

# Livres et jeux 2023

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU DE NOËL !



## ÉDITO

Cher.e.s collègue.s,

Les élus de la Commission jeunesse de la CMCAS Dauphiné Pays de Rhône ont sélectionné pour vos enfants, des cadeaux en accord avec les valeurs fortes qu'elle porte.

Nous avons axé ces choix vers une sélection de livres proposés par une librairie indépendante et partenaire de la CMCAS depuis plusieurs années, ainsi que plusieurs fournisseurs de jouets qui proposent une offre éducative et pédagogique.

Ces cadeaux seront remis comme chaque année lors du traditionnel arbre de Noël organisé par votre SLVie.

Vous avez jusqu'au **15 septembre 2023** pour faire votre choix sur **Mes Activités** : <https://mesactivites-dauphine-pays-de-rhone.ccas.fr/> ou en SLVie et CMCAS.

*La Commission jeunesse*

Flashez le QR Code pour accéder à Mes Activités



## COMMENT CHOISIR ?

Vous pouvez choisir un cadeau pour chacun de vos enfants de la CMCAS né à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2012.

Complétez le bon de commande (disponible sur le site de la CMCAS), en indiquant bien le code choix du cadeau ou rendez-vous sur [Mes Activités en ligne](#).

Et pour que le père Noël soit au rendez-vous, merci de faire votre choix **avant le 15 septembre** !

*Les tranches d'âge sont données à titre indicatif.*



## APPEL À BÉNÉVOLES

Pour que cette journée reste mémorable pour les enfants (et leurs parents), nous avons besoin de bonnes volontés.

Pour ce faire, nous faisons appel à vous, pour nous rejoindre dans la préparation des arbres de Noël. Vous pouvez contacter votre SLVie ou votre antenne de proximité pour vous faire connaître.

Nous n'attendons plus que vous pour partager ces moments !



# LA HOTTE DU PÈRE NOËL



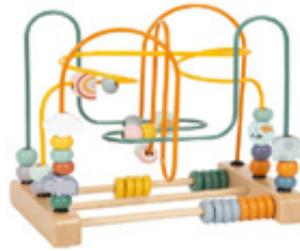
## \* Dès la naissance



### 1.1 ZOO EN BOÎTE

Saurez-vous retrouver l'emplacement des animaux sauvages conformément aux indices donnés sur les boîtes ?

Ce jeu trouvera sa place dans toute chambre d'enfants.



### 1.2 CIRCUIT DE MOTRICITÉ

Circuit de motricité en bois et métal coloré en trois dimensions.

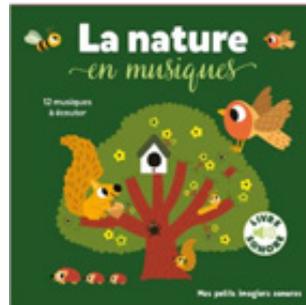
Dimensions : 22 x 20 x 14 cm



### 1.3 GRANDE BOÎTE À MUSIQUE « LA MER »

Grande boîte à musique en bois mécanique avec la mélodie « La mer ».

Dimensions : 22 x 10 x 10 cm



### 1.4 LA NATURE EN MUSIQUES

Une exploration de la nature à travers 12 grands airs de la musique classique.



## \* Dès 2 ans

18 paires d'animaux illustrés



### 2.1 JEU ANIMÉO

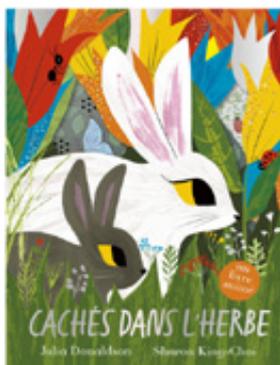
Jeu de memory en bois. 36 gros palets en bois pour 18 paires d'animaux à retrouver.

Dimensions : 22 x 18 x 5 cm



### 2.2 COUCOU HIBOU COUCOU

Allez hop, au lit les petits hiboux ! Il est temps de rentrer se coucher. Aidez les hiboux à rentrer au nid avant que le soleil ne se lève.



### 2.3 CACHÉS DANS L'HERBE

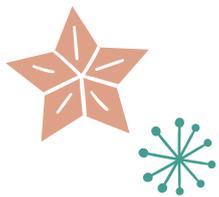
Un album poétique et animé sur les animaux ! Qui est plus têtu qu'un flamant ? Qui a plus d'écaillés qu'un hérisson ? Sur chaque page, soulève les volets et admire les animaux qui t'entourent.



### 2.4 3 CAROTTES ET UN LAPIN

Quelle chance ! Le petit lapin a découvert une, deux, trois superbes carottes ! Il va se régaler... Mais comment emporter ces grosses carottes jusqu'à la clairière ? Heureusement, ses amis sont là pour l'aider...





# LA HOTTE DU PÈRE NOËL



**\* Dès 4 ans**



## 3.1 CONCEPT KIDS ANIMAUX

110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.



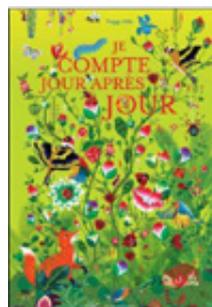
## 3.2 L'ESCALIER HANTÉ

Un jeu de cache-cache rigolo avec de sympathiques fantômes où il faudra faire preuve de malice pour arriver le premier en haut des marches.



## 3.3 MOI JE CUISINE TOUT SEUL

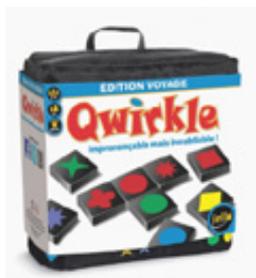
Recettes faciles tout en images pour cuisiner à partir de 3 ans.



## 3.4 JE COMPTE JOUR APRÈS JOUR

Comment représenter les cycles de la nature quand tout en elle change et fourmille à chaque instant ? Un beau défi relevé avec talent par Peggy Nille dans son magnifique et nouvel album à compter.

**\* Dès 6 ans**



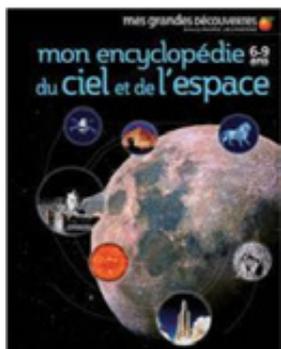
## 4.1 QWIRKLE

Avec ses 108 tuiles en bois, Qwirkle est devenu un classique des jeux familiaux. Le but : associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais attention, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.



## 4.2 DORS DRAGON D'OR

Dans sa caverne, le dragon d'or s'est endormi sur son trésor... Vous êtes un groupe d'aventuriers en quête d'objets disséminés dans le trésor du Dragon D'Or.



## 4.3 MON ENCYCLOPÉDIE DU CIEL ET DE L'ESPACE

Cette encyclopédie apporte des réponses claires et précises aux questions des enfants sur l'Univers, les étoiles, les planètes, les galaxies, les comètes, les météores... et l'histoire de la conquête spatiale.



## 4.4 SUR LES TRACES DE MERLIN L'ENCHANTEUR + LES ENQUÊTES D'ELIOTT & NINA

- **Sur les traces de Merlin l'enchanteur :** Un livre d'enquête sur les traces du célèbre Merlin l'enchanteur, pour partir à la recherche d'un lieu perdu dans le temps et de son trésor magique. Heureusement, ses amis sont là pour l'aider...
- **Les enquêtes d'Eliott & Nina :** Pour leur première enquête, Eliott et Nina partent sur les traces du voleur. Et il n'y a pas de temps à perdre, car le grand match de la saison approche !





# LA HOTTE DU PÈRE NOËL



**\* Dès 8 ans**

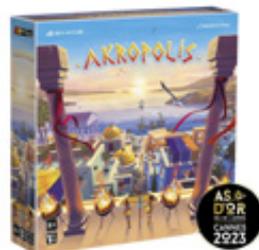


## 5.1

### UNLOCK

Lot de trois coffrets Unlock Short Adventure, panachage aléatoire. Chaque coffret contient 30 cartes d'aventure et les règles du jeu.

*Dimensions : 12 x 7 x 6 cm.*



## 5.2

### AKROPOLIS

Au cœur de l'antique Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire.



## 5.3

### SCIENTES PAS BÊTES

Pourquoi le ciel est bleu ? Comment naît un volcan ? Pourquoi les dinosaures ont disparu ? Quelle est la taille d'une goutte d'eau ? D'où vient le vent ? Quelle est la différence entre un atome et une molécule ?



## 5.4

### LES ROYAUMES SAUVAGES

Un jour, Barclay Picpus s'égaré dans la partie magique de la forêt et tombe sur Viola, une Gardienne des Légendes en recherche d'une Bête Fabuleuse. Accompagné de Viola, il va découvrir les Royaumes Sauvages, qui lui réservent bien des surprises...

**\* Plus de 10 ans**



## 6.1

### MEUTHE

Un jeu d'ambiance très simple : il faut répondre aux questions comme tout le monde. De 4 à 20 joueurs.

*Dimensions : 16 x 13 x 5 cm.*



## 6.2

### LOUP GAROU POUR UNE NUIT

C'est la nuit. Des créatures inquiétantes se cachent dans l'ombre. Mais heureusement, le soleil va bientôt se lever et l'on verra ce que le jour nous réserve.



## 6.3

### LA MYTHOLOGIE GRECQUE

Des encyclopédies thématiques, très richement illustrées, qui invitent les lecteurs à un grand voyage au pays du savoir.



## 6.4

### WONDERGAME

En portant secours à un chien coincé dans une maison sur le point d'exploser, Arthur, Ren et Cecily traversent un portail magique et sont projetés dans un jeu de réalité virtuelle futuriste, le Wondergame. Ils courent désormais un grave danger : s'ils ne parviennent pas à rentrer chez eux avant que se soient écoulées 52 heures, ils disparaîtront à jamais. Pas une minute à perdre !

