Serris
Val d'Europe

Petite Enfance

Catalogue

jeux et jouets

Catalogue jeux jouets

Le jeu

C'est vivre, se faire plaisir, grandir.
C'est aussi le plaisir de la découverte, de la curiosité.
Entrer dans le monde de l'imaginaire, de la création.
Être ensemble.
Des moments de plaisirs et de joies partagés entre enfants, adultes et enfants.

Jouer est vital pour l'enfant !

Le jeu devient

Connaissance de soi

En multipliant les situations de jeux l'enfant se définit en tant qu'individu, être à part entière.
Il découvre les limites de son corps
Il maîtrise de mieux en mieux ses gestes.
Il prend confiance en ses capacités d'adaptation.

Un lieu d'extériorisation de ses sentiments

Il exprime ses sentiments de joie, de plaisir et de peur...
Tous ses sens sont mis en éveil, de nouvelles sensations, émotions émergent.

Source de communication

Communication avec soi, avec l'autre.
L'enfant manifeste sa capacité à s'adapter, à s'ouvrir au monde qui l'entoure.

Rôle de l'adulte

Être attentif à ses besoins.
Proposer des jeux, des jouets en relation avec son développement psychomoteur (des jeux non adaptés peuvent diminuer sa confiance en lui).
Respecter son processus d'apprentissage. Chaque enfant a son propre rythme !
Ne pas faire de forcing!
Être présent à ses côtés et avoir un contact visuel pour :

- l'encourager,
- l'aider à aller plus loin dans le jeu,
- gérer des situations de conflits entre enfants,
- lui offrir un "petit coup de pouce" en s'abstenant de faire à sa place.

Développement psychomoteur de l'enfant

Âge	Flexion/ extension	Motilité	Tonus	Position assise	Locomotion	Préhension	langage
Naissance	Position fœtale	**Mobilité involontaire :** mouvements réponses à des stimuli entéroceptifs. Mobilité spontanée des membres et du tronc, désordonnée (réflexes archaïques) **Motilité de la face :** grimaces et sourires réponses à des sensations entéroceptives (après la tétée).	**Tonus de la tête :** tête indifférenciée du corps. **Regard :** fascinant pour la mère (base de l'attachement). **Sur le dos :** les mouvements sont source de déséquilibre (inconfort)	Tronc hypotonique, membres fléchis, dos courbé	Réflexe de redressement statique (réflexe de la marche) Phénomène de reptation C'est le monde extérieur qui va vers l'enfant : la mère par ses bons soins favorise l'échange, la communication	Réflexe d'agrippement (grasping) main et pied. La main droite ignore la main gauche.	Vagissement réflexe.
3 semaines/ 1 mois	Flexion encore très prononcée	Motilité spontanée s'ouvre aux stimuli extérieurs (réponse aux stimuli auditifs : voix féminine). Premiers sourires réponses.	Redressement de la tête dans toutes les positions. Sur le dos : bras en croix, équilibre du tronc et de la tête (2 mois)	Redressement de la tête quelque temps	Mouvements de jambes nombreux et vifs (2 mois)		Gazouillis : ree, guees, vocalises
3 mois	Position intermédiaire	**Sourires au visage :** réaction à une image organisée. Préférence lorsque la voix maternelle est présente. Passage à la motilité volontaire	**Tonus de la tête en position : verticale :** bonne tenue de la tête. **Ventrale :** bonne tenue de la tête dans le prolongement du dos. **Dorsale :** bonne tenue de la tête dans le plan sagittal. **Ramené assis :** la tête suit le plan des épaules **Tonus du corps en position ventrale :** redressement du buste en prenant appui sur les avant-bras.	Redressement de la tête plus long. Dos légèrement courbé	Utilisation des membres supérieurs car volonté de se mouvoir. L'enfant a envie de bouger, a un but.	Coordination entre vision et préhension (l'enfant distingue une personne ou un objet à quelques mètres) saisit au contact, fait des mouvements d'approche de l'objet, et prend l'objet en balayage (erreurs d'ajustement de la trajectoire au début puis mise en jeux des articulations de l'épaule, du coude et du poignet)	Babillage (lallation) : voyelles ou consonnes (p.m.b.t.d. k.a.o.u)

Développement psychomoteur de l'enfant

Âge	Flexion/ extension	Motilité	Tonus	Position assise	Locomotion	Préhension	langage
4 mois	Position intermédiaire	L'enfant passe de la motilité spontanée à la motilité volontaire : motilité orientée vers les membres supérieurs.	Tonus de la tête : tête active, aide au mouvement. L'enfant peut participer à une activité par rapport au monde extérieur : intégration des différentes parties du corps (pieds, mains)	L'enfant peut tenir assis, s'il est bien calé avec des oreillers. Il tend des bras et ramasse son corps pour aider à son redressement et à son soulèvement.	Élévation des 2 membres inférieurs qui se rejoignent. Reptation quand l'enfant est mis sur le ventre : essais infructueux pour se propulser en avant	Préhension cubito-palmaire. Pas de finesse de la main pour prendre l'objet entre les 2 derniers doigts et la paume	Rit aux éclats. Langage du corps : excitation associant mouvements de jambes, des bras et petits cris.
5 mois	Position intermédiaire	Dos et membres inférieurs : l'enfant essaie de se retourner sur le dos lorsqu'il est positionné sur le ventre.	Position du planeur (ou de l'avion). L'enfant décolle ses membres et ne prend appui que sur le ventre		Mis sur pieds, l'enfant pousse sur ses jambes		
6 mois Intelligence sensorimotrice	Début d'extension	Les 2 membres supérieurs s'individualisent : début de coopération entre les 2 membres	Notion de schéma corporel : la main touche le corps (identification des différents éléments de son corps, sans savoir les nommer)	L'enfant peut tenir assis en équilibre avec les mains posées sur le sol, équilibre assez précaire. L'enfant ne sait pas se recoucher et se remettre assis seul.	Se tourne sur le ventre : déplacement grâce à un pivotement et une reptation et traction sur les avants bras : autonomie par rapport à la découverte du monde extérieur. L'enfant mis sur ses pieds se redresse.	Acte moteur qui permet à l'enfant d'être en relation avec le monde extérieur. L'enfant peut tenir l'objet dans chaque main et passer un objet d'une main à l'autre.	Combinaison de voyelles et de consonnes : Pa, Ma, Ba, Ta. Modulation des cris.

Développement psychomoteur de l'enfant

Âge	Flexion/ extension	Motilité	Tonus	Position assise	Locomotion	Préhension	langage
8/9 mois Angoisse du 8e mois	Position en extension prédominante ouverture vers le monde extérieur	La posture évolue de la position debout à la marche		Enfant assis, libre de ses mains ; il peut manipuler les objets. Assise stable. L'enfant peut se mettre à plat ventre à la position dorsale et s'asseoir seul.	Début de la marche tenue : l'enfant peut se libérer de ses mains pour marcher. Déplacement à 4 pattes (début vers 6 mois pour certains enfants) : l'enfant module son activité motrice en fonction de la surface porteuse (élévation des genoux sur sol rugueux)	Action motrice qui va de l'extérieur de la main vers l'intérieur de la paume puis vers le bout des doigts : pince grossière. Prise de l'objet entre doigts et pouce. Relation des 2 mains entre elles.	"pa pa" s'adresse à quelqu'un (mère, père ou personne proche). Ce mot signifie tout : mot, phrase, jargon.
12/15 mois		Explosion motrice : intérêt pour la vie et pour le monde extérieur. Difficulté à s'endormir qui correspond à l'excitation motrice mais aussi le sommeil est un moment qui correspond à l'abandon du monde : angoisse de séparation.	Autonomie sur le plan moteur. Développement des comportements sociaux : étreintes (embrassement et enlacement), l'enfant se jette dans les bras de l'adulte. Demande insistante de promiscuité (lève les bras, torse bombé pour être pris dans les bras de l'adulte). Câlins, joies : sourires, pleurs avec différentes significations.		Autonomisation des différentes parties du corps : autonomisation par rapport au monde extérieur : Séparation, différenciation.	Préhension fine, bien ajustée (distance, taille et forme de l'objet) : intérêt pour les objets. Pince fine entre pouce et index. Découverte d'actions (tourner, pousser, tirer). IL aime fouiller, faire l'inventaire des poubelles et des tiroirs (attention aux accidents).	Période du NON. Identification à la mère qui dit "non" ou qui secoue la tête pour interdire. L'enfant frustre sa mère et l'agresse par plaisir et par jeu (expérimentation du non). Peu d'acquisition du langage : papa, maman (amour exprimé). L'enfant refuse lorsqu'il ne veut pas quelque chose : colère (expression de douleur psychique, de difficulté chez l'enfant). À 15 mois, l'enfant s'applaudit, imite l'adulte et possède une dizaine de mots.

Développement psychomoteur de l'enfant

Âge	Flexion/ extension	Motilité	Tonus	Position assise	Locomotion	Préhension	langage
18 mois / 2 ans	Participe à son habillage	Toutes les acquisitions motrices sont présentes ; l'enfant doit seulement les perfectionner. Postures et moyens de déplacement constituent la motricité globale			L'enfant apprend à courir, à sauter, à monter puis à descendre les escaliers. À se déplacer en tricycle.	Affinement des possibilités gestuelles de l'enfant : - tenir un crayon - tourner les pages - empiler les objets - enfiler les perles - ouvrir une porte - manipuler une clé - dévisser un couvercle	Première construction de phrases. Prise de conscience de son individualité. Affirmation de sa personnalité par l'utilisation du "moi" après avoir parlé de lui à la 3e personne (prénom) Enfant possessif, voir agressif. Agit sur les gens comme sur les objets : tape, pousse, mord, tire les cheveux.....

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

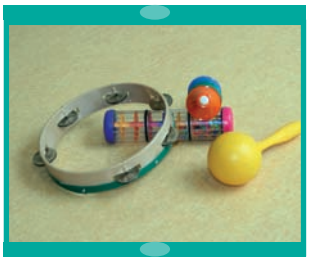
Catalogue jeux jouets

Premiers jeux d'éveil

Jeux moteurs

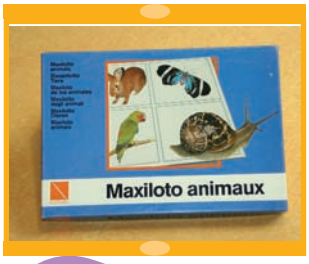
Jeux de constructions

Jeux d'imitation



Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

Jeux d'association

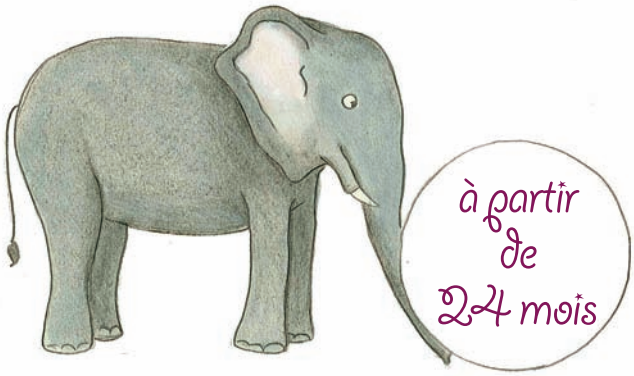


Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux jouets

Différents jeux pour différentes catégories d'âge...

Illustrations : Lisa D'Aponte
pour la Mairie de Serris



Règlement intérieur

POUR LE PRÊT DE JEUX AUX ASSISTANTES MATERNELLES ET AUX EMPLOYÉS FAMILIAUX EN ACTIVITÉ SUR LA COMMUNE DE SERRIS

Préambule

La Politique Petite Enfance de la Commune de SERRIS est fondée à la fois sur des équipements structurants (crèche, multi accueil), mais aussi sur la prise en compte de l'accueil familial chez les Assistantes Maternelles ou au domicile des parents.

La Commune s'est engagée à adhérer au R.A.M. Intercommunal, afin de fédérer les Assistantes Maternelles, reconnaître leur statut, les valoriser, susciter des vocations.

Dans cette même dynamique, les Élus de la Commune ont proposé la mise en place d'un prêt de jeux, en complémentarité avec les ateliers d'éveil du R.A.M..

La découverte de nouvelles façons de faire, la relation jeu/enfant, les échanges entre Assistantes Maternelles, employés familiaux avec les enfants et/ou les professionnelles et la possibilité d'emprunter des jeux participent, de façon informelle, à la professionnalisation de ces nouvelles professionnelles.

Article 1 : Définition

C'est un service de prêt de jeux, réservé aux enfants âgés de 0 à 4 ans.

Article 2 : Conditions d'inscription

Ce prêt s'adresse aux Assistant(e)s Maternel(le)s agréé(e)s, domicilié(e)s sur la Commune de SERRIS et aux employés familiaux travaillant sur la Commune. Ils doivent signer le coupon de "prise de connaissance" du règlement intérieur et la fiche d'emprunt de jeux.

Article 3 : Lieu d'implantation

Les jeux peuvent être empruntés à "Terre d'Éveil" - 10 rue de Navarre

Article 4 : Fonctionnement

Les emprunts de jeux sont possibles lors de L'atelier ludothéque du R.A.M , organisé une fois par mois aux dates du calendrier qui est diffusé aux Assistant(e)s Maternel(le)s et aux employés familiaux de la commune.

Dans la limite des stocks disponibles, une Assistante Maternelle ou un employé familial peut emprunter jusqu'à trois jeux pour une durée de 30 jours. Un catalogue facilite le choix lors de l'emprunt.

Pour tout retard dans le retour de jouets, la personne responsable du prêt sera prévenue par l'emprunteur.

Un état des lieux est fait à chaque départ et retour de jeux, avec signature de la fiche d'emprunt par l'emprunteur et vérification de ses coordonnées. Il est tenu d'informer sur tout changement éventuel de ses coordonnées.

Règlement intérieur

POUR LE PRÊT DE JEUX AUX ASSISTANTES MATERNELLES ET AUX EMPLOYÉS FAMILIAUX EN ACTIVITÉ SUR LA COMMUNE DE SERRIS

Article 5 : Responsabilité

Tout jeu est placé sous la responsabilité de l'emprunteur. Toute usure normale du jeu n'est en aucun cas imputable à l'emprunteur. En cas de casse du jeu, l'emprunteur est tenu d'en informer la responsable du prêt et de le rapporter. En cas de perte, une compensation financière forfaitaire est demandée. Son montant est arrêté à la somme de 30 euros.

Article 6 : Connaissance des jeux

Ces jeux sont répertoriés dans un catalogue. Ils sont définis par :

- une photo,
- leur nom,
- La tranche d'âge concernée.

Les jeux sont classés par thèmes d'activité et par âge. Chaque thème fait l'objet d'une explication sur l'intérêt du jeu pour l'enfant.

Lors des ateliers d'éveil du R.A.M., ou lors d'un rendez-vous avec la responsable du service de prêt, ces jouets peuvent faire l'objet d'une présentation pratique.

Article 7 : Sécurité

Toute utilisation d'un jouet, non conforme à l'âge de l'enfant et à sa fonctionnalité ayant causé un incident, ne pourra être imputable à la Commune de SERRIS. En effet, le matériel prêté répond aux normes légales en vigueur.
Les jouets signalés par une gommette MARRON doivent être impérativement utilisés en présence d'un adulte.

Article 8 : Hygiène

Le matériel prêté est propre et complet. Il doit être rapporté dans le même état.

Article 9 : Bilan de fonctionnement

Une évaluation annuelle du service rendu est réalisée par la responsable du service de prêt de jeux.

Les emprunteurs sont invités à faire part de leurs observations, besoins, suggestions quant au fonctionnement de ce service lors des ateliers, par téléphone ou tout autre moyen.

Fait à SERRIS, le 20 décembre 2007.

Le Maire,

Denis GAYAUDON

Premiers jeux d'éveil

Les premiers jeux d'éveil?: hochets, mobiles, tapis d'éveil...

Le bébé s'intéresse à son corps. Ses mains deviennent un de ses jouets préférés avant qu'il ne s'intéresse à ses pieds.

Tous ses sens sont en éveil.

- Le toucher?: par les différentes textures utilisées.
- La vue?: différentes formes ou couleurs, les miroirs.
- l'Ouïe?: différents éléments sonores.
- L'odorat?: souvent oublié.

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Premiers jeux d'éveil

A 1

Cube en tissu avec ses formes

A 2

Crocodile

Premiers jeux d'éveil

A 3

Hochets

A 4

Petite boule en plastique

Premiers jeux d'éveil

A 5

Bonhomme en tissu

A 6

Tapis d'éveil

Premiers jeux d'éveil

A 7

Livre en tissu

A 14

Tapis éveil éléphant musical

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Premiers jeux d'éveil

A 15

Portique d'éveil

A 16

Hochets vague sablier
looping et bois

Premiers jeux d'éveil

A 17

Balles Sensation

A 18

Toupie

Premiers jeux d'éveil

A19

Girafe à friction

A20

Ventouse d'activité

Premiers jeux d'éveil

A 2 1

Les ventouses

A 2 2

Cheval musical

Premiers jeux d'éveil

A 8

Train en tissu

A 9

Cubes gigognes en tissu

Premiers jeux d'éveil

A10

Pyramide Clown

A11

Clown culbuto

Premiers jeux d'éveil

A 1 2

Boîte à formes

A 1 3

Livres imagiers

Jeux moteurs

Les jouets moteurs?: chariot de marche, jouets à tirer, ballons, modules en mousse pour faire des parcours de motricité, jeux à bascule...

Partir à la découverte d'un autre monde.

L'enfant découvre le plaisir de pousser, de chevaucher. Il améliore son équilibre, Il apprend à choisir un chemin afin d'éviter certains obstacles, à avoir confiance en ses capacités physiques.

Il développe la coordination de ses gestes.

Jeux moteurs

B 1

Tunnel en tissu multicolore (x2)

B 7

Tapis fer à cheval

Jeux moteurs

à partir de 6 mois

B 6

Balles sensorielles

à partir de 6 mois

B 8

Coussins sensoriels

Jeux moteurs

B 2

Jeu à pousser

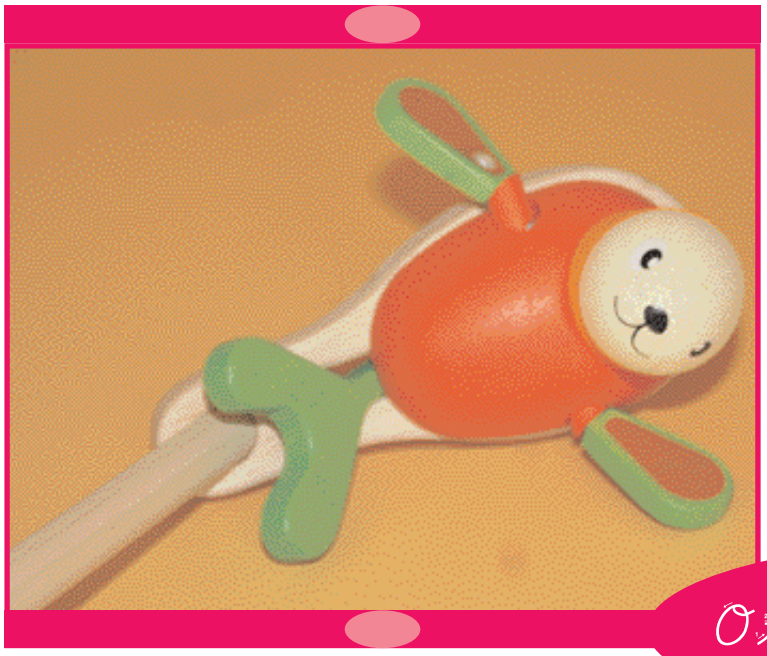
B 3

Crocodile à pousser

Jeux moteurs

B4

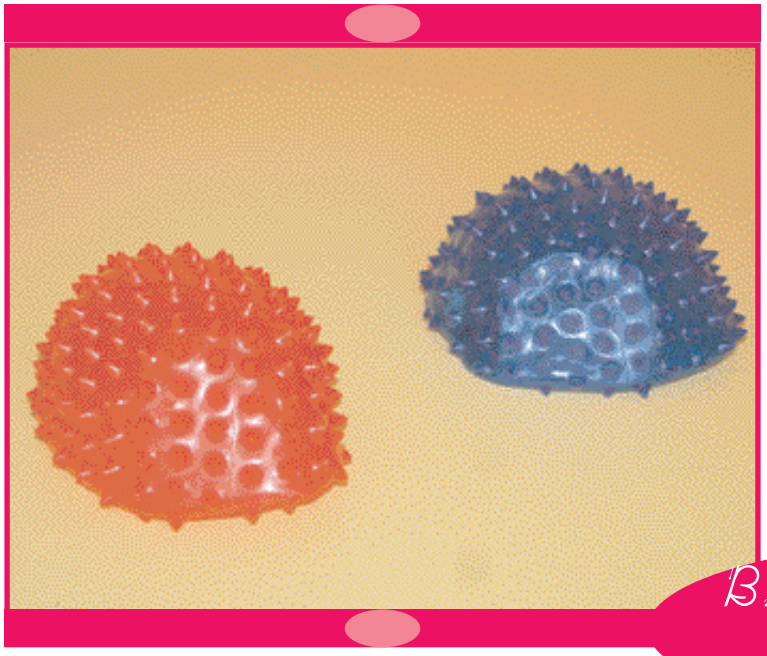
Roule tambour



B5

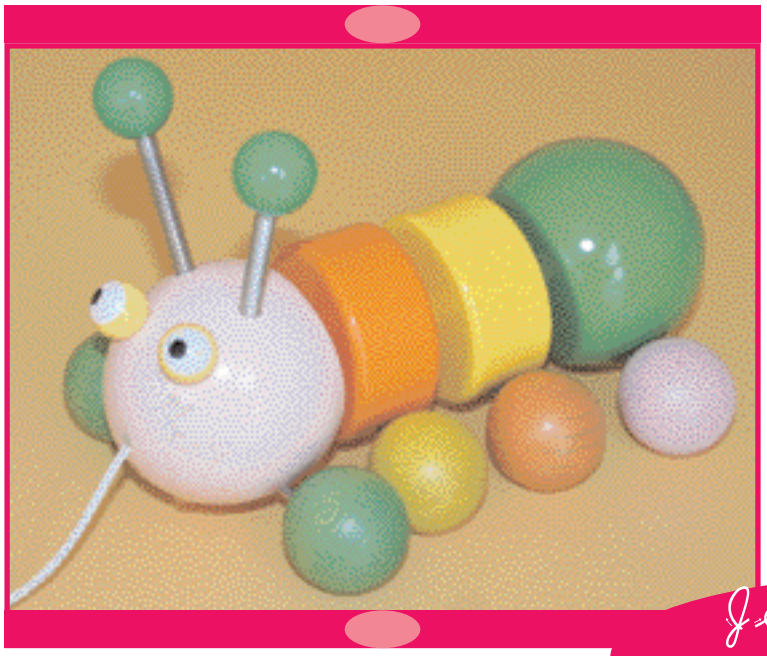
Otarie à pousser

Jeux moteurs



B 9

Ballons sensoriels



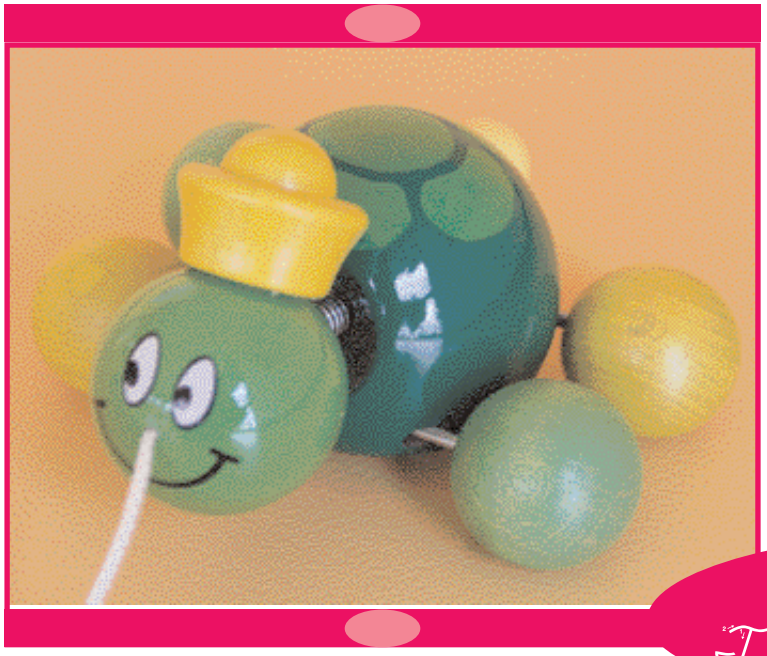
B 10

Jeux moteur

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux moteurs



B 1 1

Jeux moteur
Tortue Caroline

Jeux de constructions

Les jeux de constructions?: mue bas ou petites tours réalisées avec des cubes, des éléments comme les legos, les kappla.

Au début compte l'édification, la signification vient ensuite. Puis les constructions rencontrent de plus en plus le monde de l'imaginaire (représentations de maisons, d'avions...).

L'enfant expérimente, crée...

Quelle aventure?!

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux de constructions

C 3

Multiformes en tissu

Jeux de constructions

C4

Animaux en bois

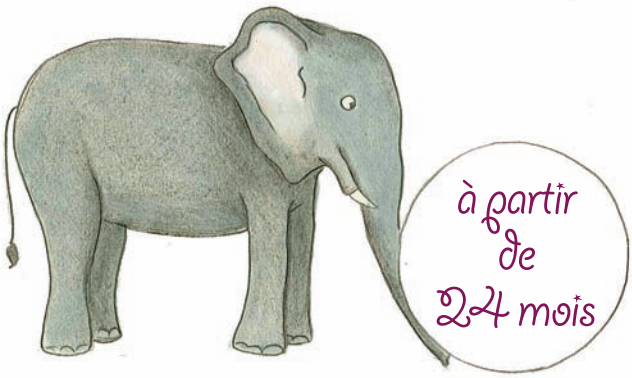
C5

Puzzle cube

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

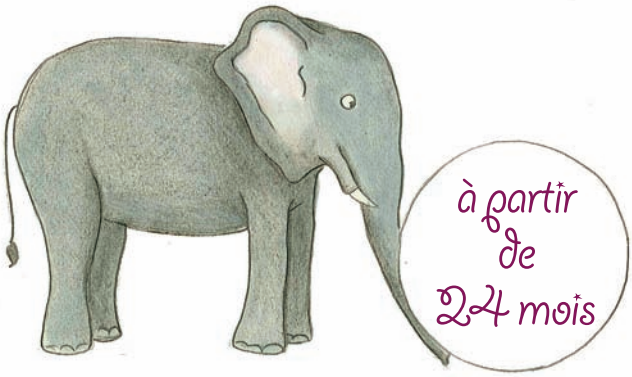
Catalogue jeux et jouets

Jeux de constructions



C 1

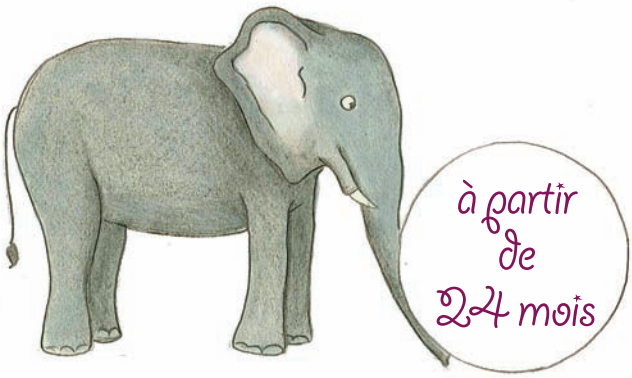
Legos



C 2

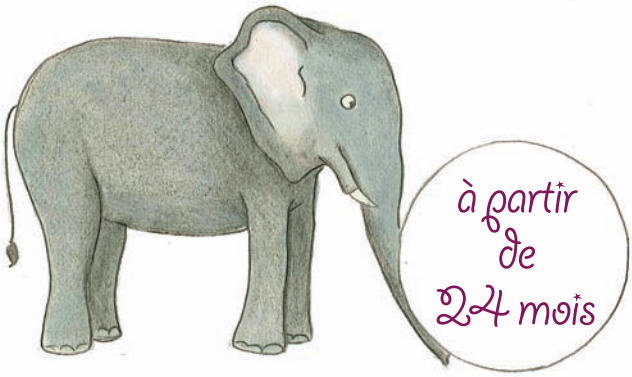
Jeu type "lego"

Jeux de constructions



C 6

Baby connect



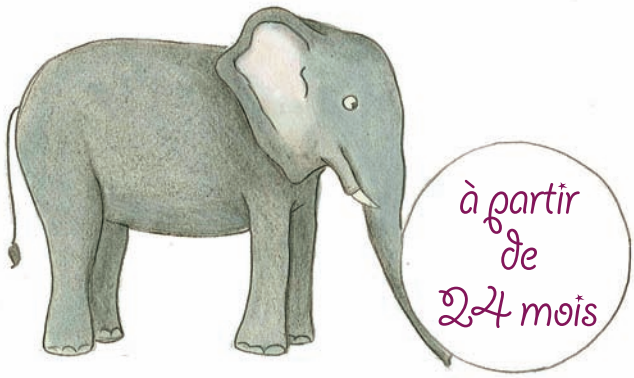
C 7

Pieuvre

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux de constructions



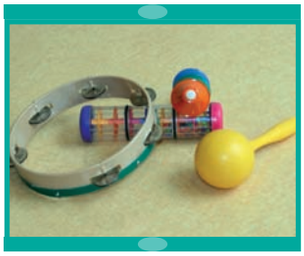
à partir de 24 mois

C 8

Anneaux

Jeux d'imitation

La dînette, le téléphone, le garage, les animaux de la ferme, les poupées, les jeux de déguisement, les marionnettes...



En grandissant, l'enfant est de plus en plus conscient des gestes et paroles de l'adulte.

Il a grand plaisir à les reproduire à travers ses jeux. C'est en imitant l'adulte qu'il acquiert des repères?:

- afin de construire sa propre personnalité,
- afin de grandir.

Il utilise de plus en plus son imagination pour faire "vivre" ses jouets et ses objets en les mettant en scène par différents jeux.

Tous ces jeux d'imitation permettent à l'enfant?:

- d'explorer le monde des adultes, de reproduire les scènes de la vie, de s'essayer à des gestes comme s'habiller, se laver,
- d'extérioriser ses sentiments.

Les jeux de déguisement, de marionnettes sont aussi des moments où l'enfant raconte sa propre histoire avec toute la part de réel et d'imaginaire.

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'imitation

Tout âge

D 1

Marionnettes à gants

Tout âge

D 14

Tacti lutins

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'imitation

Tout âge

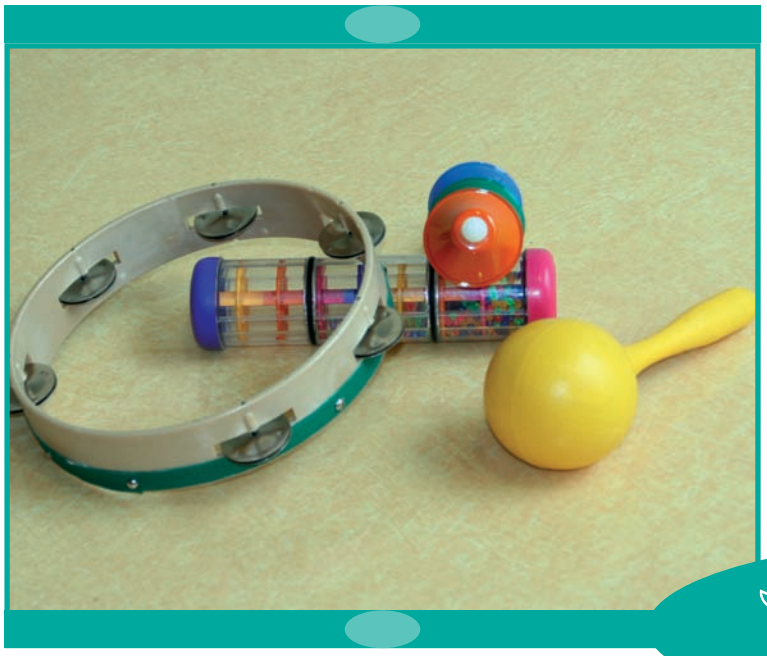
D 2 1

Caisse à outil

Jeux d'imitation

D 2

Caisson de voitures indestructibles



D 3

Instruments de musique

Jeux d'imitation

D 13

Aniroule

D 15

Set percussion

Jeux d'imitation

à partir de 18 mois

D 4

Circuit de voitures

à partir de 18 mois

D 5

Cartes d'image

Jeux d'imitation

à partir de 18 mois

D 6

Garage avec 3 voitures

à partir de 18 mois

D 17

Rouleaux à empreintes

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

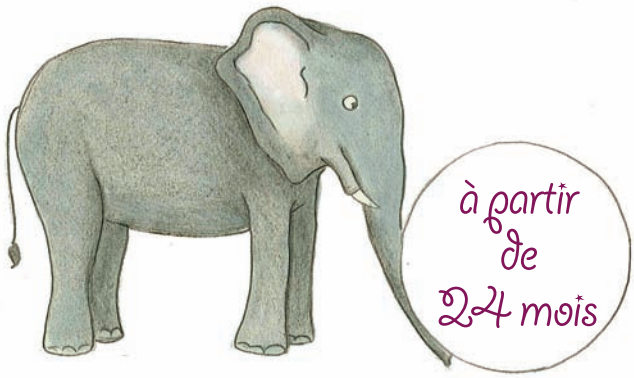
Catalogue jeux et jouets

Jeux d'imitation

D 2 0

Camion pou-

Jeux d'imitation



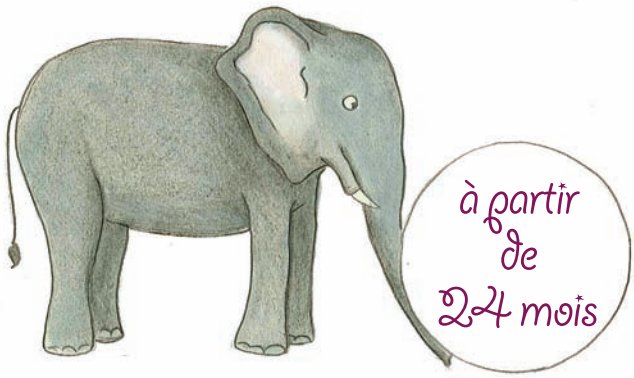
D 7

Fruits et légumes, planche à découper et couteaux en bois

D 8

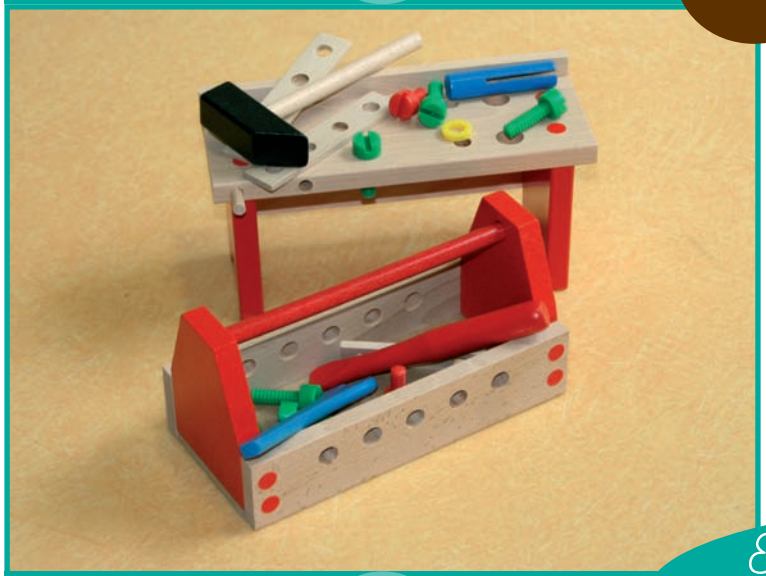
Caisse d'outils de bricolage

Jeux d'imitation



D 9

Train en bois avec ses petites pièces de construction



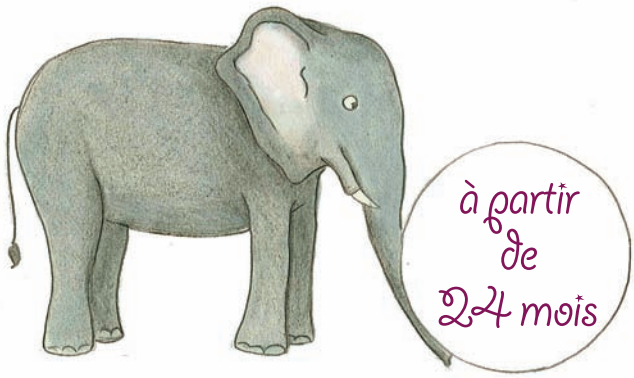
D 10

Établi en bois et ses outils

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

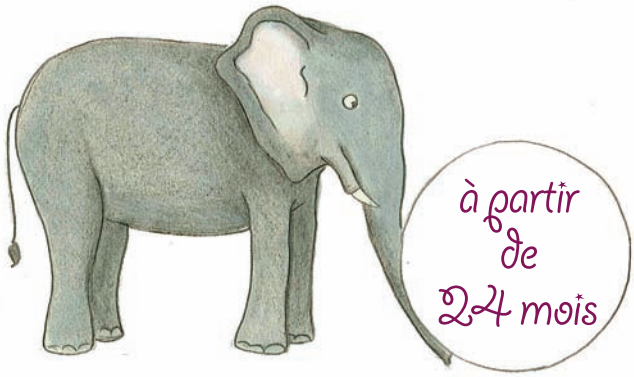
Catalogue jeux et jouets

Jeux d'imitation



D 1 1

Ensemble soin et repos



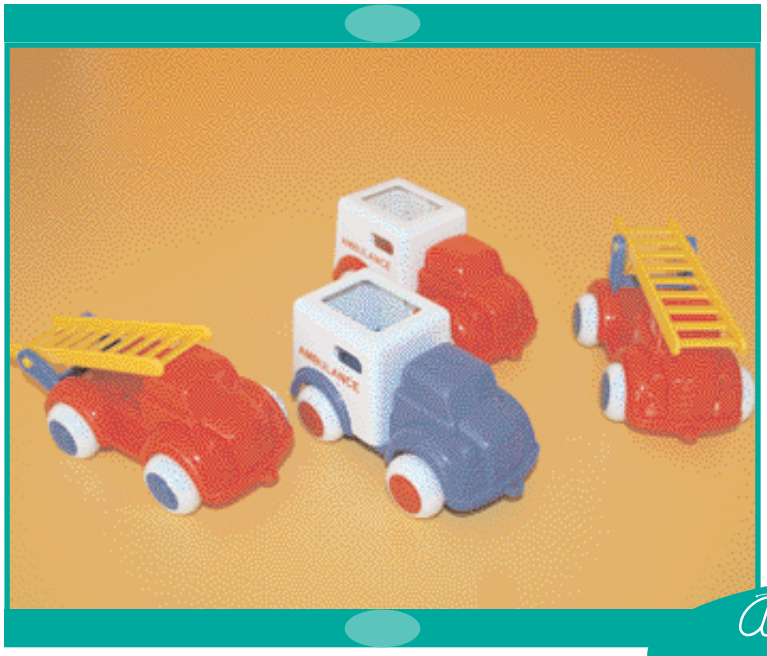
D 1 2

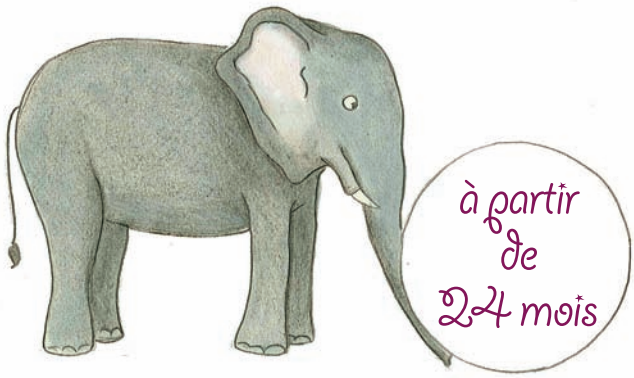
Malette docteur

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

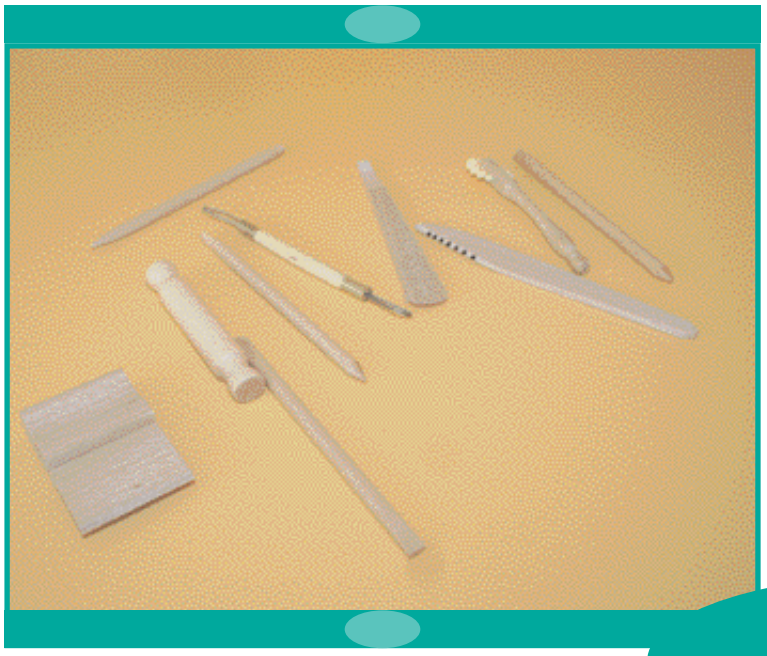
Jeux d'imitation

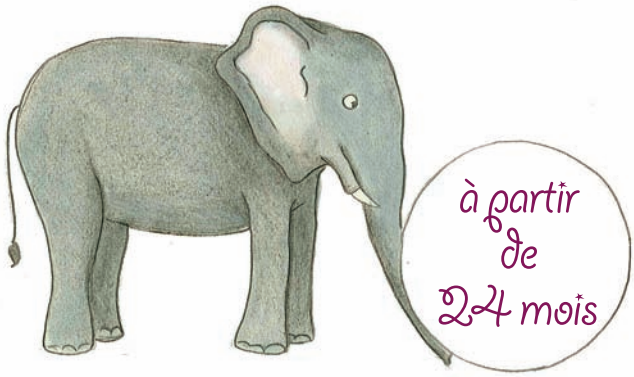




D 1 6

Ambulance

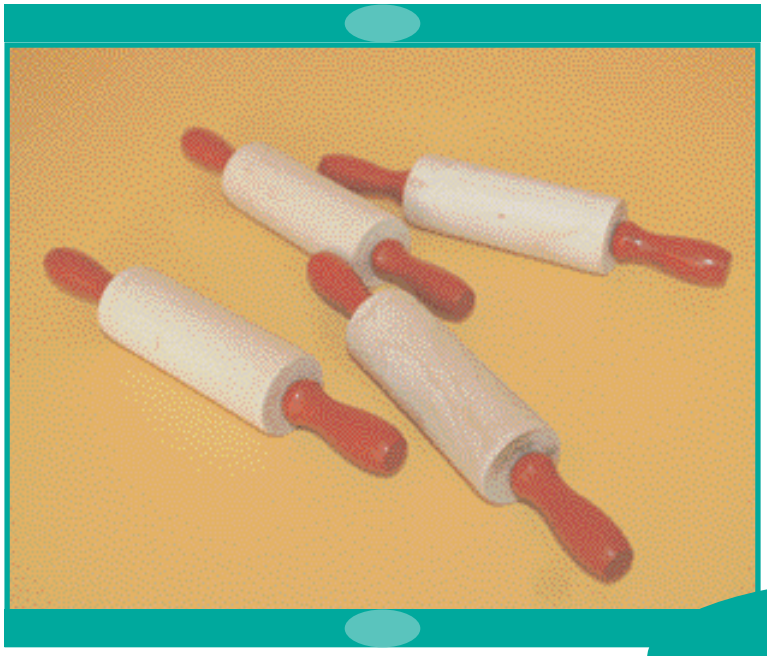


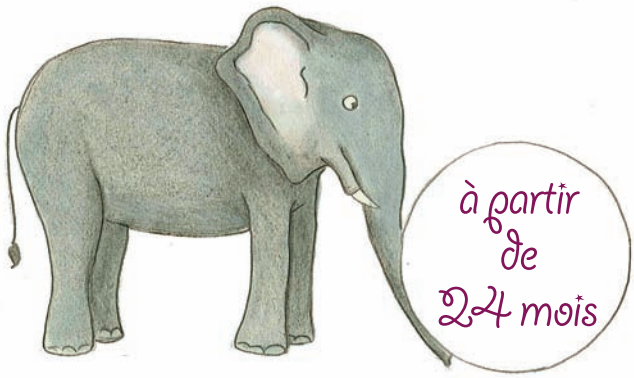


D 1 8

Outils de

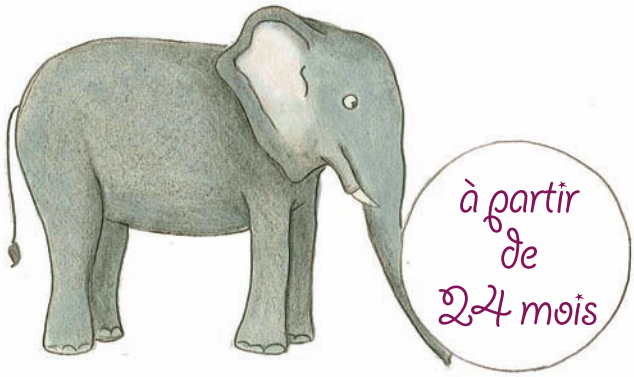
Jeux d'imitation





D 1 9

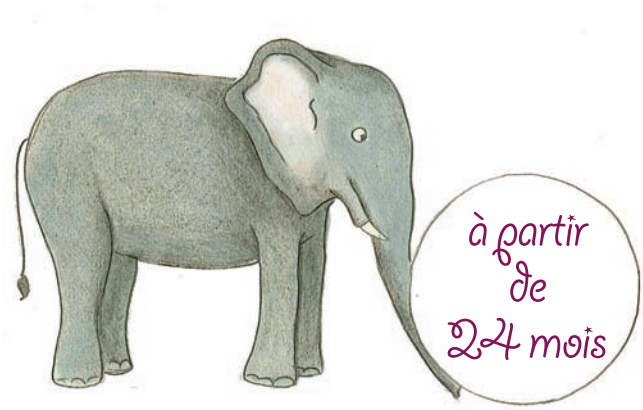
Rouleaux



D 2 2

Ensemble

Jeux d'imitation



D 2 3

Aspirateur

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

Puzzles, jeux de cubes et de gigognes, boîtes à formes, encastrements, jeux à lacets...

Ces jeux permettent à l'enfant de développer sa motricité finie, son attention, sa mémoire, sa pensée logique, d'enrichir son vocabulaire, d'améliorer ses sens...

Serris
Commune du Val d'Europe

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 1

gobelets gigognes

Serris
Commune du Val d'Europe

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 2

Pyramide anneaux

E 3

Circuit pour billes

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E4

Labyrinthe à boules

E42

Chenille d'activité

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 18 mois

E 5

Atelier abaques

à partir de 18 mois

E 6

jeu d'encastrement en plastique

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 18 mois

E 7

Puzzle "girafes"

à partir de 18 mois

E 8

Puzzle "la pluie"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 18 mois

E 9

Formes en plastique pour pâte à modeler, pâte à sel, etc.

à partir de 18 mois

E 10

Puzzle "les animaux de la mer"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 18 mois

E 1 1

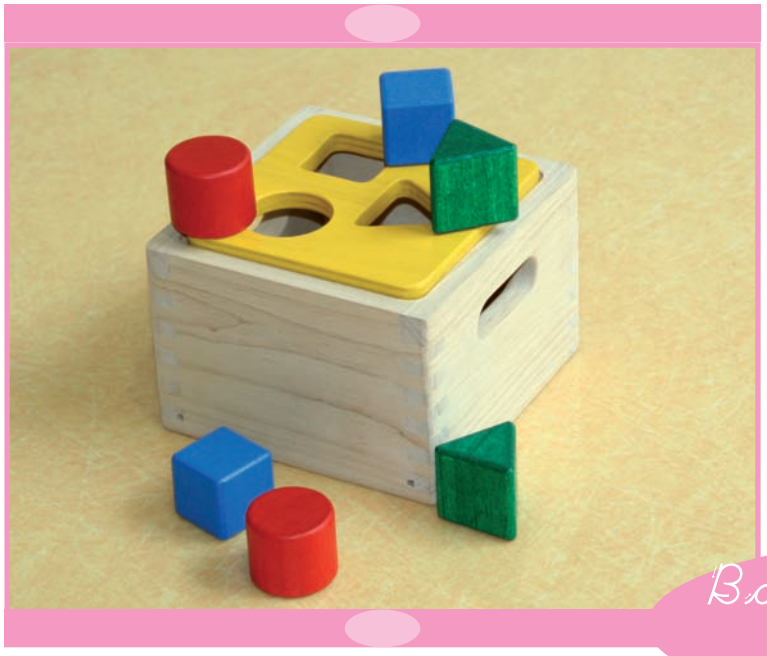
Puzzle "le bain"

à partir de 18 mois

E 1 2

Puzzle "éléphants"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage



à partir de 18 mois

E 1 3

Boîte avec formes en bois

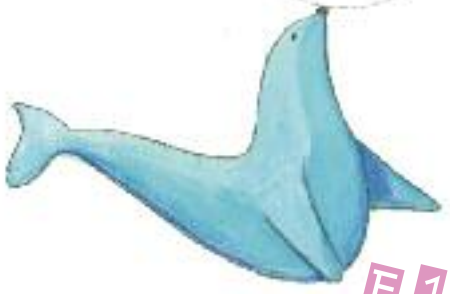
à partir de 18 mois

E 1 4

Puzzle "les légumes"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 18 mois



E 1 5

Puzzle les ours

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E43

Gare

E44

Puzzle sonore

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 4 7

Fruits et légumes

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 17

Bobines avec lacets

E 18

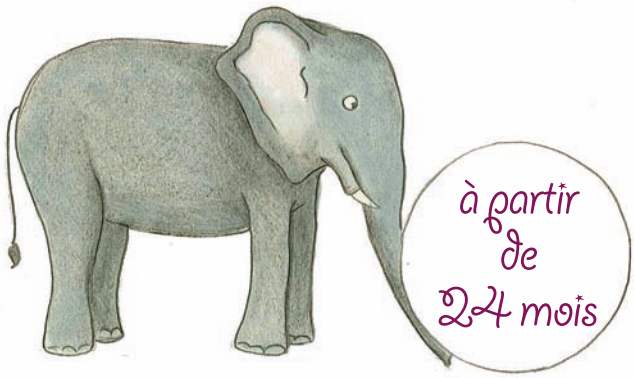
Arbre à boulons

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 1 9

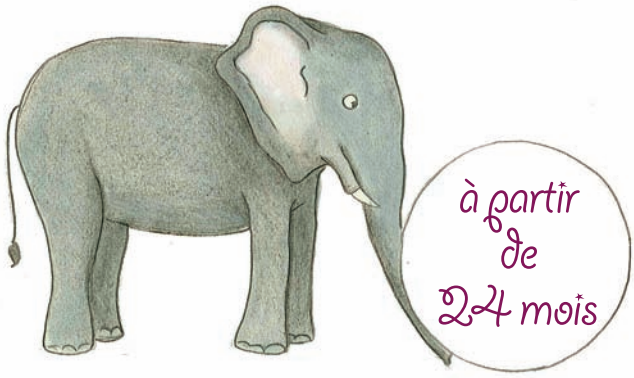
Moulin en plastique pour jeux d'eau et jeux de sable

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage



E 2 1

Encastrement en bois



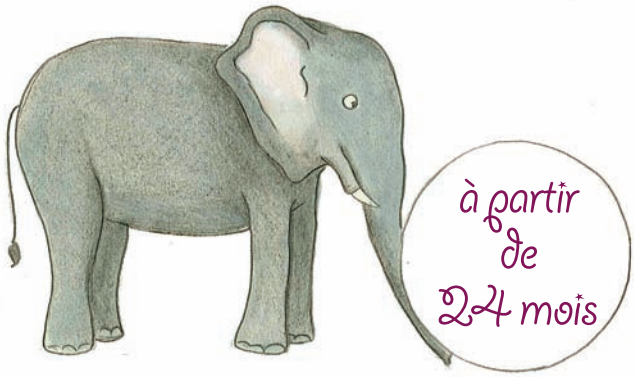
E 2 2

Puzzle "le marché"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 2 3

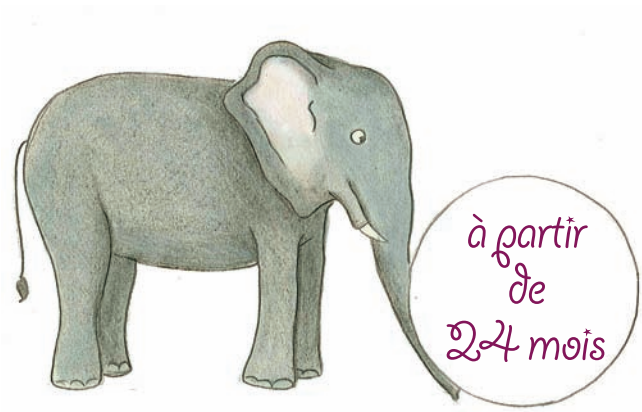
maxi coloredo



E 2 4

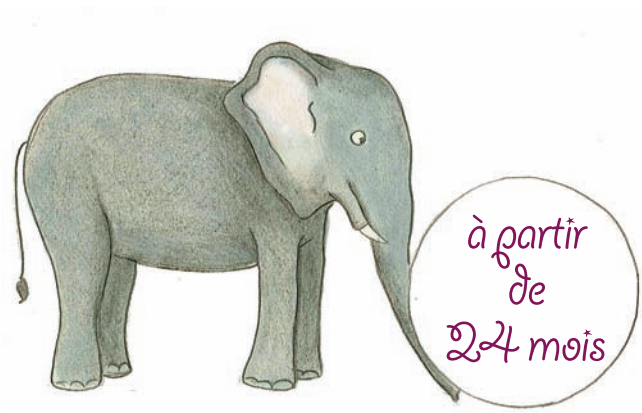
Encastrement "insectes"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage



E 2 5

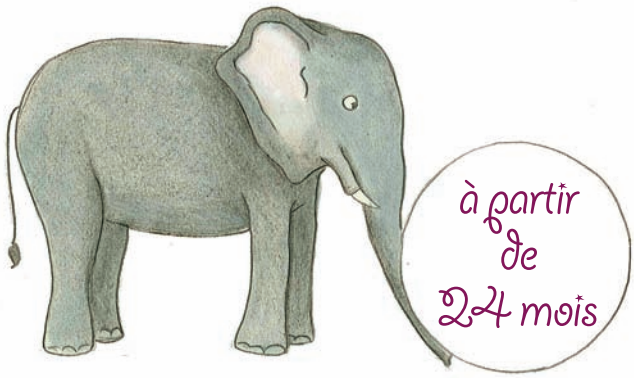
Domino en bois



E 2 6

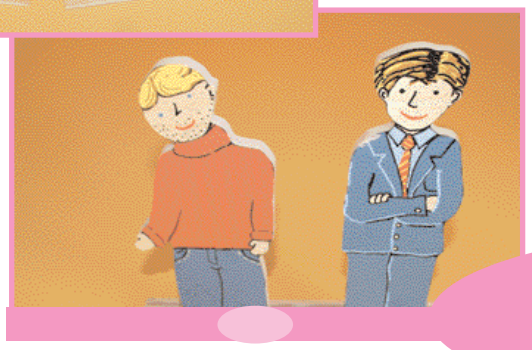
Encastrement "cirque"

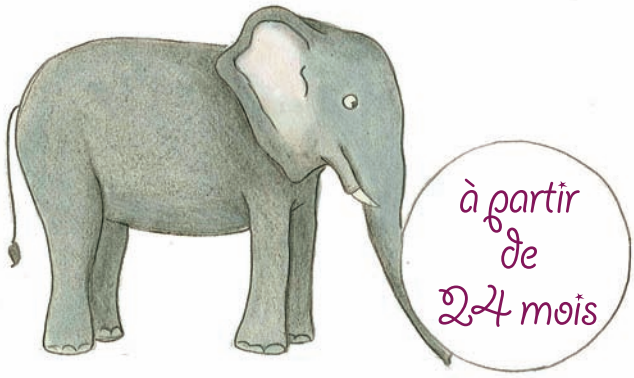
Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage



E40

Poissons magnétiques

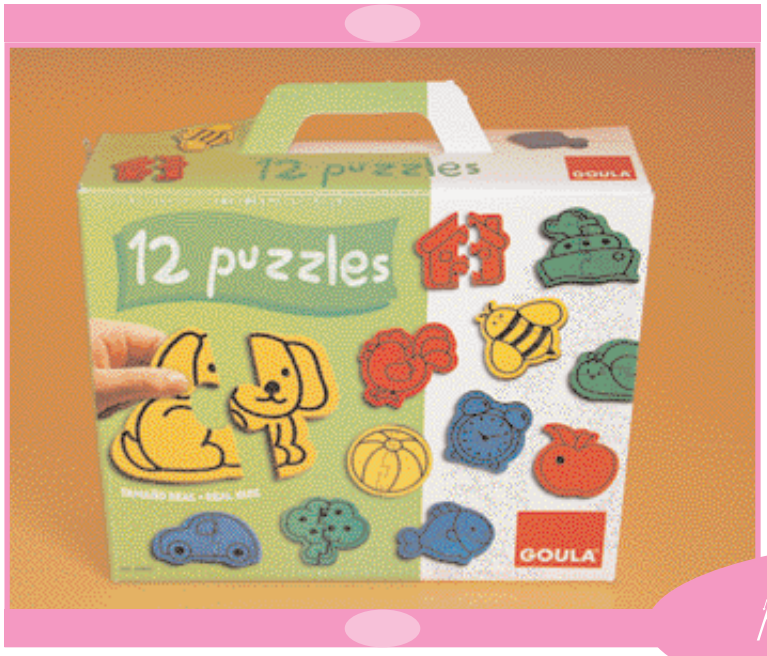


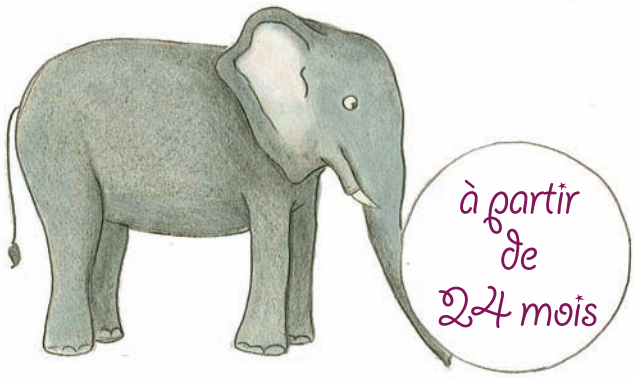


E41 et E41bis

Les 4 mamans
Les 2 papas

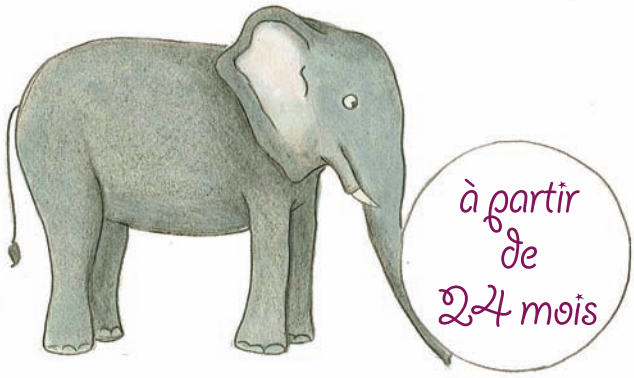
Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage





E45

Puzzle 2 pièces



E46

Visser Dévisser

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 2 7

Tortue à lacets

E 2 8

Puzzle "la maison des amis"

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 3 ans

E29

Puzzle "l'alphabet"

à partir de 3 ans

E30

Perles et lacets

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

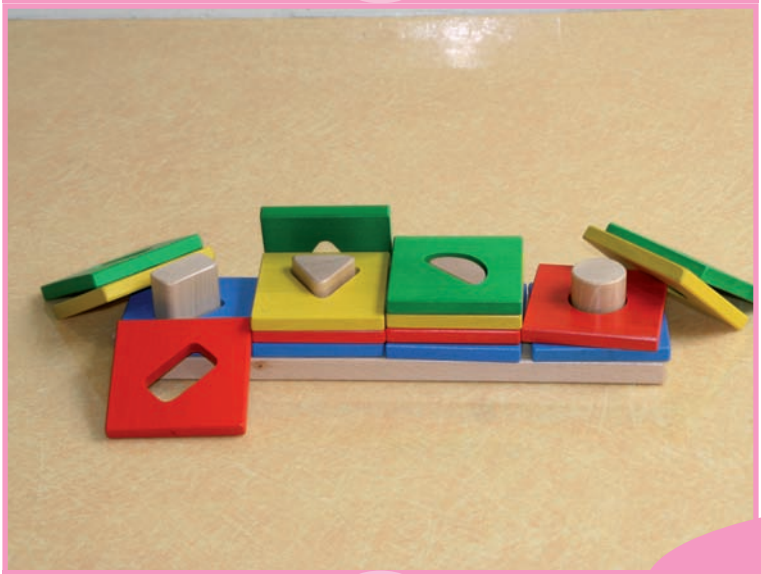
E 3 1

Puzzle vertical

E 3 2

Laçage d'animaux

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage



E 3 3

Encastrement "formes en bois"

E 3 4

Encastrement "chiffres"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 3 ans

E 3 5

Encastrement "le clown"

à partir de 3 ans

E 3 6

Puzzle "la ferme"

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

E 3 7

Perles et lacets

E 3 8

jeu en bois "les ours"

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Jeux d'empilement, d'encastrement, d'ajustage

à partir de 3 ans

E 3 9

Jeu de motricité fine

Jeux d'association

Les lotos (des couleurs, des fruits des objets familiers), loto sonore des animaux, des bruits, les dominos...

Affiner l'observation et la prise d'indices.

Développer la concentration, la logique d'association, la mémoire et le langage.

Jeux d'association

F 12

Pop up oursons

F 13

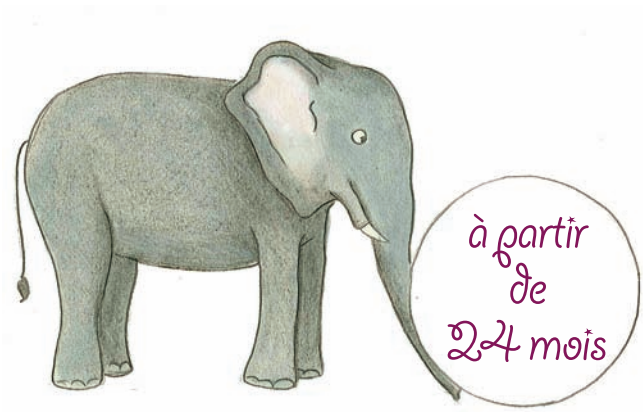
Pop up dinosaures

Jeux d'association

F 16

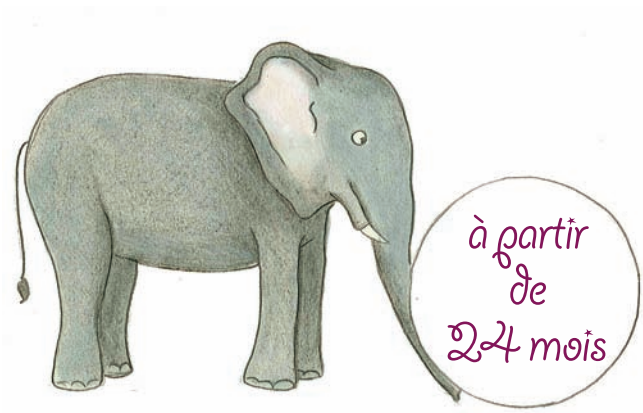
Puzzle animaux textures

Jeux d'association



F 7

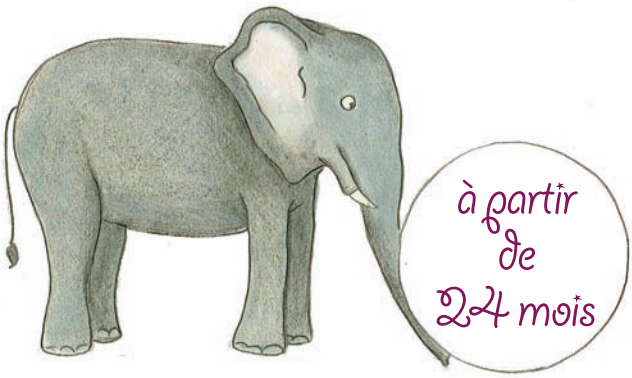
Livres à tourner



F 8

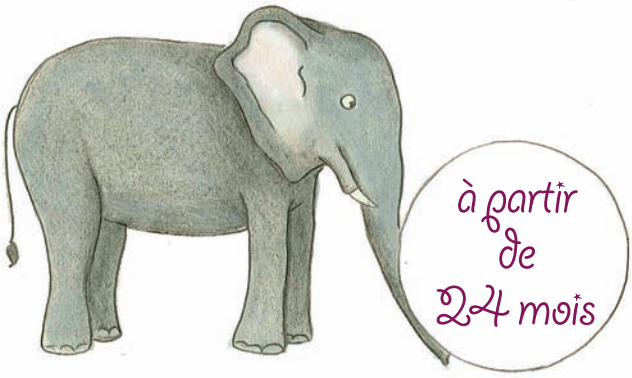
Livre + cd

Jeux d'association



F 14

Mémo textures



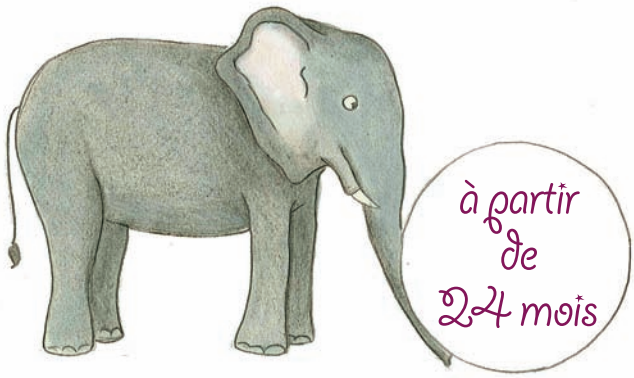
F 15

Puzzle textures

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'association



à partir de 24 mois

F 1 7

Association de familles

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'association

à partir de 3 ans

F 1

Maxiloto animaux

à partir de 3 ans

F 2

Animemo

Jeux d'association

F 3

Maxiloto objets

F 4

Loto sonore "Ploum"

Jeux d'association

à partir de 3 ans

F 5

Loto sonore des animaux

à partir de 3 ans

F 6

Loto sonore des bruits familiers

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'association

F 9

5 livres à thème

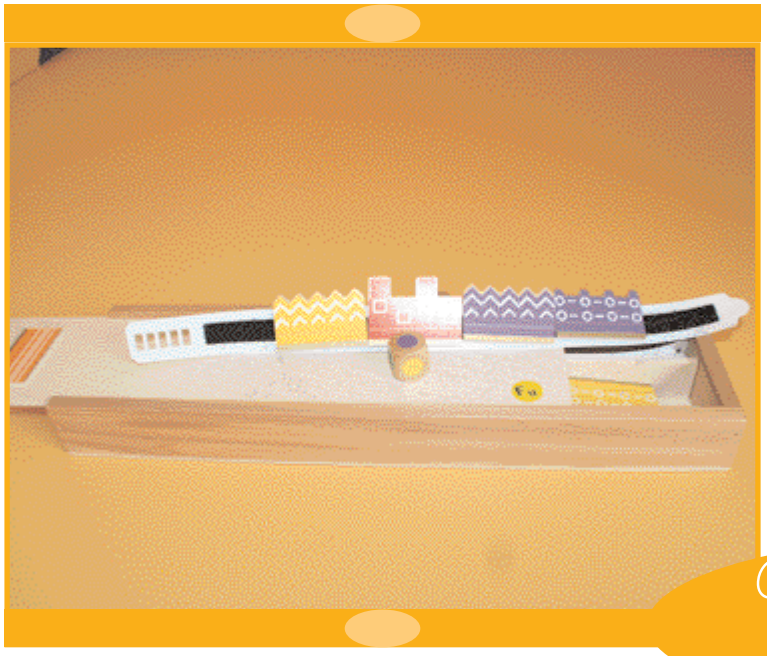
F 10

2 livres de comptine

Serris
COMMUNE DU VAL D'EUROPE

Catalogue jeux et jouets

Jeux d'association



F 1 1

Couronnes des princes

Marie SCANFF
coordinatrice prêt de jeux

Courriel : ateliers.ram.serris@gmail.com

Emprunt des jeux

Un atelier par mois
à "Terre d'Éveil"

Le jeudi, de 9h15 à 10h
ou de 10h15 à 11h

-

Sur rendez-vous

le lundi de 15h à 18h, au 01 60 43 52 00
par courriel : ateliers.ram@gmail.com

Serris
Val d'Europe

Conception graphique : ville de Serris
Illustrations : Lisa D'Aponte