



Catalogue
Services de garde
2024 / 25

Brault & Bouthillier avec vous
depuis 80 ans, pour leur permettre
de s'épanouir pleinement!

BB.ca, une boutique en ligne adaptée à vos besoins

Sur bb.ca, vous pouvez avoir un profil professionnel offrant de nombreux avantages :

des listes de produits à surveiller

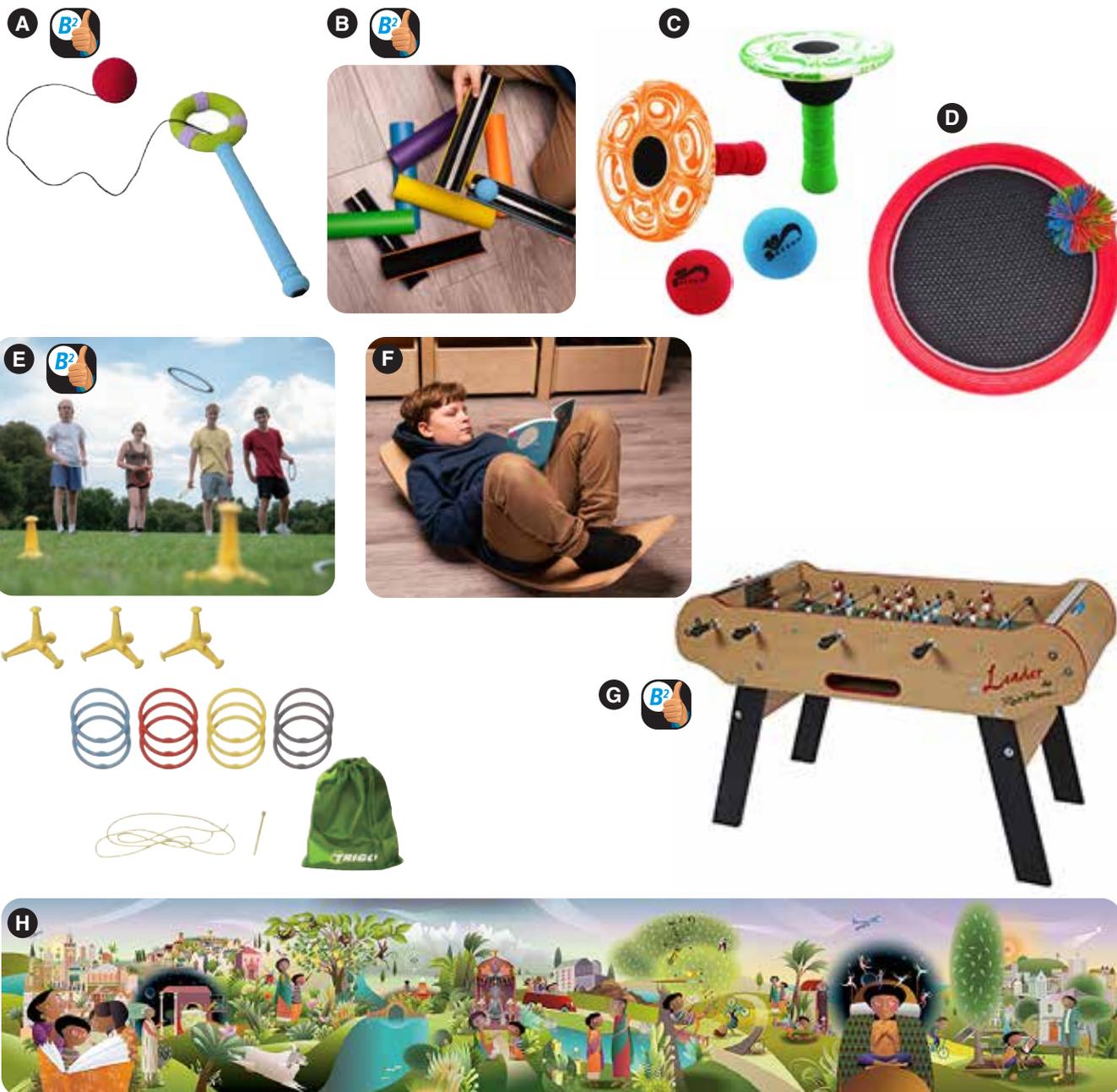
la gestion des données des utilisateurs de votre compte client

une façon simple et rapide de passer des commandes en ligne

un accès en tout temps à vos prix



Vous trouverez sur bb.ca des fiches techniques, des informations supplémentaires sur les produits, des vidéos pédagogiques, des articles de nos collaborateurs spécialistes, le programme de nos formations ainsi que les catalogues et cahiers thématiques. →



A Boucle oscillante

Comme s'il jouait au bilboquet, l'enfant doit faire entrer la balle en mousse dans l'anneau en se servant d'une seule main. Bâton et anneau en mousse de 36 cm de long. Balle en mousse.
5 ans + **17⁹⁵** 5053286

B Pipeline

Ensemble de 10 bâtons en demi-cercle et 3 balles, très polyvalents. À utiliser pour des courses à relais, des jeux d'adresse solitaires, en équipes ou en groupe, compétitifs ou coopératifs. Bâtonnets en plastique de 25 cm chacun, dont l'extérieur est recouvert de mousse, et balles en mousse.
4 ans + **19⁹⁵** 5053187

C Disques en équilibre

Un bon défi! L'enfant place une balle sur le disque et il marche sans la laisser tomber, ou encore il la lance et l'attrape. Se joue aussi en lançant la balle sur le disque d'un autre joueur, pour que celui-ci la retourne. Inclut 2 bâtons à disque en mousse et 2 balles en mousse. Disques de 14,5 cm.
6 ans + **25⁹⁵** 5053385

D Jeu de balle Lancer et attraper

Amusant jeu d'adresse consistant en 1 trampoline à main de 31 cm et 1 douce balle à filaments.
3 ans + **19⁹⁵** 5052585

E Trigo

Les joueurs lancent des anneaux pour atteindre la surface délimitée par 3 étoiles placés en forme de triangle au sol. Les points s'accumulent aussi lorsqu'on enfle un anneau sur une étoile. Inclut 3 étoiles, 4 ensembles de 3 anneaux de même couleur, une corde et un bâton de mesurage et un sac de rangement. Étoile de 30,5 x 30,5 x 15 cm.
2 à 4 joueurs ou équipes.
3 ans + **30⁹⁵** 2140200

F Planche d'équilibre large

Planche courbée en contreplaqué de hêtre naturel dont l'arrondi permet de s'y blottir pour se balancer. Accessoire polyvalent qui favorise autant le jeu moteur que les jeux de rôle. 93 x 35 x 22 cm. Supporte jusqu'à 220 kg.
7 ans + **179⁹⁵** 5051587

G Table Foosball

Jeu d'action dans lequel 2 équipes s'affrontent pour marquer le plus de buts. Structure robuste en MDF recouvert de stratifié couleur hêtre. L'aire de jeu en linoléum vert de qualité favorise un jeu rapide et des tirs de précision. Les tiges en métal sur lesquelles sont fixés les joueurs en métal sont télescopiques et munies de poignées ergonomiques. Niveau de pattes pour assurer une mise à niveau parfaite. Double boulier pour le décompte des points. Léger assemblage requis pour installer les pattes. 150 cm de long. x 104 cm de larg. x 89 cm de haut.
2 joueurs et plus.
7 ans + **2,999⁹⁵** 2240497

H Affiche respire Aloki

À partir d'une affiche grand format illustrant Aloki en voyage en Inde, les enfants vivent une expérience de présence active. L'affiche papier sur laquelle on retrouve les codes QR permet d'accéder à l'histoire et aux 7 exercices avec des tablettes. Bonne initiation à la méditation, qui procure plusieurs bienfaits, dont la diminution de l'anxiété et la capacité à se concentrer sur le moment présent. Affiche de 185,5 x 33 cm.
6 ans + **67⁹⁵** 5053989

Puzzles

A



B



C



D



E



F



G



H



I



A Puzzle Le système solaire

Les astronautes explorent le système solaire : ses planètes et quelques constellations. 76 morceaux en carton.

24⁹⁵ 2148253

B Puzzle La jungle Dessus et dessous

Le puzzle double face présente d'un côté des animaux qui vivent dans les arbres de la forêt tropicale et de l'autre, des animaux vivant au sol. 100 pièces double face : recto luisant et verso mat. 55 x 42 cm.

26⁹⁵ 2148337

C Puzzle Paradis de la jungle

Puzzle de 100 morceaux aux couleurs vibrantes accentuées par l'effet holographique qui donne l'illusion d'une image 3D. 60 x 45 cm.

24⁹⁵ 2148055

D Puzzle cherche et trouve Sports d'hiver

Patin, glisse, ski... Que de plaisir en hiver! Après avoir assemblé le puzzle, on y trouve les éléments de la frise. 100 morceaux en carton. 61 x 42 cm.

22⁹⁵ 2290781

E Puzzle d'observation Fête foraine

Montagnes russes, carrousel, grande-roue... Que de plaisir à cette fête! Après avoir assemblé le casse-tête, l'enfant trouve les éléments de la frise. 100 morceaux en carton. 61 x 42 cm.

22⁹⁵ 2148261

F Puzzle Les sports d'été

Foot, aviron, natation, parapente, équitation. Vive les vacances, à l'ombre de la tour Eiffel! 200 morceaux en carton. 33 x 48 cm.

21⁹⁵ 2148279

G Puzzle Le trésor des dragons

Attention, les dragons veillent! 200 morceaux en carton. 33 x 48 cm.

21⁹⁵ 2148288

H Puzzle cherche et trouve – Licornes

Une fois le puzzle assemblé, l'enfant trouve les 50 éléments cachés dans le puzzle.

19⁹⁵ 2148352

I Puzzle Lego Les animaux

Chiens, chats, oiseaux, poisson, il y a un animal de compagnie Lego pour tout le monde dans ce puzzle. 1000 morceaux en carton. 63,5 x 50,8 cm.

26⁹⁵ 2148345

**A Serpents et échelles**

Jeu de serpents et échelles classique au cours duquel les joueurs avancent les pions animaux en faisant tourner la roulette à sections colorées. Qui arrivera le premier sur la case 100? Inclut 1 plateau de jeu, 1 roulette et 4 pions. Pour 2 à 4 joueurs.

3 ans + **10⁹⁵** 2140284

B Twister Jr

Deux jeux en 1. Au recto, un jeu de Twister pour jeunes joueurs : la roulette indique sur quelle tête d'animal poser les pieds ou les mains. Qui sera le dernier joueur en équilibre? Au verso, un jeu de parcours où les joueurs avancent eux-mêmes sur les cases d'animal. Inclut 1 tapis de jeu réversible et 1 roulette réversible. 2 à 4 joueurs.

3 ans + **32⁹⁵** 2140333

C Stratego junior

Version simplifiée du jeu classique Stratego, dans lequel des chevaliers, des princesses et des sorciers s'affrontent pour capturer le drapeau de l'adversaire. Un dé spécial détermine les combats. 2 variantes de jeu proposées. Pour 2 joueurs.

4 ans + **24⁹⁵** 2120962

D Cherche et trouve au royaume Dubazar – Le jeu

Jeu de recherche et trouve géant sur le thème du royaume Dubazar! Contient 2 plateaux de recherche et trouve : Le village et La forêt. Il faut trouver 80 éléments dans chaque scène. 3 niveaux de difficulté.

4 ans + **29⁹⁵** 2148360

E Grimper XL

Labyrinthes verticaux sur lesquels il faut guider une bille à l'aide d'un outil pour atteindre le sommet de la tour. Le parcours est parsemé de nombreux trous. Inclut 4 panneaux colorés formant un carré, 12 billes et 4 outils. Pour 4 joueurs à la fois, en jeu individuel ou en compétition. 41 x 40 x 42,5 cm.

4 ans + **179⁹⁵** 2143684

F Cherche et trouve Les animaux

Une fois la carte animal retournée, chaque joueur observe les 108 animaux répartis sur les 6 plateaux de jeu pour être le premier à les localiser. Celui qui remporte le bon nombre de cartes gagne la partie.

L'endos des plateaux illustre les parties zoomées des animaux, ce qui augmente le niveau de difficulté. Autres variantes suggérées pour les experts. Inclut 6 plateaux recto verso et 2 jeux de 42 cartes défi. 2 à 5 joueurs.

5 ans + **36⁹⁵** 2240505

G Projet bandit

Qui parmi les 6 suspects veut braquer la banque? Après avoir glissé une feuille dans un plateau de jeu de 6 x 6 cases et masqué les cases, les joueurs lancent les dés (1 à 6 et A à F) et dévoilent la case correspondante. Ils découvrent alors soit un indice sur le bandit, ou de la dynamite et le bandit se rapproche du coffre. Contient : 1 plateau en bois FSC, 1 figurine et 2 dés en bois, 6 personnages et 36 cartes en carton, 3 feuilles d'indices imprimées recto verso. 1 à 4 joueurs.

5 ans + **44⁹⁵** 2290690

H Clue Jr

Les enfants doivent découvrir qui est le voleur de gâteau, à quel moment le vol est survenu et ce que le voleur a bu avec le gâteau. Au hasard des dés, les joueurs recherchent des indices sous les bases des personnages et celles du mobilier afin d'éliminer des possibilités et faire des déductions. Inclut un plateau de jeu, 6 pions personnage, 6 jetons de mobilier, 7 bases blanches, 7 bases jaunes, 1 bloc-notes de détective, 1 dé et 1 feuille d'autocollants.

5 ans + **32⁹⁵** 2148873

I Animooz

À travers toutes les cartes animal placées pile-mêle sur la table, les joueurs doivent relever des défis : déduire le nombre de fois qu'un animal est représenté, malgré le fait qu'il soit en partie caché. Le joueur qui gagne 3 cartes défi remporte la partie. Inclut 50 cartes animaux recto verso, 20 cartes défi et 5 cartes numérotées de 1 à 5 pour miser sur le nombre d'animaux. 2 à 5 joueurs.

5 ans + **17⁹⁵** 2148741

Jeux de règles



A Les pattes à Pouf

Ce jeu se joue en 2 phases. La première consiste à trouver toutes les cartes boules de poils identiques à ses jetons pour former l'équipe la plus complète. Lors de la deuxième, les joueurs donnent une pichenotte à leurs jetons après les avoir déposés sur leur point, pour les propulser dans le salon, plus précisément sur le pouf tant convoité. On calcule ensuite les points selon la zone du salon atteinte. Inclut 1 plateau de jeu recto verso (maison ou jardin), 60 cartes et 25 jetons. 2 à 5 joueurs.

5 ans + **24⁹⁵** 2148766

B Vache Meuuuh vite !

Selon la combinaison des dés et de la carte fruit retournée, les joueurs ont différentes consignes pour gagner cette carte : crier un fruit, un chiffre ou un bruit d'animal. Jeu d'observation qui demande un oeil de lynx et une réaction rapide pour gagner le plus de cartes fruit. Trois versions suggérées de 3 niveaux de difficulté, selon le nombre de dés utilisés. Inclut 40 cartes fruit et 4 dés. 2 à 5 joueurs.

5 ans + **26⁹⁵** 2148816

C Coco Crazy

Jeu de mémoire original où il faut être le premier à trouver 1 singe de chacune des 6 couleurs, cachés dans 6 noix de coco. Mais attention! Le dé cache des surprises : les noix de coco changent de place! Inclut : 6 noix de coco, 36 singes en 6 couleurs, 1 dé, 1 plateau de jeu et les règles. 2 à 8 joueurs.

5 ans + **34⁹⁵** 2290492

D Jooky Jooky

Dès qu'une carte est retournée, les joueurs doivent observer les consignes et effectuer la bonne action avec la tapette. Regroupe 4 types de défis, dont des labyrinthes et des exercices recherche et trouve. Le premier qui récupère 10 cartes a réussi à chasser les cafards. Inclut 50 cartes défi, 5 tapettes, 1 feuille d'autocollants et 1 cafard. 2 à 5 joueurs. 6 ans +

25⁹⁵ 2148832

E Bats la bête !

Au hasard des cartes retournées une à une, les joueurs doivent repérer des trios : 3 monstres de la même couleur, 3 arrière-plans de la même couleur ou 3 monstres de même type aux couleurs différentes. Vite! il faut taper sur le monstre flexible pour alors redistribuer les cartes monstres aux autres joueurs. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne. Inclut 60 cartes monstre et 1 bête flexible. 2 à 8 joueurs.

6 ans + **26⁹⁵** 2148998

F Devine ce que je mime

Jeu de mime au cours duquel le joueur fait deviner un animal, une action, un personnage ou même un objet, sans faire de sons. La roulette détermine la catégorie. Il faut être le premier à gagner 6 cartes. Inclut 1 plateau de jeu avec roulette intégrée et 144 cartes illustrées. 2 joueurs et plus. Variante suggérée en équipes.

6 ans + **29⁹⁵** 2140291

G Mysterium Kids

Jeu coopératif où les joueurs tentent de découvrir des trésors avant que le jour se lève. À tour de rôle, ils doivent faire deviner une carte illustrée d'une situation sonore en utilisant seulement le tambourin pour taper, frotter, gratter, pianoter, varier les rythmes. Mais attention: les joueurs ont un nombre de tours limité pour réussir à gagner le trésor, car la lune avance à chaque tour. Très original, car fait appel à la mémoire auditive et aux compétences en bruitage. Inclut 1 plateau manoir pour placer 5 cartes à la fois, 1 plateau compte-tours et 1 lune, 78 cartes bruit, 10 tuiles trésor, 5 jetons fantôme et 1 tambourin de 15 cm. 2 à 6 joueurs.

6 ans + **49⁹⁵** 2148824

H Yum Pirates

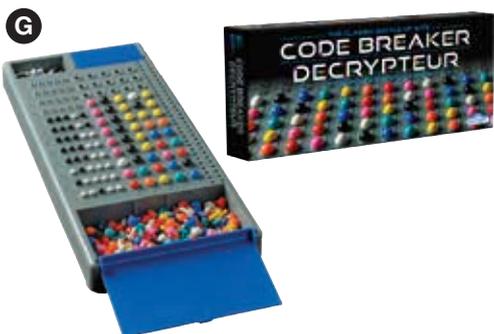
Jeu de dés inspiré du Yum, où les joueurs pirates forment des combinaisons de dés pour arriver à couler tous les bateaux ennemis et demeurer le dernier pirate en mer. Un dé pouvoir peut donner des avantages, mais il faut savoir l'utiliser! Inclut : 6 planches bateau, 6 cartes personnage, 30 jetons personnage, 40 boulets, 5 dés de piraterie et 1 dé de pouvoir.

7 ans + **24⁹⁵** 2290203

I Orbito

Jeu de stratégie où le premier joueur qui réussit à aligner 4 billes de sa couleur sur le plateau de jeu gagne. Simple? Après chaque tour, on enfonce un bouton, et toutes les billes se déplacent! Il faut prévoir. 2 joueurs.

7 ans + **34⁹⁵** 2290682



A Shokoba

Jeu de cartes au cours duquel il faut accumuler un maximum de pierres précieuses. À chaque tour, le joueur tente d'ajouter des cartes face visible, dont la somme correspond à une carte qu'il a en main (additions de 1 à 10). On compare ensuite le nombre de cartes et le nombre de pierres pareilles pour accumuler des points et gagner des gemmes. Inclut 40 cartes et 1 sac de pierres précieuses. 2 à 4 joueurs.

7 ans + **24⁹⁵** 2148725

B Premier de cordée

Les adversaires doivent hisser en premier leur cordée de 5 grimpeurs en haut de la montagne. Ils déplacent leurs pions de part et d'autre de la montagne en respectant la longueur de la corde qui relie les grimpeurs. Placez-les en sécurité car ils peuvent être délogés et chuter! Jeu aux règles simples mais qui demande réflexion et stratégie. Inclut la montagne en bois de 30 cm de hauteur et 2 cordées de 5 pions. Pour 2 joueurs.

7 ans + **39⁹⁵** 2148865

C Linx

Les règles de ce jeu de réflexion allient 2 classiques : le tic-tac-toe et le jeu de roche-papier-ciseaux. À tour de rôle, les joueurs déposent une tuile de leur couleur, face visible ou cachée, en respectant les consignes de positionnement : grandeur de la surface de jeu, tuiles adjacentes aux autres et respect de la hiérarchie roche-papier-ciseaux. Le premier qui aligne 3 tuiles de sa couleur gagne. 2 à 4 joueurs avec une version par équipes.

8 ans + **17⁹⁵** 2148808

D Chocoly

En déposant tour à tour des tuiles composées de 4 carrés de chocolat, les joueurs essaient de juxtaposer les carreaux de leur sorte de chocolat pour composer la plus grande barre possible. Ils ont aussi la possibilité de superposer des tuiles selon certaines consignes, pour nuire aux adversaires. Inclut 36 tuiles et 22 jetons. 2 à 4 joueurs.

8 ans + **14⁹⁵** 2148758

E Sherlock

Dès que 2 cartes sont retournées, les joueurs tentent de repérer le nombre de différences entre elles pour attraper le chiffre correspondant. Les réponses se trouvent au dos des cartes, ce qui permet d'attribuer les points aux joueurs. Inclut 40 images quasi identiques, 10 marqueurs (1 à 10) et 30 jetons. 2 à 6 joueurs.

8 ans + **29⁹⁵** 2148783

F Stratego rapide

Version plus rapide du jeu Stratego. On part à la conquête du drapeau adverse mais avec une armée restreinte. Inclut 10 pions rouges, 10 pions bleus, 1 planche de jeu, 1 écran et des instructions. 2 variantes de jeu. Pour 2 joueurs.

8 ans + **19⁹⁵** 2120970

G Décodeur

Jeu d'hypothèses et de déductions qui consiste à tenter de deviner le code secret que l'adversaire a composé avec 5 pions de couleur. En plus du plateau de jeu, inclut 192 pions en couleur, 32 petits pions noirs et 42 blancs. Pour 2 joueurs.

8 ans + **22⁹⁵** 2120989

H Les joyaux du génie

Sur chaque grille, les joueurs doivent placer dix trios de gemmes hexagonales, pour remplir complètement l'espace tout en respectant les indices donnés par les dés. Inclut 2 grilles, 2 ensembles de 10 gemmes double face regroupées par 3, 1 brasseur de dés et 9 dés. 1 ou 2 joueurs

8 ans + **35⁹⁵** 2140028

I De cornichon à manchot!

Jeu d'association où les joueurs doivent trouver les liens qui unissent leurs 25 cartes avec les cartes étalées du jeu. Mais attention, les liens doivent être dictés clairement et les cartes du dessus changent au rythme des associations des autres joueurs. Contient 528 cartes thématiques double face. 2 joueurs et plus.

8 ans + **29⁹⁵** 2041531

Jeux de cartes



A Le 8 monstrueux

Comme au jeu classique UNO, les joueurs déposent une de leurs cartes lorsqu'ils peuvent associer leur monstre par le nombre ou la couleur, le but étant de se débarrasser de toutes ses cartes. Inclut 36 grandes cartes illustrant 9 créatures. Cartes de 8 x 10,5 cm. 2 à 4 joueurs.

4 ans + **4⁹⁵** 2121002

B La bataille des dinosaures

Jeu de bataille dans lequel les joueurs retournent chacun un dinosaure. La plus grande valeur remporte les 2 cartes. 36 cartes de 8 x 10,5 cm illustrant des dinosaures numérotés de 1 à 9. Pour 2 joueurs.

4 ans + **4⁹⁵** 2121010

C À la pêche

À la manière du jeu Pige dans le lac, les joueurs demandent des cartes aux autres joueurs afin de compléter le plus de trios de créatures marines. Inclut 36 grandes cartes illustrées de 12 animaux marins. Cartes de 8 x 10,5 cm. 2 à 4 joueurs.

4 ans + **4⁹⁵** 2121028

D Dame de pique des dragons

Jeu de cartes qui consiste à piger une carte à la fois dans le jeu d'un autre joueur, afin de regrouper des paires de dragons, sans rester avec le grincheux à la fin de la partie. 37 grandes cartes illustrées de 18 dragons et 1 ogre grincheux. Cartes de 8 x 10,5 cm. 2 à 4 joueurs.

4 ans + **4⁹⁵** 2121069

E Rock Band

Jeu de cartes où chaque joueur tente de recruter 4 musiciens pour former son groupe. Parce qu'ils sont gourmands, il les recrute grâce à des cartes poisson pigées tout au long du jeu. Chaque musicien a ses préférences! Jeu de 40 cartes. 2 à 4 joueurs.

4 ans + **12⁹⁵** 2148923

F Tornaloco

Tous en même temps, les joueurs doivent placer rapidement leurs 4 cartes rapido dans le bon ordre et du bon côté à partir des consignes visuelles de la carte tornade : suivre les dessins placés sur la tornade en partant du centre vers l'extérieur. Inclut 24 cartes rapido et 36 cartes tornade. 2 à 6 joueurs.

6 ans + **16⁹⁵** 2148857

G Mix Family

Version originale du jeu des familles où il faut regrouper 3 animaux de la même sorte ou de la même couleur. Pas si facile! La partie prend fin lorsqu'un joueur a réuni 3 familles. Inclut 36 cartes. 2 à 4 joueurs.

6 ans + **12⁹⁵** 2148915

H Golden Train

Jeu de mémoire dans lequel il faut retenir les valeurs numériques des wagons des adversaires, pour ensuite les attaquer et les récupérer dans son train : la valeur numérique de la dynamite est-elle plus élevée que celle du wagon attaqué? Le train le plus long gagne la partie. Inclut 58 cartes. 2 à 4 joueurs.

6 ans + **16⁹⁵** 2148899

I Monstrio

Jeu de mémoire au cours duquel les joueurs retournent des cartes monstres, sur lesquelles il y a parfois des bonbons. Il faut prendre des risques et savoir s'arrêter au bon moment pour ne pas retourner 3 monstres identiques sinon on ne récolte rien. Inclut 72 cartes. 2 à 4 joueurs.

7 ans + **16⁹⁵** 2148907

J Uno sans pitié

Un jeu Uno encore plus impitoyable! De nouvelles cartes aux conséquences considérables : piger 6 ou 10 cartes, échanger de main avec un autre joueur et plus encore. 112 cartes Uno et 56 cartes sans pitié. 2 à 6 joueurs.

7 ans + **16⁹⁵** 2140747

Défis Nature

Cartes superbement illustrées de photos, permettant de découvrir les particularités des espèces animales les plus répandues comme les plus menacées. Les joueurs parient sur les points forts des animaux (poids, taille, longévité et nombre d'oeufs par an) et retournent la situation à l'aide de leurs espèces menacées. Chaque jeu contient 36 cartes. 2 à 6 joueurs.

7 ans + **K Rapaces 14⁹⁵** 2248152

L Abeilles et autres pollinisateurs 14⁹⁵ 2248111

M Animaux d'eau douce 14⁹⁵ 2248129

N Civilisations disparues 14⁹⁵ 2248137

O Spot it! Connect

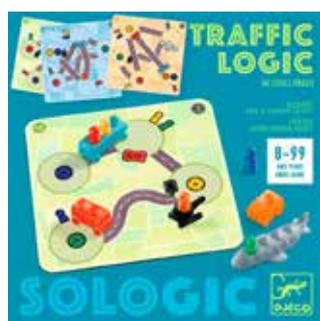
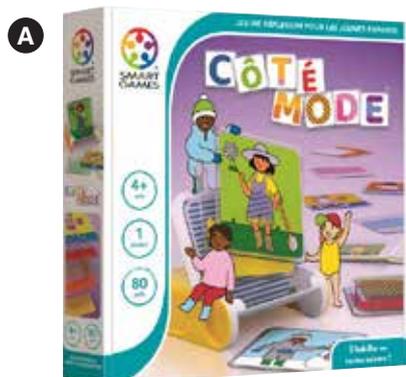
Jeu de cartes qui s'apparente au Spot it. Mais ici, on joue en équipe, et les joueurs déposent des cartes ayant un symbole commun dans le but de former des rangées de 4 cartes de leur couleur. Inclut 90 cartes hexagonales créclées de 4 couleurs distinctes, illustrées de 10 symboles. 2 à 8 joueurs, pour jouer individuellement ou en équipe.

8 ans + **20⁹⁵** 2148840

P Hit !

Jeu de cartes aux valeurs numériques de 1 à 10, qu'il faut piocher à tour de rôle, en quantité voulue. Les joueurs doivent s'arrêter au bon moment ou ils risquent de tout perdre s'ils pigent une valeur déjà présente devant eux. Possibilité de voler les cartes des autres ayant une valeur similaire. Lorsque la pioche est épuisée, celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. Inclut 90 cartes. 2 à 5 joueurs.

8 ans + **17⁹⁵** 2148733



A Côté mode

Attrayant jeu qui consiste à reproduire les images de personnages habillés selon les différentes saisons en superposant des tuiles transparentes à motifs, couleurs et formes variés. Forme, couleur, ordre et orientation: il faut penser à tout ! Inclut 1 support, 8 tuiles transparentes avec motifs et couleurs, 4 tuiles de personnage et 80 défis progressifs, avec les solutions. Plastique. 1 joueur.

4 ans + **39⁹⁵** 2290732

B Logic Garden

Ces jardins de 25 x 25 cases, illustrés de fruits et légumes, doivent être divisés par sections à l'aide des pièces en forme de pentominos. Une seule consigne : pas de doublon dans chaque section de plantation. Inclut 20 cartes défis recto verso (40 défis), 7 pièces en bois. Solutions incluses dans le livret. 1 joueur.

6 ans + **19⁹⁵** 2148931

C Wildanimo

Sur des grilles de 4 x 4 cases, des illustrations indiquent quels animaux doivent se retrouver sur les colonnes et les rangées. Le défi consiste à placer les formes géométriques pour que les animaux se retrouvent à la bonne place. 20 cartes défis recto verso (40 défis) avec niveau de difficulté croissant, 7 pièces en bois illustrées d'animaux. Solutions incluses. 1 joueur.

7 ans + **16⁹⁵** 2148949

D Chats tournent en rond

Après avoir placé les 5 chats et les 4 pièces de casse-tête surmontées d'une ou de 2 boîtes comme indiqué sur le défi choisi, il faut déplacer les casse-têtes un à la fois jusqu'à ce que chaque chat soit dans un carton ! Inclut : 1 plateau de jeu, 1 couvercle, 5 chats, 4 pièces de casse-tête, 1 livret de 60 défis progressifs et les solutions. 1 joueur.

7 ans + **26⁹⁵** 2290757

E Château formes

Après avoir posé les pièces demandées selon la configuration de départ du défi choisi, il faut compléter le château tel qu'illustré à l'aide de toutes les pièces restantes. Inclut 9 pièces de château et 80 défis progressifs. 1 joueur. Un jeu de réflexion et d'observation qui ravira toute la famille.

8 ans + **36⁹⁵** 2290740

F Perplexus portal

Guidez la bille à travers le parcours labyrinthique à trois dimensions, en suivant l'ordre indiqué par les chiffres. Tout au long du trajet, tournez la boule en tous sens pour garder la bille sur le circuit et traverser les obstacles. Attention, manipulez avec soin, car peut se briser s'il tombe par terre. 100 étapes - ø 18,7 cm.

8 ans + **49⁹⁵** 2140789

G Traffic Logic

Jeu de logique dans lequel les personnages montent et descendent des véhicules pour atteindre chacun leur destination. Quelques consignes à respecter : les véhicules ont chacun leur mode de déplacement et doivent toujours être complets. Inclut 30 cartes-défis recto verso de difficulté croissante (60 défis), 5 pions personnages en bois et 5 véhicules en plastique. Solutions incluses. 1 joueur.

8 ans + **34⁹⁵** 2148956

H Bouquin malin

Pour réussir les défis, il suffit de choisir une carte et de placer les livres et le chat suivant des consignes : nombre de livres, combien à l'horizontale, avec ou sans le chat. La tablette supérieure doit ensuite tenir en équilibre et être bien au niveau. 40 défis pour empiler jusqu'à 12 livres de grandeurs et épaisseurs différentes, identifiés par des couleurs et des lettres. Solutions à l'endos des cartes. Inclut aussi un petit niveau. 1 joueur.

8 ans + **29⁹⁵** 2148774

I IQ Perplex

Pour les pros du casse-tête, 120 défis où il faut ajuster les pièces cubiques 3D dans le boîtier, pour compléter la surface. Attention, certaines pièces peuvent être orientées différemment si on les retourne. Boîtier compact avec couvercle. Inclut 10 pièces de jeu et un livret de 120 défis de difficultés progressives et leurs solutions. 1 joueur.

12 ans + **21⁹⁵** 2148790

Gravitrax Junior



Gravitrax Junior

Système évolutif de construction de circuits à billes. Pièces en fibre de bois et bioplastique permettant de construire chaque fois de nouveaux circuits. Figurines en carton. En donnant un thème à ses circuits, l'enfant plonge dans un monde magique et crée de belles histoires!

4 ans +

A Ensemble de départ XXL Planète
200 pièces **164⁹⁵** 2148493

B Ensemble de départ Jungle
100 pièces **74⁹⁵** 2148501

C Extension Jungle
33 pièces **34⁹⁵** 2148527

D Ensemble de départ Glacier
100 pièces **74⁹⁵** 2148519

E Extension Glacier
34 pièces **34⁹⁵** 2148535

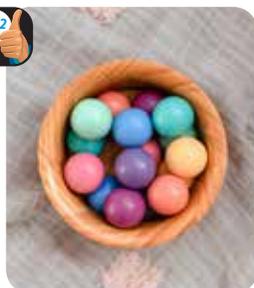
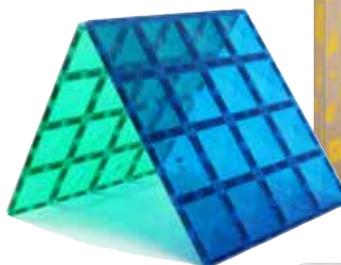
F Extension Désert
33 pièces **34⁹⁵** 2148543

G Extension Océan
33 pièces **34⁹⁵** 2148550

H Extension Rails
35 pièces **44⁹⁵** 2148568

I Extension Trappe
3 pièces **19⁹⁵** 2148585

J Extension Marteau
3 pièces **19⁹⁵** 2148576



B² vous informe

Connetix

Ensemble de formes géométriques aimantées. Permettent de construire une foule de modèles en 2D (sur tableau magnétique) et en 3D, en combinant les différentes pièces. Plastique rigide et lisse aux couleurs vives. Magnétisme puissant, les constructions tiennent bien. Succès fulgurant auprès des enfants de tous les groupes d'âges.

Connetix Balles pastels

Ensembles de tuiles magnétiques de formes diverses aux jolies couleurs, dotées d'aimants puissants permettant de construire une multitude de modèles en 2D ou en 3D. Chaque tuile est scellée et rivetée. Parfaits sur une table lumineuse. En plastique ABS.

- A Connetix Ensemble Méga couleurs vives**
212 pièces **298⁹⁵** 2141950
- B Connetix Plaques de couleur**
Ensemble de 2 plaques **58⁹⁵** 2141787
- C Connetix Transports**
50 pièces **99⁹⁵** 2141844
- D Connetix Circuit à balles**
Ensemble de 92 pièces **134⁹⁵** 2141886
- E Connetix Balles arc-en-ciel**
Ensemble de 12 balles **16⁹⁵** 2142073
- F Connetix Balles pastels**
Ensemble de 16 balles **19⁹⁵** 2142082
- G Connetix Circuit à balles couleurs pastel**
106 pièces **148⁹⁵** 2141985
- H Connetix Ensemble Méga couleurs pastel**
202 pièces **314⁹⁵** 2142008
- I Connetix Ensemble transparent**
Ensemble de 34 pièces **74⁹⁵** 2142280
- J Connetix Plaques transparentes**
Ensemble de 2 plaques **58⁹⁵** 2142181



Construction



A Stix

Jeu de construction fait de bâtonnets de longueurs différentes et de dômes en silicone sur lesquels l'enfant pose des plaquettes en bois pour faire des constructions aussi originales que variées. Offre une multitude de combinaisons où la seule limite est l'imaginaire des enfants.

Stix 60 pièces **59⁹⁵** 2290815
Stix 108 pièces **109⁹⁵** 2290807

B Cônes

Un complément de 48 cônes pour créer des constructions encore plus incroyables. Peut aussi être utilisé comme jeu indépendant.

29⁹⁵ 2148428

C Keva 600 pièces

Jeu de construction créatif composé de 600 planchettes de pin de même taille qu'on juxtapose et superpose pour créer toute une variété de structures en équilibre. La simplicité du matériel encourage les enfants à utiliser leur créativité pour explorer les différentes possibilités du jeu. Rangement dans un bac souple à poignées. 30 cartes de modèles à reproduire qui serviront d'inspiration pour créer de nouveaux modèles.

239⁹⁵ 2121077

K'nex classique

L'enfant assemble les tiges et connecteurs pour faire d'impressionnantes constructions à 2D ou 3D.

D 300 morceaux

Comprend 300 morceaux dont 4 grosses roues et 2 petites. **38⁹⁵** 2148964

E 700 morceaux

Comprend 700 morceaux dont 4 grosses roues et 2 petites. **47⁹⁵** 2148972

G Blocs à encoches – Western

Les pièces crantées s'assemblent facilement. À l'aide des échelles et des éléments de pont inclus, les enfants peuvent construire différentes structures dotées de plateformes surélevées. Comprend des pièces spéciales à angles droits. 10 cartes d'inspiration recto verso. Fabriqué en plastique résistant, pour l'intérieur ou l'extérieur. 129 morceaux.

169⁹⁵ 2141455

H Plus Plus Roues et Plaquettes

Ensemble de 80 roues et 20 plaquettes.

84⁹⁵ 2148477

Plus-Plus Numéro

Il suffit d'associer les couleurs aux numéros du plan pour assembler une mosaïque.

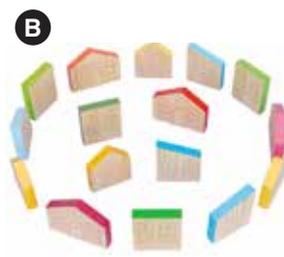
I Espace 500 pièces. **34⁹⁵** 2148451

J Paon 800 pièces. **49⁹⁵** 2148469

F Jeu de construction Lincoln Logs

Un classique de qualité, avec lequel on joue encore et encore ! Jeu de construction tout bois fait de rondins et de pièces de toit qui s'assemblent pour créer une maison classique ou toute structure que l'enfant peut imaginer. Instructions de construction étape par étape faciles à suivre. 268 morceaux.

159⁹⁵ 2148981



A Ensemble petit architecte heureux

Série de 22 panneaux en bois avec portes et fenêtres, qu'on agence en insérant les rainures les unes dans les autres. Permet de créer une foule de constructions. La plus grande pièce mesure 15 x 9 cm.

87⁹⁵ 2141596

C Dinosaures architecte

Volcans, cavernes et montagnes forment le décor où évoluent 10 dinosaures imprimés sur des silhouettes en bois. Tiennent bien debout grâce à leur épaisseur. La plus grande pièce mesure 30 x 20 cm. 20 pièces en tout.

144⁹⁵ 2141638

E Blocs branches

Permet la création de constructions inspirées de la nature. L'écorce texturée ajoute une exploration sensorielle reflétant les avantages organiques du jeu en plein air. 36 blocs. Pour l'intérieur ou l'extérieur. Conserver à l'intérieur.

79⁹⁵ 2141471

G Famille arc-en-ciel

Ensemble de 16 personnages en bois dont le dégradé de couleurs permet de les regrouper en 4 familles. Le plus grand mesure 8 cm et le plus petit, 5 cm.

57⁹⁵ 2141612

B Maisons de couleur

Ensemble de 16 silhouettes de maisons en bois de pin naturel. Les portes et les fenêtres sont imprimées de la même couleur vibrante que le pourtour des maisons. Environ 14 x 12 cm.

129⁹⁵ 2141589

D Circuit recto verso

Les enfants assemblent les différents morceaux de routes recto verso pour créer d'innombrables circuits. L'ensemble comprend 42 pièces de puzzle de tailles variées et 5 cartes d'inspiration recto verso favorisant divers thèmes de jeu. En MDF stratifié.

129⁹⁵ 2141463

F Elfes arc-en-ciel

Dix elfes en bois, vêtus de capes et de chapeaux en feutre, qui enrichissent les scénarios magiques des tout-petits.

139⁹⁵ 2141646

H Personnages arc-en-ciel

Ces figurines simplifiées aux couleurs vives favorisent le jeu symbolique lors du jeu de construction ou de tout autre jeu. Comprend 16 figurines pleines. Les plus grandes mesurent 7 cm de haut. En plastique au fini givré.

59⁹⁵ 2141480

Robots éducatifs



A BB



B



C



D

A KUBO – Ens. de codage de départ

KUBO permet d'enseigner facilement aux enfants des notions de base en programmation, des séquences et des fonctions répétitives, bref de développer leur pensée logique. L'ensemble de départ inclut :

- 1 surface de jeu de 48 x 48 cm
- 1 robot KUBO à utiliser facilement sur une table
- 1 câble micro-USB pour recharger le robot
- 46 tuiles de codage.

4 ans + **299⁹⁵** 2146850

B PYXEL, LE CHIEN ROBOT

Les enfants commencent à programmer avec le langage Blockly, puis passent au codage Python avancé ! Comprend PYXEL le chien robot, une batterie rechargeable, une interface utilisateur intégrée et un activateur de code.

8 ans + **169⁹⁵** 2144088

C Loti-Bot

Loti-Bot regorge de fonctionnalités pour permettre d'enseigner le code à l'école, notamment des DEL programmables, des capteurs tactiles, des capteurs de proximité, un porte-stylo réglable, un microphone, un haut-parleur, 20 sons préchargés, un capteur de détection d'autres robots (qui détecte d'autres Loti-Bot, Blue-Bot et Bee-Bot !) et 1 capteur de distance qui empêche Loti de tomber du bord de la table. Rechargeable.

8 ans + **269⁹⁵** 2144286

D VinciBot

VinciBot est un robot programmable muni de multiples fonctions et rechargeable. Programmation graphique et Python.

8 ans + **149⁹⁵** 2144187



A Trousse de plantation – 20 boîtes

Les boîtes sont faites en carton non blanchi et amidon de maïs, 100% compostables, de 10 x 7,5 cm. Des crayons de bois pour identifier les plantes et des autocollants à colorier pour décorer les boîtes sont inclus. Contenu : 20 boîtes compostables (250 ml), 20 sacs de terre (907g au total), 20 crayons de bois et semences variées (haricot mauve, capucine, pousses de tournesol et herbe à chat [blé]), autocollants à colorier et instructions. À noter que les semences peuvent varier selon la disponibilité.

72⁹⁵ 2274520

B Trousse de plantation de luxe – 10 pots

Les pots sont faits de fibres végétales recyclées et de résine non toxique, trou de drainage, soucoupe incluse, grandeur de 9 x 7,5 cm. Des crayons de bois pour identifier les plantes et des autocollants à colorier pour décorer les pots sont inclus. Contenu : 10 pots en fibres végétales recyclées (couleurs variées), 10 sacs de terre (454 g au total), 10 crayons de bois, semences de fines herbes (basilic, ciboulette, persil, origan), autocollants à colorier pour décorer les pots et instructions. À noter que les semences peuvent varier en fonction de leur disponibilité.

114⁹⁵ 2274538

C Germeiros avec semences

Cet ensemble de 3 germeiros est idéal pour des projets de culture de fines herbes et autres pousses. Aucun terreau nécessaire, les semences croîtront au contact de l'eau.

L'ensemble comprend :

- 3 bases perforées
- 3 bases non perforées
- 3 couvercles perforés
- 3 couvercles non perforés
- 1 feuillet d'instruction
- Semences pour tout un groupe d'enfants (Pois, tournesol, luzerne)

4 ans +

104⁹⁵ 2130011

D Contenant à compostage transparent

Contenant à compostage hermétique et transparent, à 3 sections. L'ensemble contient 3 thermomètres fonctionnels et un guide de l'enseignant avec idées d'activités et leurs échéanciers. 30,4 x 10,1 x 20,3 cm.

4 ans +

75⁹⁵ 2178663

E Le Labyrinthe des plantes

En plantant les graines et plaçant le pot dans le labyrinthe, les enfants pourront observer la plante qui pousse en suivant la lumière !

6 ans +

23⁹⁵ 2145689

F Réactions et transformations

Voici un ensemble pour réaliser de toutes premières expériences de chimie ! La boîte contient tout le nécessaire pour mélanger les substances, observer les réactions en toute sécurité et approfondir les connaissances avec le loto des éléments.

8 ans +

23⁹⁵ 2145580

G Astro Joueur

Avec ce jeu l'élève pourra découvrir les planètes et les objets célestes du système solaire de manière interactive et amusante et entraîner les autres joueurs dans une course spatiale passionnante ! Qui sera le premier à remplir sa mission ?

6 ans +

29⁹⁵ 2145382

H Le Laboratoire de bioplastique

Un outil qui fait découvrir les matériaux du futur et créer du plastique végétal en exploitant de simples réactions chimiques. Une mission de recyclage est aussi proposée pour en savoir plus sur cet enjeu.

8 ans +

23⁹⁵ 2145481

I Expériences sur le mouvement

Les enfants construisent une voiture et un bateau et les font avancer avec la force élastique ! Inclut aussi un jeu de parcours pour renforcer les connaissances !

6 ans +

23⁹⁵ 2145788

Jeux de remue – méninges



A Construction avec blocs 3D

Les enfants développent des compétences d'orientation spatiale et de pensée logique pour ériger des structures de blocs en 3D illustrées sous différents angles (de face, de côté). Inclut 26 blocs en bois, 2 panneaux en acrylique, 1 base et 1 livret de 32 défis allant de facile à difficile.

22⁹⁵ 2291186

B Archilogic

Jeu de reconstruction des gratte-ciels d'une grande ville, nécessitant que l'on veille à ne pas boucher la vue des habitants. Exige réflexion et logique pour placer chaque fois 8 pièces parmi les 10, recto ou verso, à l'horizontale ou à la verticale. Inclut 25 cartes-défis recto verso (soit 50 défis) de 3 niveaux de difficulté, 10 pièces de puzzle en bois illustrées et les règles du jeu avec solutions.

28⁹⁵ 2240406

C Pentamino

Jeu de logique et de réflexion qui consiste à placer des animaux à plat sur un plateau. Inclut 1 cadre en bois à fond quadrillé, 7 animaux attrayants en bois, 30 cartes de défis de 4 niveaux de difficulté, allant de la simple reproduction à la déduction des pièces-animaux manquantes et les règles du jeu avec solutions.

25⁹⁵ 2240414

D Tangram 4 en bois

Excitante version multijoueur du casse-tête classique. Les joueurs lancent le dé de couleurs et résolvent la figure illustrée sur la carte de la couleur correspondante. Le plus rapide remporte la partie. Inclut 1 sablier. De 1 à 4 joueurs.

22⁹⁵ 2290881

E Placote – Contrefaçon

Jeu de mémoire à court terme, d'attention sélective et de discrimination visuelle rapide consistant à déceler de légères différences entre des images. La mémorisation de caractéristiques permet de devenir habile. Inclut 84 cartes illustrées, de quatre niveaux de difficulté, et 1 guide d'accompagnement. 1 à 4 joueurs.

4 ans +

22⁹⁵ 2240422

F Fermer la boîte 12

Jeu de hasard conçu pour effectuer des additions, des soustractions et des multiplications simples. Consiste à jeter les 2 dés et à en additionner les points, puis à trouver toutes les combinaisons possibles donnant ce résultat, afin de faire basculer les tuiles numériques correspondantes. Les points des tuiles non basculées sont additionnés, et la marque la plus basse l'emporte. Double boîtier en bois, de 34 cm de longueur et 4 dés. 2 joueurs.

6 ans +

29⁹⁵ 2183143

Livres Cherche et trouve géants

À travers 9 univers très détaillés, il y a 50 éléments, dont 10 personnages récurrents, à retrouver à chaque double page. Pour découvrir des lieux, des spectacles et des personnages délirants, dynamiser l'imagination et enrichir le vocabulaire. 18 robustes pages cartonnées, débordantes de couleurs.

G Au spectacle

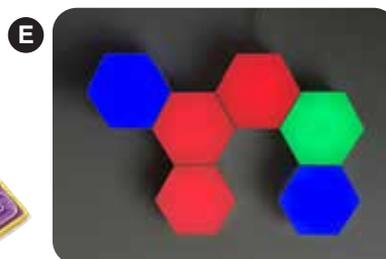
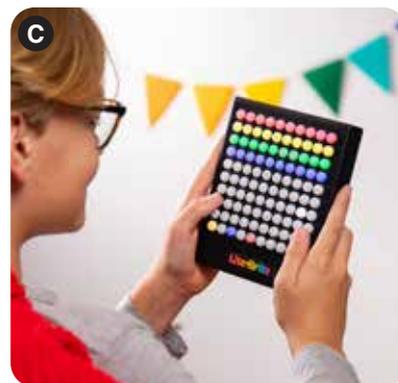
19⁹⁵ 2240257

H En plein imaginaire

19⁹⁵ 2240240

I À tous les étages

19⁹⁵ 2240224



A Trousse d'activités pour moments de transition

Trousse de 10 accessoires de jeu et de manipulation pouvant favoriser une autorégulation des émotions et une diminution de l'anxiété lors des moments de transition. Inclut : 1 Bracelet de boules créatives en bois, 1 Tangle mince en fourrure, 1 Tube spirale sensoriel, 1 kaléidoscope, 1 Fleur multicolore de tri remplie de gel et de billes, 1 Tuberz à liquide pailleté bleu, 1 cube magnétique à reconstituer avec 7 pièces, 1 Pomme magnétique à dessiner, 1 boule à massage Harmony et 1 Balle Puzzle Senso Sphere. Dans un bac de rangement.

94⁹⁵ 2141208

B Tubes sensoriels du changement des saisons

Chaque tube facile à saisir est codé en couleur en fonction de sa saison et contient des éléments naturels comme des plantes, des animaux ou des flocons de neige. Activés par la simple pression d'un bouton. Jeu de 4 tubes en plastique.

29⁹⁵ 2290980

C Lite Brite Touch

Les enfants appuient sur les 100 boutons lumineux pour faire défiler 7 couleurs, tandis qu'ils s'amuse à 3 jeux divertissants seuls ou contre un ami, créent des images à l'aide de 12 modèles ou réalisent les leurs, puis voient les motifs prendre vie grâce à 1 de 5 animations différentes. Alimenté par 3 piles AA (comprises) ou micro-USB.

32⁹⁵ 2140051

D Ensemble de labyrinthes pleine conscience

Soutient l'apprentissage socioémotionnel et la pleine conscience grâce à un outil pratique et facile à utiliser. Inclut 3 tableaux recto verso, illustrés avec des chemins en relief à suivre avec le doigt, proposant 6 rythmes respiratoires originaux (vagues, lion, escalier et plus). Les chemins comportent des indications tactiles pour inspirer, expirer et faire une pause. Avec un guide de démarrage. Env. 18 x 18 cm ch.

29⁹⁵ 2291087

E Alvéoles lumineuses

Le lot de 7 appliques murales hexagonales à DEL inclut des connecteurs invisibles, 1 support de table, 1 câble et des connecteurs USB, de même que 1 télécommande à 13 couleurs prééglées, 3 effets lumineux et 1 minuterie de 30 minutes avec arrêt automatique.

Activation à distance ou tactile, pour plus d'interaction. Permettent des centaines de configurations différentes. Formidables pour les salles sensorielles et les classes. 10,3 x 9 x 3 cm ch.

129⁹⁵ 2141084

F Trio de tubes de manipulation sensoriels

Chaque tube cible une compétence sensorielle différente : écouter les perles tombantes, voir les paillettes tourbillonnantes et les visages souriants, et sentir le poids du sable qui tombe. Avec capuchons tactiles texturés ou pivotants et cliquetants. Dimensionnés pour les petites mains. Plastique robuste. 12,7 cm de haut.

25⁹⁵ 2271386

G Paresseux lesté vibrant

Il suffit d'enfoncer le bouton d'alimentation situé sur le pied du paresseux pour déclencher une vibration de massage revigorante et une stimulation sensorielle favorisant la concentration. Fait de polyester ultradoux rempli d'une combinaison de billes de verre et de polyester.

Requiert 2 piles AA (non comprises).

29⁹⁵ 2240265

H Grosse balle scintillante à presser

Presser cette balle scintillante peut contribuer à réduire l'anxiété et développer des compétences d'autorégulation. ø 10 cm.

12⁹⁵ 2140069



A Table sensorielle et de jeux de construction

Table au panneau du dessus amovible, doté d'une grande plaque de base compatible avec Lego®. Sans le panneau, la table peut recevoir 2 des bacs en plastique, permettant aux enfants de faire toutes sortes de jeux sensoriels. Hauteur réglable à 48 cm et 61 cm. 4 bacs en plastique inclus, dont 2 avec couvercle. Table et panneau en bambou et bacs en plastique. 89 cm de large x 64 cm de profond.

445⁹⁵ 2148486



B Chariots en bambou

Offrent une esthétique naturelle convenant mieux aux environnements neutres ou pour la petite enfance. Incluent de grands bacs ouverts, de couleurs vibrantes, à accès aisé. Sur roulettes à frein de 5 cm. 102,8 x 40 x 92,7 cm de haut.

6 bacs **279⁹⁵** 2146678
9 bacs **336⁹⁵** 2146652



C Chevalet mobile à 4 bacs en bambou

Chevalet polyvalent, idéal pour les livres de lecture guidée et d'autres activités de groupe. Compte : 1 surface magnétique effaçable à sec améliorée, 1 tableau amovible réglable effaçable à sec, 1 support réglable et sûr, à blocage, pouvant accueillir de grands livres, 4 bacs ouverts coulissants à butée, de 38 x 30 x 15 cm, pour organiser le matériel et le garder à portée de la main, et des crochets amovibles à pression, pour blocs de conférence et accessoires, et un mécanisme de freinage. Sur 4 grosses roues de 7,6 cm. 78,7 x 71 x 144,7 cm de haut.

557⁹⁵ 2245686





A Chariot de transport

Modèle hautement stable, robuste et résistant aux intempéries, parfait pour ranger des jouets pour le sable, des ballons et autre équipement de sport. Avec panneaux supérieur et latéral repliables favorisant l'accès au contenu, roues verrouillables pour plus de mobilité au gymnase ainsi qu'en plein air et protection anti-pince-doigts pour une sécurité optimale. Acier. 112 x 70,6 x 83 cm.

494⁹⁵ 2291029



B Balance mobile

Instrument de mesure classique monté sur une base de tricycle sûre, à poignée et roues intégrées facilitant les déplacements à l'extérieur et l'intérieur, avec 1 bassin pratique pour le sable, les cailloux et autres matériaux, 2 poids d'équilibrage et 2 seaux transparents pour faire le lien entre le volume rempli et le poids. Avec fiches d'expérimentation. Acier inoxydable et plastique. 70 x 92 cm de haut.

294⁹⁵ 2291011



C Bancs pliables – Ensemble de 4

Il y a de la place pour tout le monde! Quatre bancs pliables, idéaux pour les activités extérieures ou intérieures. Se transportent et s'installent en un tournemain : il suffit de les déplier. Après l'utilisation, simplement plier et ranger dans les sacs de transport à poignée. Cadre en acier peint par poudrage. Siège en tissu extrêmement robuste et résistant aux intempéries. Inclut 4 bancs et 2 sacs de transport. Chaque banc mesure 110 x 33 x 36,5 cm.

239⁹⁵ 2128213



Loisirs créatifs

A



B



C



Marqueurs double pointe KingArt

Couleurs riches et vibrantes offrant un mélange exceptionnel. Double pointe: une fine pour tracer des lignes précises et une en biseau, pour créer des traits de diverses largeurs. Source d'encre unique garantissant une uniformité de la couleur. Formule à base d'alcool. 24 couleurs dans un boîtier transparent.

- A** Marqueurs double pointe KingArt – Couleurs vives
- B** Marqueurs double pointe KingArt – Couleurs pastel
- C** Marqueurs double pointe KingArt – Couleurs portrait

44⁹⁵ 1364785
44⁹⁵ 1364793
44⁹⁵ 1364801

D



D Marqueurs Twin-TipMD KingArt

Mélange des couleurs exceptionnel pour les croquis, le dessin et l'illustration. Couleurs originales et capuchons codés. Double pointe, fine et en biseau. Encre à base d'alcool. Boîte de 36 couleurs.

34⁹⁵ 1364819

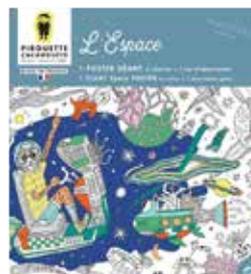
E



E Bâtonnets gel KingArt

Avec une texture douce et onctueuse, les couleurs se mélangent aisément avec ou sans eau et sont saisissantes sur le papier foncé. Pour le papier, le bois, le verre ou les toiles montées. Stables à la lumière, sans odeur et non toxiques. 24 couleurs vibrantes dans un boîtier de rangement.

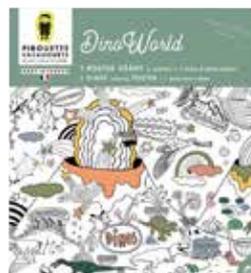
37⁹⁵ 1364827



A Affiches à colorier

Affiches géantes aux thématiques aimées des enfants, fourmillant d'amusants détails. Incluent un jeu d'observation. 100 x 70 cm.

L'espace	19⁹⁵	1190149
L'océan	19⁹⁵	1190099
La jungle	19⁹⁵	1190107
La montagne	19⁹⁵	1190123
Le jardin	19⁹⁵	1190131
Monde de dinos	19⁹⁵	1190115



B Tapis de table à colorier

À colorier avec de la peinture, des marqueurs à base d'eau, de la craie ou des marqueurs à craies liquide. En polypropylène. Lavable. 33,5 x 48 cm

Conte de fées	9¹⁵	1020031
Dinosaures	9¹⁵	1020015
Espace	9¹⁵	1021542
Océans	9¹⁵	1021526
Pôle Nord	9¹⁵	1021534
Safari	9¹⁵	1021518



C Crayons Wonder Stix

Cet ensemble de 12 crayons sont sans poussière, lavables, sans odeur ni bouchon. Il suffit de tourner pour allonger la pointe des crayons. Les crayons deviennent permanents sur le papier, le carton et le bois, mais peuvent s'effacer sur les tableaux blancs, l'ardoise et la vitre (avec un peu d'eau pour la vitre).

	17⁹⁵	1364900
--	------------------------	---------



D Funny Mat – Ensembles de puzzle lavable à colorier

Les 12 grosses pièces de polypropylène souple sont conçues précisément pour les enfants d'âge préscolaire. Lavable. 30 x 40 cm. 3 ans +

L'âge des dinosaures	19⁹⁵	2240042
Les animaux mignons	19⁹⁵	2240034
Les pirates	19⁹⁵	2240059
Les véhicules	19⁹⁵	2240067

A



A Trousse de base avec mallette

Cette mallette au nettoyage aisé contient 6 couleurs, 2 éponges haute densité, 3 pinceaux différents (rond, fin et plat), 1 gel scintillant argent et 1 guide de maquillage pas à pas en couleurs. Permet de maquiller plus de 300 enfants.

72⁹⁵ 2247914

B² vous informe

Snazaroo

Fait d'ingrédients de qualité cosmétique supérieure, selon les critères de qualité les plus stricts. Offre un arc-en-ciel de teintes et de finis richement pigmentés, gages de haute couvrance. À base d'eau, sans parfums ni parabènes, MIT/CMIT ou nanomatériaux, non toxique, jamais testé sur des animaux et conçu pour être doux pour les peaux sensibles. Conforme aux normes EU et FDA strictes. Vendu selon un choix de formats, pour convenir à tout niveau d'expérience. Facile à appliquer en vaporisant un peu d'eau sur un pinceau ou une éponge et à retirer à l'eau savonneuse. Accompagné d'une grande sélection de guide pas-à-pas, livres, tutoriels vidéo et outils en ligne. Avec les enfants de moins de 3 ans, il est recommandé de peindre un petit motif sur la joue, les mains ou les bras.

B



B Paillettes fines

Ajoutent la touche scintillante ultime. Pour le visage, le corps et les cheveux. Faciles à appliquer puis à laver à l'eau savonneuse. Utiliser le gel fixatif (2248003) pour prolonger l'effet. 5 g.

Argent	8⁵⁰	2247971
Bleu ciel	8⁵⁰	2247997
Or	8⁵⁰	2247930
Rose	8⁵⁰	2247955
Rouge	8⁵⁰	2247963
Verte	8⁵⁰	2247948

C



C Gel fixatif pour paillettes

La touche parfaite pour garder les paillettes en place. Appliquer une fine couche de gel fixatif directement sur le visage ou le corps en guise d'apprêt et tamponner des paillettes. Sèche rapidement. Se lave aisément à l'eau savonneuse. Tube de 10 ml.

6⁵⁰ 2248003

E



E Éponges de maquillage

Éponges demi-lune haute densité et durables pour l'application du maquillage. Paquet de 10.

9⁹⁵ 2248011

D



D Blanc de clown

Fard blanc à base d'eau, à la texture crémeuse et très couvrant. 50 ml.

12⁹⁵ 2247856

F



F Maquillage en pain couleurs classiques

Couleurs très couvrantes et de grande qualité, permettant de réaliser tout type de maquillage. 18 ml.

Blanc	8⁹⁵	2247799
Bleu ciel	8⁹⁵	2247831
Jaune	8⁹⁵	2247823
Noir	8⁹⁵	2247815
Rouge	8⁹⁵	2247807
Vert gazon	8⁹⁵	2247849

G



H



I



Pochoirs pour maquillage

L'endos autocollant garde les pochoirs en place, pour offrir d'excellents résultats. Les pochoirs flexibles suivent les courbes du visage, des bras et des mains. Réutilisables et lavables. Ens. de 6.

G Aventure	9⁵⁰	2248086
H Fantaisie	9⁵⁰	2248037
I Halloween	9⁵⁰	2248029



Crayons de maquillage

Pointe biseautée pour faciliter l'application. Déballer simplement pour l'emploi. Boîte de 6.

A Couleurs arc-en-ciel Blanc, noir, rouge, jaune, bleu, vert. **6⁵⁰** 2247864

B Couleurs fantaisie Blanc, noir, rose, or, argent, turquoise. **6⁵⁰** 2247872



Snazaroo – Stylos-pinceaux de maquillage

Nul besoin de pinceaux ou d'eau à part pour réaliser des maquillages propres et nets lors de déplacements. Il suffit de tourner le barillet jusqu'à ce que le stylo-pinceau soit rempli de couleur. Parfait pour les grandes surfaces et les détails. Paquet de 3.

C Rouge vif, or, bleu ciel. **10⁹⁵** 2248045

D Rose vif, violet, argent. **10⁹⁵** 2248052

E Jungle Vert, jaune, brun. **10⁹⁵** 2248060



Ensembles 8 couleurs

Contiennent 8 couleurs de 2 ml, 1 pinceau, 1 éponge et 1 guide pas à pas. Permettent de maquiller 40 enfants.

F Aventure

Blanc, noir, orange, jaune vif, vert foncé, bleu royal, brun clair et rouge vif.

19⁹⁵ 2247880

G Fantaisie

Blanc, noir, jaune clair, rose fuchsia, vert clair, argent électrique, bleu scintillant et lilas scintillant.

19⁹⁵ 2247898

H Trousse Fête ultime

Contient 12 couleurs (dont 2 couleurs scintillantes), 2 gels scintillants argent et poussière d'étoiles de 8 ml, 2 pinceaux, 4 éponges et 1 guide de maquillage pas à pas en couleurs. Permet de maquiller 85 enfants. 12 x 2 ml.

31⁹⁵ 2247906



I Ensemble de pinceaux

Pinceaux compacts, permettant une variation de traits. Ensemble de 3, 1 fin, 1 rond et 1 plat. Verts.

4⁵⁰ 2248078



J Ensemble avec palette

Contient 1 palette réutilisable et 8 couleurs. Permet de maquiller 400 enfants. 8 x 18 ml.

62⁹⁵ 2247922



Créez votre profil Institutions et professionnels sur www.bb.ca et abonnez-vous à l'infolettre pour recevoir nos communications directement dans votre boîte de courriels.

Boutique de Montréal

514 273-9186 / 1 800 361-0378

700, avenue Beaumont
Montréal (Québec) H3N 1V5

 Métro Acadie

Boutique de Longueuil

450 677-5654 / 1 833 311-5654

2676, boulevard Jacques-Cartier Est
Longueuil (Québec) J4N 1P8