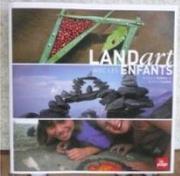
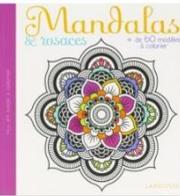
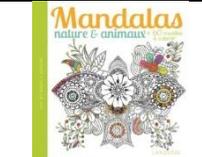
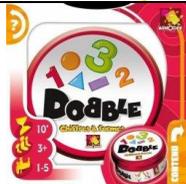
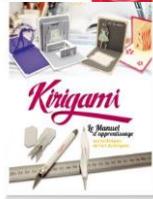


## MALLE GRAPHISME

Intitulé	Public	Descriptif	Visuel
Tableau Magnétique Nomade	à partir de 5	60 lettres aimantées	
GOULA - Tracé pré-écriture	à partir de 5	1 jeu en bois	
GOULA - Perception tactile 1	à partir de 5	1 jeu	
Dooble	à partir de 5	1 jeu de carte de 55 cartes et règle du jeu	
Spirou mandala magique	De 6 à 12 ans	1 jeu : 1 table à dessiner, 8 mandalas, 5 roues crantées,	
Mon 1er livre de mandalas	à partir de 4	1 livre	
Arts visuels et jeux graphiques	à partir de 5	1 mallette 4 jeux graphiques	

LANDart avec les enfants	à partir de 5	Comment assembler, tresser, coller les matériaux naturels ? Comment choisir un paysage, stimuler sa créativité ? ...	
Mandalas et rosaces	à partir de 5	+ de 60 exemplaires à colorier	
ELYX		1 livre : Elyx, c'est un petit personnage du web. Une nouvelle mascotte qui s'incruste de manière humoristique dans le décor parisien et suit son créateur partout où il se rend. Nous avons posé quelques questions à l'homme bien réel qui se cache derrière le petit bonhomme virtuel.	
3 Puzzle Magnétique 3d - 16 Pièces - 11cm - Op illusion Kaléidoscope	à partir de 5	2*16 pièces aimantées +1*15	
Jungle Speed	à partir de 7	jeu de cartes, 1 Totem	
Loto des formes géométriques	à partir de 5	4 supports bois, 24 jetons	

<p>Zendoodle « gribouillage méditatif »</p>		<p>1 livre « les éditions de saxe » Découvrez au fil des pages de ce livre, de nombreux exercices pour découvrir le « Zendoodle »</p>	
<p>Graphisme animaux DJECO</p>	<p>3 / 6 ans</p>	<p>Des petits animaux que les petits vont décorer en s'exerçant au graphisme, tout en s'amusant</p>	
<p>Les doigts malins</p>	<p>A partir de 5 ans</p>	<p>Jeu d'agilité, de de rapidité et de dextérité</p>	
<p>Jeu de lumière</p>	<p>A partir de 3 ans</p>	<p>Livre , pour ce jeu de lumière, un adulte est nécessaire, à regarder dans le noir avec une lampe électrique (non fournie)</p>	
<p>Mandalas nature et animaux</p>		<p>60 modèles à colorier</p>	

Dobble kids	+ 4 ANS	30 cartes, 30 animaux	
Dobble 1, 2,3	+ 3 ANS	30 cartes formes et chiffres	
Kirigami		Le manuel d'apprentissage aux techniques du kirigami François-Xavier Saurin (Auteur) Paru le 25 janvier 2016 Guide (broché)	
Animaux 15 pliages faciles à réaliser		1 livre : techniques de l'origami	
Animaux en pliages faciles		1 livre : une feuille de papier, quelques plis, et voici des animaux en marionnettes ou en déco	

Tampons à doigt	+ 3 ANS	24 tampons	
4 rouleaux à effets jumbo	+ 3 ANS	Leur surface en caoutchouc permet d'obtenir des motifs très fins et détaillés. ASSORTIMENT de 4 reliefs.	
12 rouleaux à empreintes	+ 3 ANS	ASSORTIMENT de 6 modèles	

▪ **Tableau Magnétique Nomade**

A partir de 5 ans

Un coffret qui s'ouvre comme un livre avec une face tableau en ardoise au dos et à l'intérieur deux faces magnétiques blanches sur lesquelles on pose les 56 magnets représentant les lettres de l'alphabet. Un jeu indispensable à emmener de partout dès 5 ans. Tout en bois, ce tableau nomade permet l'apprentissage de la construction des mots grâce aux lettres magnétiques et la création graphique grâce à son tableau en ardoise.



- **GOULA - Tracé pré-écriture**



A partir de 5 ans

Ces tracés de pré-écriture vont permettre aux enfants entre 3 et 6 ans d'appréhender l'écriture grâce à la reconnaissance tactile en premier lieu.

Matériel éducatif de choix, ces 8 panneaux de bois aideront l'enfant à mieux entrer dans l'apprentissage de l'écriture.

- **GOULA - Perception tactile 1**



A partir de 5 ans

Ce jeu est particulièrement intéressant car il permet de travailler la perception visuelle et tactile, l'attention et la mémoire, l'association de formes et de silhouettes, la reconnaissance des figures géométriques.

- **Dobble**



A partir de 6 ans.

De 1 à 8 joueurs

Durée de partie : 10 minutes

**C'est un jeu d'observation et de rapidité** dans lequel tous les joueurs jouent en même temps.

Au premier coup d'oeil, le jeu **Dobble** est craquant, présenté dans une petite boîte métallique ronde, à la façon d'une boîte à bonbons à l'ancienne. En ouvrant la boîte, on découvre un jeu de cartes... rondes! Ça aussi, c'est original.

Sur chaque carte, il y a un fouillis de dessins, de toutes tailles et tournés dans tous les sens. L'astuce: n'importe quelle paire de cartes a toujours un, et un seul, dessin en commun. Sur base de ce principe, **Dobble** vous propose 5 règles de jeux, toujours basés sur l'observation et la rapidité.

**Un exemple de règle de jeu** - Placez une carte au centre de la table et distribuez le reste du jeu entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles.

Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.

Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.

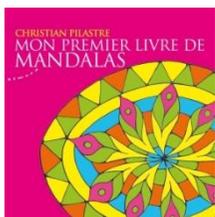
**L'ambiance du jeu** - La force de **Dobble** est d'être facilement transportable et d'être expliqué en quelques secondes. C'est donc le compagnon idéal pour faire jouer les enfants et leurs copains/copines à un jeu d'ambiance, à la maison ou en voyage.

- **Spirou mandala magique**



De 6 / 12 ans / Avec le coffret Spiro mandala magique Wooz'Art, les âmes créatives seront à la fête. Votre enfant réalise de magnifiques chefs-d'œuvre, qu'il expose ensuite dans sa chambre ou qu'il offre à ses proches. En jouant avec son Spiro mandala magique, votre enfant développe son imagination et sa dextérité.

- **Mon 1er livre de mandalas**



A partir de 4 ans

Voici une première initiation à l'art du coloriage de mandalas, à l'aide de dessins aux formes et motifs simples et faciles à mettre en couleurs. Les 42 mandalas rassemblés ici ont tous été imaginés puis réalisés à la main par l'auteur. Ils s'adressent aux débutants.

- **Arts visuels et jeux graphiques**



A partir de 5 ans

Cette mallette propose 4 jeux graphiques conçus spécialement pour permettre aux élèves de maternelle de développer et exercer une attention et une mémoire volontaires, compétences indispensables pour initier et stimuler leur processus d'apprentissage.

Sa conception permet en outre d'opérationnaliser l'articulation entre les arts visuels et les exercices graphiques dans des situations riches et variées susceptibles d'éveiller la curiosité des élèves et de nourrir leur activité créatrice. Ces jeux offrent l'avantage de pouvoir être utilisés aussi bien en groupe qu'individuellement. Par ailleurs, le choix des supports visuels répond à la volonté d'offrir aux élèves des images de qualité susceptibles d'accroître leur horizon culturel. Chacune d'elles peut donner lieu à l'exploration d'un registre imagier spécifique.

La mallette comprend :

- un jeu de dominos qui repose sur l'habileté à identifier la forme dominante d'une image pour la faire correspondre à son tracé stylisé, exercice qui sollicite le processus de catégorisation ;
- un jeu de memory qui exerce plus particulièrement la mémoire spatiale et requiert en outre une bonne identification et la mémorisation des différentes images-supports et de leurs éléments graphiques ;
- un loto-puzzle qui permet non seulement de reconstituer une œuvre mais aussi de renforcer l'éducation perceptive en conduisant les élèves à faire le lien entre le tout et les parties, compétence à développer avec détermination dès l'école maternelle ;
- un jeu de superposition, qui offre l'originalité de se composer de cartes transparentes représentant les fragments d'une œuvre, ce qui rend le processus d'identification relativement complexe compte tenu de la spécificité de ce support. Par ce jeu, seront développées et sollicitées plus particulièrement la discrimination visuelle et l'orientation spatiale des formes.

Le guide pédagogique qui accompagne le matériel ludique présente les références théoriques à l'origine de la conception de ces outils, les compétences précisément visées ainsi que diverses modalités de mise en œuvre pour chacun des jeux. Sont également exposées des pistes

de travail pour une mise en œuvre graphique, les apprentissages grapho-moteurs étant le prolongement naturel et fructueux de ces manipulations.

## Jungle Speed



A partir de 7 ans.

2 à 10 joueurs.

**Jungle Speed est un jeu d'observation et de rapidité.**

Jungle Speed se joue avec des cartes. Le vainqueur est celui qui parvient à se débarrasser de ses cartes en premier.

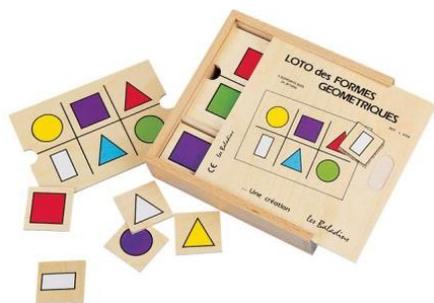
Au début de la partie, les 80 cartes sont battues (les pauvres) et distribuées entre les joueurs, face cachée. Le totem est placé au centre de la table.

Tour à tour, chaque joueur retourne une carte de sa main et la retourne sur la table, devant lui, formant un tas face visible. Les joueurs doivent être attentifs et réagir rapidement dans les cas suivants:

- Lorsque 2 joueurs ont devant eux des cartes avec le même symbole, il y a duel. Le premier qui attrape le totem gagne le duel. Le perdant reprend en main les cartes jouées sur la table par l'adversaire ainsi que ses propres cartes.
- Les joueurs qui ne sont pas en duel ne peuvent pas attraper le totem. Si un joueur prend le totem par erreur ou s'il le fait tomber, il y a malédiction: il doit reprendre en main toutes les cartes jouées sur la table.
- Avec la carte "Flèches vers l'intérieur", tous les joueurs doivent attraper le totem. Le premier qui l'a en main peut placer ses cartes jouées sous le totem. Elles seront offertes au prochain perdant d'un duel, ou à la prochaine victime d'une malédiction.
- Avec la carte "Flèches vers l'extérieur", tous les joueurs doivent retourner une carte simultanément. Si des duels apparaissent, ils se jouent comme d'habitude.
- Avec la carte "Flèches multicolores", les règles de duel changent, et se jouent pour des cartes de couleurs identiques, et non plus de symboles identiques.

Pour gagner il faut se débarrasser à la fois des cartes en main ET des cartes jouées sur la table. Un joueur qui n'a plus de carte en main n'en retourne plus quand vient son tour, mais participe toujours aux duels.

### Loto des formes géométriques



A partir de 5 ans.

Le loto des formes géométriques de JB Bois, un jeu de loto en bois pour faire découvrir aux plus jeunes les formes géométriques de base et les couleurs.

Le loto des formes géométriques, un jeu de socialisation aux règles simples qui apprend aux enfants à jouer à chacun son tour et à s'exprimer correctement pour être compris des autres.

Pour toutes ses caractéristiques éducatives, ce jeu est très prisé dans les écoles.

Le coffret en bois est très pratique pour y ranger les 4 plaquettes de jeu et les 24 jetons.

### Zendoodle

Le gribouillage méditatif **permet pendant un court moment de s'évader** du quotidien partout et à tout instant.



En se concentrant sur le tracé de chaque ligne, de **fascinants motifs décoratifs** apparaîtront progressivement. Le dessin méditatif **associe à merveille deux choses fondamentales** :



- la joie procurée par une activité créative
- la relaxation.



De véritables œuvres d'art, en noir et blanc ou en couleur, vont naître sans savoir pour autant dessiner !

## Graphisme animaux



Graphisme animaux est une activité amusante et entraînante où les enfants devront colorier avec leurs couleurs préférées et faire leurs propres associations en repassant sur les lignes pré-imprimées sur chaque animal. Il y a 6 différents animaux avec 3 différents graphismes chacun. Couleurs non incluses.

Age : A partir de 3 ans.

## DOBBLE KIDS



, ce sont 30 cartes, 30 animaux, et un animal identique entre chaque carte de jeu. Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades.

Comme son grand frère Dobble, DOBBLE KIDS propose cinq mini-jeux utilisant ce principe de départ. Trois sont inspirés de Dobble, deux sont spécialement conçus pour cette version destinée aux enfants.

Il y a également moins de symboles par carte afin de simplifier le jeu et de réduire sa durée... Idéal pour les parties qui réunissent des personnes d'âge très différent !

DOBBLE KIDS, le jeu qui fait voir double !

-5 mini jeux simples et rapides dès 4 ans ;

- le moyen idéal de tester ses réflexes dans une ambiance de folie ;
- un jeu d'observation/rapidité plein de mignons petits animaux !

## **Dobble 123**



Jeu d'observation et de rapidité pour les enfants dès 3 ans sur les formes et les chiffres pour tester ses réflexes dans une ambiance de folie.

Dobble 123, ce sont 30 cartes qui comprennent toutes une forme géométrique ou un chiffre en commun. Pour gagner, il faut le trouver avant ses camarades.

Une initiation en douceur à la reconnaissance des formes, des chiffres et des couleurs.

Ce jeu contient 30 cartes et la règle du jeu présenté dans une jolie boîte en métal.

Pour jouer de 1 à 5 joueurs à partir de 3 ans.

Temps de jeu : 10 minutes

## **Kirigami**



Découvrez cet art ancestral alliant la finesse de la découpe et le pliage du papier. Dans cet ouvrage, nous vous proposons d'acquies étape par étape les bases fondamentales des procédés de fabrication, avec pour supports d'apprentissage des modes d'emplois détaillés pour chaque modèle : carterie à 90° et 180°, décoration et art de la table, ou encore origami d'architecture...

Vous apprendrez ainsi à donner forme à d'étonnants volumes, véritables sculptures de papier. En complément de support pédagogique, retrouvez sur notre site internet une foire aux questions et des démonstrations vidéos détaillées pour vous

permettre de visionner les étapes de fabrication de nos modèles. Également à votre disposition sur la boutique en ligne, notre collection de Cahiers de Kirigami, le matériel et toutes nos actualités.