mic mac 36 animaux	réf. 2112 AN
Les maisons des 36 animaux	réf. 2113 MA
Le calendrier météo	réf. 2311 CA
La pochette saisons	réf. 2312 PO
Le tableau de présence et d'activité	réf. 2611 TP
L'option date	réf. 2613 PD
Le caisson multi-découverte	réf. 2731 CD
Le jeu des immeubles	réf. 2711 IM
Le memory loto des rois	réf. 2332 ME
Les quatre mamans	réf. 2281 MA
Le complément deux papas	réf. 2282 PA
Les quatre familles Du...teau	réf. 2211 FA
Le jeu des contes	réf. 2341 CO
Les couronnes des petits princes	réf. 2742 CP
Le gétoumi	réf. 2371 GE
L'animo-Ku	réf. 2751 AK
Sudoku des chiffres	réf. 2771 SC
Sudoku des formes	réf. 2761 SF
L'abaque	réf. 3401 AB
L'oiseau-fleurs	réf. 2261 OF
Le camion pimpom	réf. 2211 PP
Les petits-pois sont bleus petit	réf. 2271 PB
Les petits-pois sont bleus grand	réf. 2281 PG
La danse des costumes	réf. 2302 DC
La danse des ombres	réf. 2301 DO
6 plaques loto ombres	réf. 2415 PL
Le grand jeu de la danse	réf. 2303 GD
Bande de rayures	réf. 2290 BR

Crèche et petite section de maternelle

L'école du cirque	réf. 1321 EC
Le clown	réf. 1111 CL
Le renard	réf. 1141 RE
Les six œufs	réf. 1631 OE
Les six animaux	réf. 1641 AN
Le père-Noël	réf. 1121 PN
Le bonhomme de neige	réf. 1121 BN
Le prince	réf. 1131 PR
La princesse	réf. 1132 PE
La fée	réf. 1133 FE
Le tric trac animaux	réf. 2421 TA
Le complément plaquettes	réf. 2422 PL
L'encastrement monde	
arthur & marie	réf. 2221 MA
Le roulé-boulé des tout-petits	réf. 2721 RB
Arthur et Marie	réf. 1231 AM
La poule rousse	réf. 1311 PR
Les maisons et arbres	réf. 1511 MA

Les animaux de la jungle	réf. 2351 AJ
L'encastrement loto animaux de la jungle	réf. 2231 LA
Le monde arthur & marie	réf. 1411 MA
Mola des deux chats	réf. 2241 MO
Les encastrements maisons mosaïques	

Fin de petite et moyenne section de maternelle

La sorcière	réf. 1251 SO
L'escargot	réf. 1261 ES
Le chevalier	réf. 1211 CV
Les maisons et arbres option plan	réf. 1512 MA
Le tableau logique véhicules	réf. 2503 VE
Les oursos symétrie	réf. 2361 OS
La compagnie des clowns maj.	réf. 2391 MA
La compagnie des clowns min.	réf. 2392 MS
Tableau logique poisson	réf. 2505 PO

Moyenne et grande section de maternelle

Le château fort	réf. 1421 CH
Le dragon des couleurs	réf. 1611 DR
Le tric trac 6 footballeurs	réf. 2401 TT
Le tric trac 12 personnages	réf. 2431 TP
Le tableau logique clown	réf. 2502 CL
Le tableau logique tissage	réf. 2501 TI
Le roulé-boulé quatre couleurs	réf. 2724 RB
Le mic mac 12 joueurs	réf. 2411 SJ
Les fiches des 36 animaux	réf. 3111 FI
Les couronnes	réf. 2741 CR
Les fiches des couronnes	réf. 3121 FC
Les oursos symétrie	réf. 2361 OS
Le volets symétrie	réf. 2381 VS
La photo de classe	réf. 1431 PC
La compagnie des clowns maj.	réf. 2391 MA
La compagnie des clowns min.	réf. 2392 MS
Mola des grands-mères	réf. 2244 GQ
Le galion	réf. 1441 GP

Grande section de maternelle et CP

Le jeu de l'oie	réf. 2321 OC
Le jeu des mois et saisons	réf. 2322 SC
Le tableau logique fée	réf. 2504 FE

Les décoratifs

La Collection Animaux
La Collection Lapins pastel
La Collection Bleue
Les tableaux musicaux