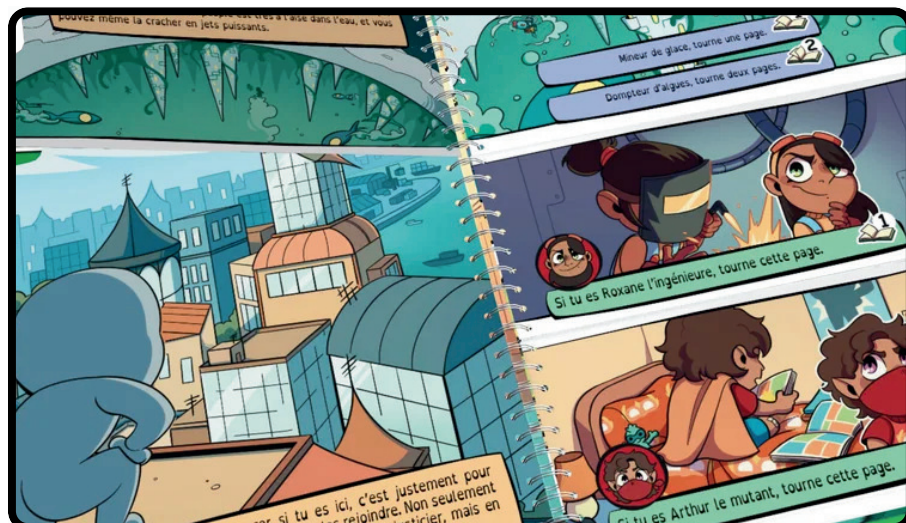
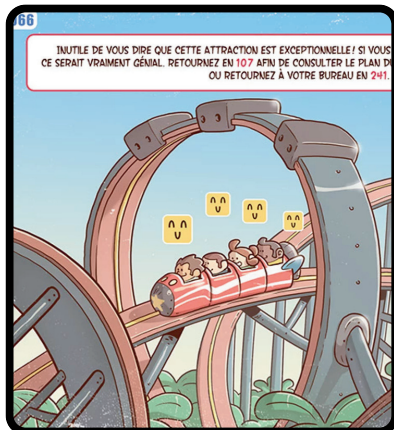
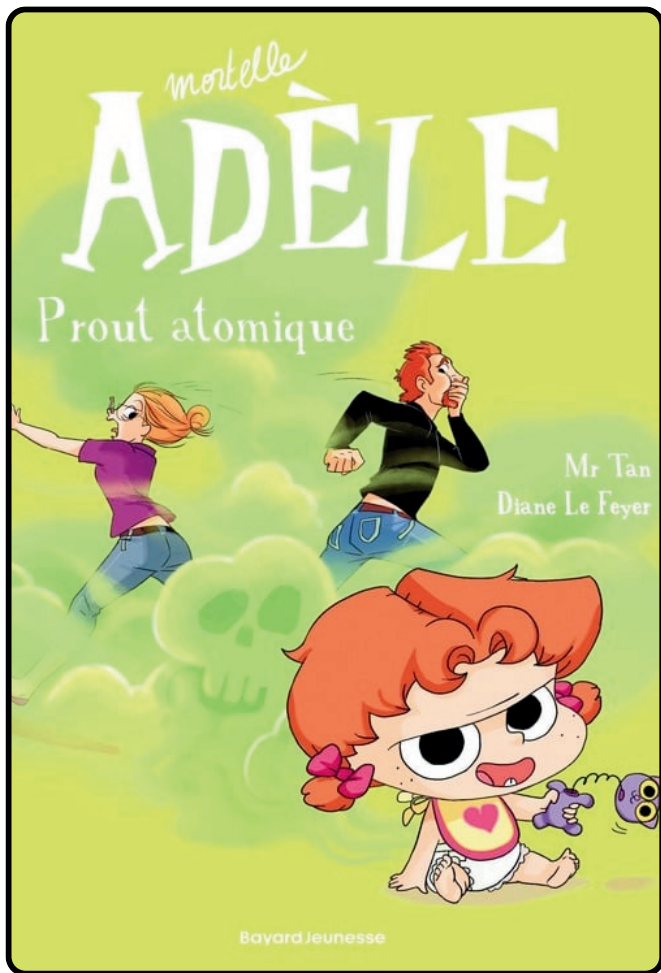






Mon grand imagier à toucher

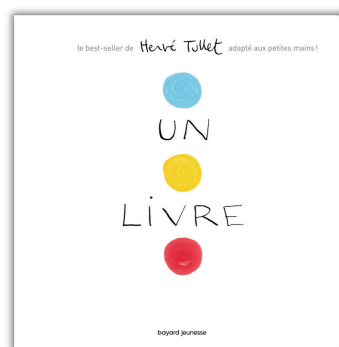
150 mots à nommer et 30 matières, pour découvrir le monde qui les entoure. Toucher, caresser, nommer, observer...

Un livre indispensable pour tous les petits curieux !

Réf. : 2838

➡ 19,90 € - 3800 points

1 an et + 24 pages 24,5 x 24,5 cm



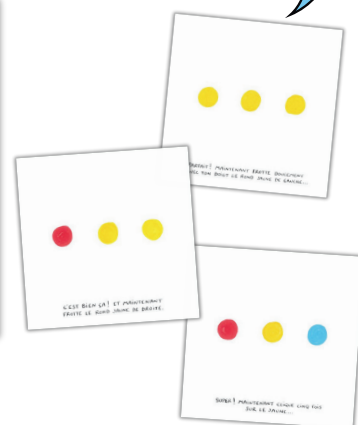
Un livre

C'est un livre, tu fais comme il te dit et tu vas voir...

Réf. : 1804

➡ 9,31 € - 1800 points

2 ans et + 48 pages 15 x 15 cm



100% Yoga des petits

45 postures, enchaînements et automassages, ludiques et simples à réaliser, pour s'assouplir, se muscler, se tenir en équilibre. Pour stimuler la concentration, l'apprentissage et l'estime de soi.

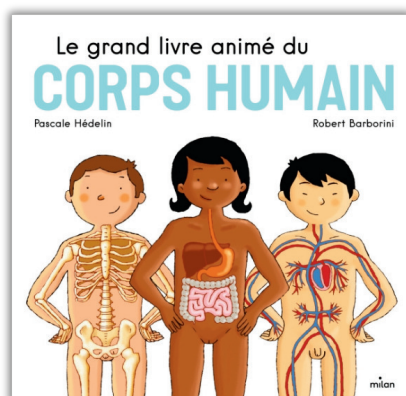
Réf. : 1805

➡ 16,90 € - 3200 points

3 ans et + 56 pages 30 x 22 cm



Pour des moments de complicité, de tendresse, de rire... Pour des souvenirs inoubliables.

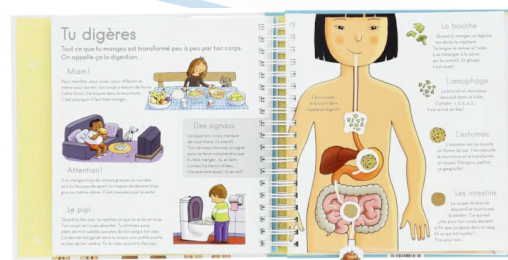


Le Grand livre animé du corps humain

Un livre ludique, illustré et regorgeant d'animations pour une lecture active. Idéal pour découvrir le corps humain.

Réf. : 2839

➡ 23,90 € - 4550 points



4 ans et + 38 pages 27 x 26 cm

Nino Dino, le « p'tit rannosaure » supergrand et mégafort !

Ce héros, haut en couleur et au caractère bien trempé, a parfois du mal à gérer ses émotions. La rentrée à l'école, la sortie scolaire, la compétition avec les copains, l'arrivée du petit frère, la perte de la première dent... Des moments intenses de la vie à traverser aux côtés de Nino Dino ! Le jeune lecteur se plonge avec bonheur dans le quotidien de ce petit dinosaure qui lui ressemble tant.

10,50 € - 3200 points

3 ans
et +

40
pages

28,5 x
21,5 cm



Beurk, de la soupe de fougères !

Nino Dino refuse sa soupe de fougères et réclame une glace au cactus. Ses parents tiennent bon : d'abord la soupe, ensuite le dessert !
Réf. : 2830



Du calme !

À l'atelier pâtisserie, Nino Dino déborde d'enthousiasme. Trop bruyant, il décide de se taire. Mais pourra-t-il résister, surtout devant le gâteau ?
Réf. : 2833



C'est à moi !

Ce n'est pas tous les jours facile de vivre avec un petit frère ! Nino Dino le sait bien, et il a pris une grande décision.
Réf. : 2831



Même pas sommeil !

À l'heure du coucher, Nino Dino multiplie les prétextes pour retarder le moment de dormir : une histoire, un verre d'eau, un dernier câlin... rien n'y fait.
Réf. : 2837



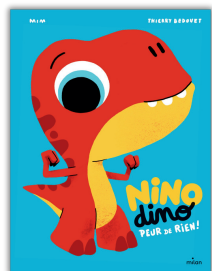
Pas ma faute !

Nino Dino accumule les bêtises sans jamais reconnaître sa responsabilité. Toujours plein d'excuses, il finit puni. Mais même dans sa chambre, rien ne se passe comme prévu.
Réf. : 2834



C'est qui le plus fort ?

À l'école, Nino Dino et Cléa se comparent sans cesse. Dessin, danse, course... Mais à vouloir être le plus fort, qui gagnera vraiment ?
Réf. : 2832

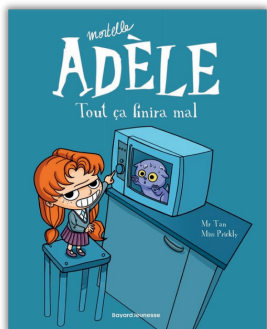


Peur de rien !

Décidé à prouver son courage, Nino Dino explore seul la forêt des Mastodontes. Mais d'étranges bruits résonnent... Aura-t-il vraiment peur de rien ?
Réf. : 2835

Une belle collection qui accompagnera votre enfant dans son quotidien.

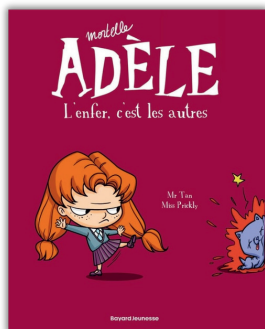




Tome 1 : Tout ça finira mal

Adèle a bouclé sa valise et part quelques jours de la maison pour vérifier si la vie est plus mortelle chez les autres !

Réf. : 1806



Tome 2 : L'enfer, c'est les autres

« Que ce soit pour faire enrager mes parents, torturer mon stupide chat, lutter contre Jade ou briser le cœur de Geoffroy... j'ai toujours une idée intéressante ! »

Réf. : 1807

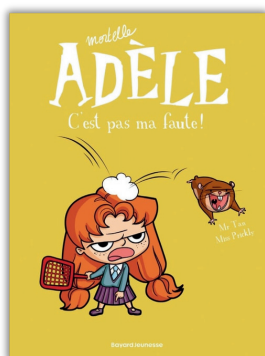
Mortelle Adèle

La collection Mortelle Adèle raconte les aventures d'une héroïne au caractère bien trempé qui défie les règles avec humour, créativité et impertinence, pour le plus grand plaisir des jeunes lecteurs.

 12,00 € - 2300 points

8 ans
et +

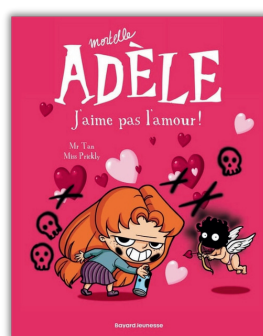
16 x 20
cm



Tome 3 : C'est pas ma faute !

« Je sais m'y prendre quand il s'agit de mener la vie dure à mon entourage. Mais ce que je n'avais pas prévu, c'est Fizz, mon hamster-grizzli hyperactif bien décidé à me donner du fil à retordre. »

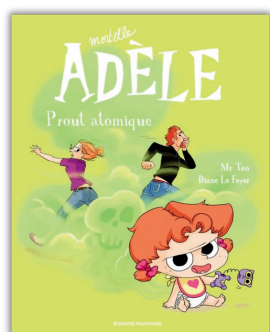
Réf. : 1808



Tome 4 : J'aime pas l'amour !

« Que ce soit pour faire enrager mes parents ou torturer mon stupide chat... j'ai toujours une idée intéressante ! Mais cette fois les choses se compliquent quand il s'agit de déclarer ma flamme à Ludovic. »

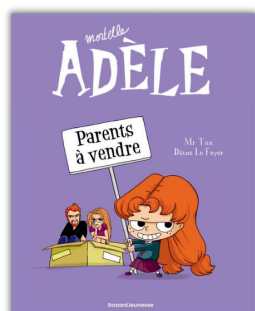
Réf. : 1809



Tome 14 : Prout atomique

Adèle est-elle devenue une adorable peste ? Facile : elle est née comme ça ! Couches puantes, attaque de vomi, regards tueurs : bébé Adèle ne laisse aucun répit à personne

Réf. : 1811



Tome 8 : Parents à vendre

« Ne le dites pas à mes parents, mais j'ai passé une annonce pour m'en débarrasser ! C'est vrai quoi, ils ne pensent qu'aux légumes verts et aux devoirs ! »

Réf. : 1810

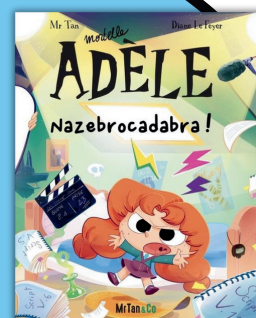
Nouveauté

Tome 23 : Nazebrocadabra

Réf. : 1812

« Et voilà, l'heure est venue pour moi de crever l'écran ! Un film sur moi, non mais vous imaginez ? Pas besoin d'effets spéciaux en tout genre pour vous montrer que la vie d'un enfant est loin d'être une comédie quand les adultes s'en mêlent ! »

Un film d'horreur à la limite ! »



Ma Première Aventure est une collection de livres-jeux qui font de l'enfant le **héros ou l'héroïne de sa propre histoire**. À chaque page, il fait des **choix** qui **influencent** la suite du récit et en découvre les conséquences : il **expérimente, échoue, réussit, recommence**. Un vrai jeu de lecture qui développe **autonomie et confiance** en soi.

 **19,90 € - 3800 points**

**4 ans
et +**

**20 x 28
cm**

Au vol'oeuf

Une enquête pour retrouver les œufs volés.

Madame Ornithorynque s'est fait voler ses œufs ! En Zoé la souris, Jeppy l'ours ou Nouki le raton laveur, menez l'enquête pour démasquer le coupable.

Réf. : 4790

 **Carnet d'enquêtes**



En quête du dragon

Pars à la recherche d'un dragon à apprivoiser !

Incarniez Lina la guerrière, Timon le magicien ou Sacha le chat-pardeur, et parcourez le monde pour trouver et adopter un dragon.

Réf. : 4749

La découverte de l'Atlantide

Une expédition sous-marine à la recherche d'un trésor englouti.

À bord de l'Espadon, de la Manta ou du Béhémoth, explorez les fonds marins pour retrouver la cité engloutie de l'Atlantide en évitant un mystérieux Kraken.

Réf. : 4750

La bibliothèque infinie

Un duel de magie contre un sorcier.

Fizmor le sorcier a dérobé le Livre du Savoir de ton peuple. En Lilon, Camille ou Lucien, aventurez-vous dans sa bibliothèque infinie pour l'affronter et récupérer l'ouvrage.

Réf. : 4651

 **Livret d'orthophonie**



Au cœur de la jungle

Sur les traces de vos ancêtres

En incarnant Lalo ou Atu, partez dans la jungle à la recherche de la mystérieuse Pierre de Jade pour découvrir vos origines, entre lianes, rivières et temple à explorer.

Réf. : 4585

Grabuge à Superopolis

Devenez un super-héros !

Superopolis est menacée par un gang de super-vilains. Créez votre super-héros et tentez d'intégrer les Hyper-Supers en sauvant la ville.

Réf. : 4435

Le château de P'tit Bouh

Effrayez les intrus et sauvez le château hanté !

De retour de vacances, P'tit-Bouh découvre que des humains transforment son château en parc d'attractions. Grâce à la magie, effrayez les intrus pour sauver son domaine.

Réf. : 4362

Carnet d'enquêtes, livret d'orthophonie et coloriages disponibles en scannant les QR Codes.

Coloriages



Qui est le coupable ?

Une collection de livres-jeux d'enquête inspirés du célèbre jeu "Qui-est-ce ?"

15 fenêtres sur la couverture représentent les suspects. À chaque histoire (15 par livre), l'enfant suit les indices et referme les fenêtres des suspects innocents un à un, jusqu'à démasquer le coupable.

Un jeu d'observation et de déduction.

 **14,90 €** - 2850 points

40
pages

24,5 x
11,5 cm



5 ans
et +

**Qui est le coupable ?
En colonie de vacances**

En colonie de vacances, sabotages et mystères s'enchaînent. Le lecteur mène l'enquête, résout les énigmes et découvre qui se cache derrière ces mauvais tours.

Réf. : 2828

**Qui est le coupable ?
Au manoir**

Au manoir hanté, quinze personnages subissent d'étranges forfaits. Grâce aux indices des témoins, l'enfant mène l'enquête et élimine les suspects pour trouver le coupable.

Réf. : 2829



5 ans
et +

**Qui est le coupable ?
À la cantine**

À la cantine, le lecteur enquête parmi quinze histoires, élimine les suspects grâce aux indices et développe son attention pour résoudre d'amusants mystères.

Réf. : 2827



7 ans
et +

Qui est le coupable ? À l'école

Dans une drôle d'école, le lecteur élimine les suspects au fil des indices pour découvrir le coupable parmi élèves, enseignants et personnel.

Réf. : 2826



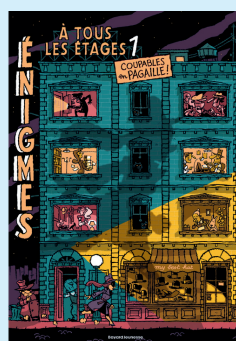
6 ans
et +

Mes premières énigmes à tous les étages - Bienvenue à Matouville

À l'école, à la banque, dans la gare, au cirque... Les 8 énigmes se situent dans un décor de Matouville que le lecteur devra observer pour y trouver des détails cachés et résoudre l'enquête.

Réf. : 1785

 **12,90 €** - 2450 points



7 ans
et +

**Énigmes à tous les étages -
Coupables en pagaille !**

17 enquêtes originales à mener dans une ambiance et des situations farfelues.

Réf. : 1784

 **12,90 €** - 2450 points



Chatons et dragons - Le réveil du volcan

Alors que Mo profite de ses vacances sur l'île de Tuba, celui-ci se met à gronder. Aucun doute, le Dragon-Lave s'est réveillé ! Mo décide de partir à sa rencontre pour comprendre la raison de son courroux et sauver les habitants. Heureusement, il peut compter sur vous pour l'aider !

Choisissez seul ou à deux les actions et les chemins en suivant les symboles et les onglets colorés, car c'est vous le héros, l'héroïne !

Réf. : 6400

 **17,00 €** - 3250 points

3 à 7
ans

48
pages

18 x 27
cm



Du Rififi à l'école de magie !

Incarniez au choix Zéphyr (maître des sorts) ou Mélodie (experte en balai volant) dans cette aventure. Suite à un sort raté, de créatures fantastiques se sont échappées de l'école. À travers trois quêtes, retrouvez les créatures, rassemblez des ingrédients magiques et échappez-vous d'un monde parallèle.

Découvrez de multiples chemins, des énigmes variées et un système d'inventaire, le tout dans un univers magique et humoristique.

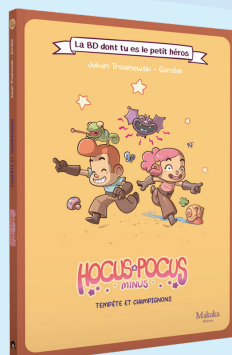
Réf. : 6401

 **17,00 €** - 3250 points

3 à 7
ans

48
pages

18 x 27
cm



Hocus et Pocus - Minus

À l'École des Fabulins, nos deux amis doivent chacun accomplir une mission : Pocus ira au Pays des Mille et une Nuits enquêter sur de mystérieux champignons et Hocus partira en quête de Dorothy, au Royaume des nuages...

Deux aventures passionnantes mais périlleuses !

Heureusement, Hocus et Pocus peuvent compter sur vous et sur leurs fabulins pour les aider !

Réf. : 6402

 **17,00 €** - 3250 points

3 à 7
ans

48
pages

18 x 27
cm

**Onglets colorés, symboles numérotés :
de quoi se repérer facilement, même
pour les plus jeunes.**



Dans la tête de Monsieur Le Prof !

Voyage à Londres

Plongez dans la peau d'un professeur d'anglais en voyage scolaire à Londres qui doit retrouver ses 18 élèves dispersés dans la capitale avant le départ du bus.

Entre gestion des points de vie, du temps qui file et un budget limité, explorez les lieux emblématiques de Londres tout en gérant les situations cocasses provoquées par vos élèves : l'un vole la couronne royale, l'autre est coincé sur Big Ben, un troisième est suspendu à une poulie dans le Globe Theater de Shakespeare...

Une aventure interactive qui mêle humour, apprentissage de l'anglais et exploration culturelle de Londres.

Réf. : 6403

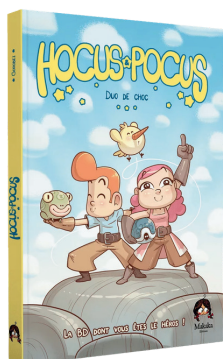


 **20,00 €** - 3800 points

10 ans
et +

96
pages

15 x 21
cm



Hocus et Pocus - Duo de choc

Blanche-Neige est inquiète : ses 7 cousins, qui travaillent dans la mine Hého, ne sont pas rentrés du boulot.

Elle vous confie la mission de les retrouver.

Heureusement, Mamypom, son miroir magique et vos créatures fabuleuses vous aideront ! Résolvez des énigmes, choisissez les bons chemins, récoltez des objets et des étoiles, pour mener à bien votre mission !

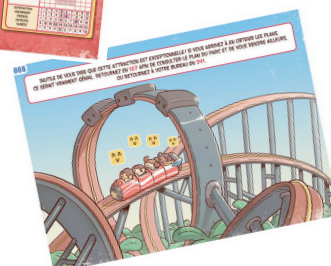
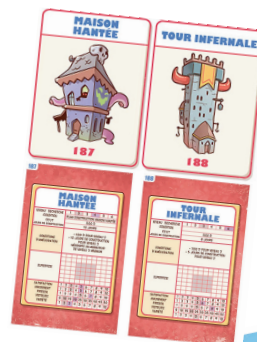
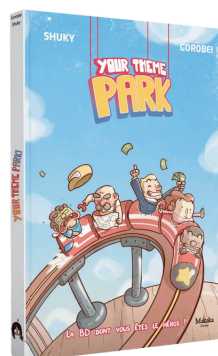
Réf. : 6404

 **20,00 €** - 3800 points

7 ans
et +

144
pages

15,5 x
21 cm



Your theme park

Votre objectif est de construire le plus beau parc d'attractions en un an.

Vous aurez des objectifs à remplir, qui vous permettront de collecter des points, pour remplir votre mission haut la main. Un terrain, un peu d'argent et beaucoup d'imagination, c'est ce qu'il vous faudra pour construire et gérer votre parc d'attractions !

Seul ou à plusieurs, bâtissez, agrandissez, visitez ou sabotez, car le héros, c'est vous !

Réf. : 6405

 **20,00 €** - 3800 points

13 ans
et +

144
pages

15,5 x
21 cm