

GUIDE DES JEUX DE SOCIÉTÉ ET JOUETS CULTES

CultureJ!



MANGAS · JEUX DE SOCIÉTÉ · POP CULTURE

CULTURE CLUB

La Coupe du Monde 2026

TOP 3

Des jeux qui sèment le doute

INTERVIEW

Asmodee fête ses 30 ans !

Du 1^{er} avril au 30 juin 2026

JouéClub!
La meilleure façon de jouer

Les services JouéClub!

Nous avons également réfléchi à des services spécialement pensés pour vous : le conseil par des spécialistes, le paiement en 3X sans frais, la livraison gratuite, le drive...

La carte magique

Cumulez des points et bénéficiez d'offres privilégiées tout au long de l'année !



Le Drive en 1h

Plus besoin d'attendre ! Commandez en ligne, récupérez en 1h, et place au plaisir !



L'application mobile

Créez vos listes de cadeaux personnalisées, retrouvez votre espace Carte Magique, nos catalogues et toutes les infos de votre magasin préféré !



Livraison gratuite

Dès 150€ d'achat en magasin, vos jeux et jouets livrés directement et gratuitement chez vous (plus d'infos sur joueclub.fr).



3x sans frais

Faites-vous plaisir avec notre service de facilité de paiement (voir modalités en magasin et sur joueclub.fr).

JouéClub lance le challenge TikTok #YagobugiDuo

Rentre dans l'univers des Sims et participe au jeu-concours TikTok #YagobugiDuo !

Le principe ? Converser uniquement en Simlish, la célèbre langue du jeu Les Sims. En duo, essayez de tenir la conversation le plus longtemps possible... sans rire ! Fous rires garantis !

Alors, prêt à relever le défi et à entrer dans l'univers des Sims ?

Voir conditions sur joueclub.fr



Fais un maximum de vues et remporte une carte cadeau de 100€ !



RETROUVEZ-NOUS SUR JOUECLUB.FR

RESTEZ À LA PAGE DES ACTUS ET SUIVEZ-NOUS SUR NOS RÉSEAUX SOCIAUX !



La validité de l'offre de ce catalogue est fixée du 1^{er} avril au 30 juin 2026.

Les prix indiqués dans ce catalogue (sauf erreurs typographiques) sont des prix maximums conseillés, valables du 1^{er} avril au 30 juin 2026 inclus (hors dates opérations promotionnelles indiquées), uniquement en France Métropolitaine, Monaco et Belgique, et ce dans la limite des stocks disponibles.

Les articles prix barrés et offres de remises immédiates réservées aux porteurs de la Carte Magique ne peuvent bénéficier d'aucune offre ou remise supplémentaire et attribution de points. Les produits mentionnés exclusifs dans ce catalogue sont exclusifs au Groupe JouéClub.

EPSE JouéClub RCS Bordeaux B 457 207 249

Couverture : Compos'it

Réalisation : Compos'it

Rédaction : Compos'it - JouéClub

Photos : Alban Gilbert

Imprimé en CE par WEB PRINTER

Credits photos : © Adobe Stock, © Freepik.com, © Envato Elements





Bienvenue dans le guide où le jeu se vit, se partage et se raconte !

Ici, on ne parle pas que de jouets ou de nouveautés. On parle d'univers, d'histoires et de passions. Des jeux qui font rire, rêver, réfléchir ou simplement passer un bon moment ensemble.

Parce qu'au fond, ce guide, c'est un concentré de tout ce qu'on aime chez JouéClub : **le plaisir de jouer, de découvrir et de partager.**



Retrouvez le top des tendances

sélectionné pour vous dans chaque rubrique pour vous inspirer et vous aider à faire le bon choix !

UN CADEAU, MILLE UNIVERS

Offrez la liberté de choisir !



Avec nos e-cartes cadeaux, vos proches explorent à leur rythme le meilleur des jeux et loisirs, en un clic !

04

JEUX DE SOCIÉTÉ

20

LIVRES

26

CRÉATIF & DÉCO

34

JEUX DE CONSTRUCTION

43

SPORT & PASSION

JEUX ÉDUCATIFS 19

MANGAS 22

POP CULTURE 30

PAPETERIE & COLLECTION 38

JEUX DE SOCIÉTÉ

LÀ OÙ TOUS LES COUPS
SONT PERMIS !

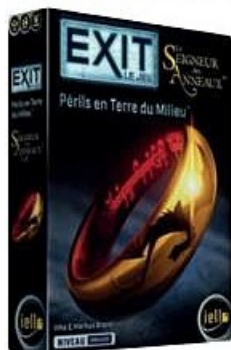


EXIT - LE SEIGNEUR DES ANNEAUX PÉRILS EN TERRE DU MILIEU

41113574

Accomplis les missions urgentes que Gandalf te confie.
Auteur(s) : Inka et Markus Brand.

FABRIQUÉ EN EUROPE



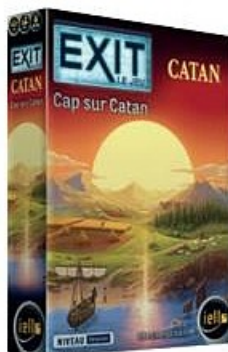
17,99



EXIT - CAP SUR CATAN

41289167

Parviendras-tu, avec l'aide des autres villageois, à bâtir une nouvelle vie sur cette île luxuriante ? Auteur(s) : Inka et Markus Brand.



17,99



DOSSIER CRIMINEL

Résous des énigmes pour inculper le meurtrier !
Auteur(s) : Morgan Rauscent, David Boitier, Jules Burghardt et Maxime Perin.



QUI A TUÉ MÉRÉDITH CARTER ?
41264958



QUI A TUÉ JASPER
VAN DER MEER ?
41264960



QUI A TUÉ LORD
RAVARY II ?
41264959



L'Escape Game : les raisons d'un succès

En 2007, le Japon invente le premier **Escape Game**, inspiré de jeux vidéo des années 80. À partir de 2010, leur popularité explose : plus qu'un jeu, c'est un mélange d'aventure sociale, d'adrénaline et de rires, partagés entre famille, amis ou collègues.

Aujourd'hui, ils sont passés de simples salles urbaines à des expériences immersives complexes : décors réalistes, effets spéciaux et thèmes variés. Certaines salles proposent ainsi de plonger dans un aquarium géant pour trouver

des « poissons indices » ou combinent énigmes et dégustation avec des codes ouvrant l'accès à des plats ou cocktails secrets. Les événements temporaires, les Escape Rooms mobiles et les versions géantes en plein air ont aussi émergé. À Paris et à Londres, il est possible de jouer dans un bus ou un train en mouvement, mêlant vitesse et énigmes à résoudre avant l'arrivée. Les expériences hybrides avec réalité augmentée, technologies interactives et scénarios de plusieurs heures sont actuellement en forte croissance.

Le marché mondial des Escape Rooms devrait dépasser 1,4 milliard de dollars en 2026 !

Leur succès : savoir se réinventer en suivant la tendance, tout en gardant coopération et créativité. Le temps d'une énigme, le joueur se met dans la peau d'un autre et fait ressortir le meilleur de lui-même, tout en se sentant utile au sein d'une équipe. Il peut s'évader de son quotidien et s'imaginer en héros, espion, astronaute, zombie ou bien d'autres !

Qui se ressemble,
s'assemble !



MALETTE À PUZZLE
300 À 1000 PIÈCES

14 ans - 04031757

Trie les pièces grâce
aux compartiments réservés
et assemble ton puzzle sur le plateau.
Puzzle non inclus.

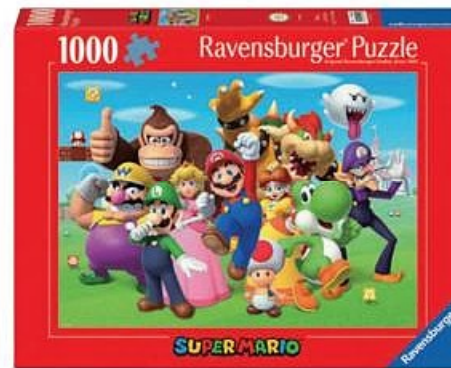
59[€],99

17[€],99



PUZZLE 1000 PIÈCES
VÉLO ET FLEURS
À AMSTERDAM

14 ans - 41151991



17[€],99

SUPER
MARIO

SUPER MARIO
PUZZLE 1000 PIÈCES

14 ans - 41152107

La parole aux experts

FANNY CHEVALIER

Cheffe de Produit
Puzzles & Licences



INTERVIEW

Ravensburger a été fondé en 1883 en Allemagne. À l'origine, l'entreprise produisait des livres et des jeux de société. La production de puzzles a débuté en 1964, depuis ce segment n'a cessé de se développer pour faire de Ravensburger le leader mondial du marché.

JOUÉCLUB – Qu'est-ce qui distingue la qualité Ravensburger de celle de ses concurrents ?

FANNY CHEVALIER (FC) – Notre réputation repose sur une précision inégalée, chaque pièce est totalement unique et découpée à l'aide d'outils façonnés à la main. Nous utilisons aussi des **matériaux premium et durables : papier anti-reflets, contrôles qualité parmi les plus stricts du secteur.**

JOUÉCLUB – Quelle importance accordez-vous à la production responsable ?

FC – L'**écoconception** fait partie de notre ADN. Nous utilisons des cartons certifiés, issus de forêts gérées durablement. Notre production est majoritairement européenne afin de limiter notre impact environnemental. Nous réduisons aussi la taille de nos boîtes et l'usage du plastique.

JOUÉCLUB – Quelles sont les grandes tendances du marché ?

FC – Le marché du puzzle connaît une dynamique très forte. La croissance post-Covid se poursuit, portée par une recherche de **loisirs apaisants et déconnectés**. On observe un véritable engouement pour les puzzles adultes, plus premium et plus complexes. Parmi les tendances majeures, il y a les puzzles XXL, les formats 3D et la personnalisation. Les consommateurs veulent des puzzles qui leur ressemblent, du sur-mesure aux éditions limitées. C'est un axe que nous développons activement. Le côté collaboratif est aussi en plein essor. On voit un vrai engouement pour les **Escape Puzzles, les défis en équipe ou les événements dédiés**. Les concours de speed-puzzle se multiplient, et nous

serons fièrement partenaires du tout premier championnat de France cette année.

JOUÉCLUB – Les puzzles continueront-ils à séduire le public ?

FC – Le puzzle a de très beaux jours devant lui, les gens y cherchent un moment de détente, une façon de réduire le stress dans un quotidien saturé d'écrans. Ils apprécient aussi le côté stimulant : le puzzle permet **de se concentrer, de stimuler le cerveau et de retrouver la satisfaction d'un effort mental gratifiant.**

C'est aussi un formidable vecteur de lien social : on partage un moment ensemble, en famille ou entre amis. Finalement, le puzzle n'est pas seulement un loisir, c'est une véritable parenthèse, un espace de respiration.

Qui trouvera ton message venu du large ?



14,99

BOUEILLE À LA MER
41313827
Secoue la bouteille, laisse apparaître les 4 lettres et trouve en premier un mot !
Auteur(s) : Urtis Sulinkas.

GRAVURE !

JEUX D'AMBIANCE
8 ans
15 min
2-6 j

La parole aux experts

STEVENS DEXTER

Senior Game Developer chez Goliath États-Unis



INTERVIEW

Et si un jeu à succès naissait... du langage inventé d'un enfant de deux ans ? Derrière YaGoBuGi, un jeu de cartes décalé sous licence The Sims, se cache l'histoire personnelle de son créateur, Dexter Stevens. Il nous raconte comment une idée née à la maison est devenue un jeu adopté jusque chez Electronic Arts.

JOUÉCLUB – Quel a été votre rôle dans la création du jeu YaGoBuGi ?

STEVENS DEXTER (SD) – YaGoBuGi est un jeu que j'ai inventé en 2023. Il a été inspiré par mes premières « conversations » avec mon fils Rigby, alors âgé de deux ans, lorsqu'il inventait ses propres mots pour me parler. J'ai créé des prototypes initiaux que j'ai partagé à mon entourage.

Et j'ai ensuite apporté des améliorations, des nouveaux sons et différentes façons de jouer. Je travaille habituellement sur deux ou trois jeux en parallèle mais ce projet (en lien avec mon fils) me tenait particulièrement à cœur.

Je suis très heureux que mon équipe chez Goliath, ainsi que les équipes d'EA, aient cru en ce projet et aient facilité sa mise en place.

JOUÉCLUB – Quelles ont été les différentes étapes avec Electronic Arts pour donner vie au projet ? L'idée le a-t-elle convaincus rapidement ?

SD – À l'époque, nous travaillions avec EA sur notre jeu de société Les Sims. Ma brillante productrice sur ce projet, Regan Deason, a fait le lien entre le gameplay basé sur des mots absurdes de YaGoBuGi et la langue de mots inventés des Sims, appelée le Simlish. Elle a présenté le jeu lors d'une réunion avec EA. Les aspects amusants et décalés du gameplay ont tout de suite plu.

JOUÉCLUB – Quelle est l'origine du nom du jeu ?

SD – Il est construit à partir des sons que l'on utilise pour créer les mots dans le jeu lui-même ! Les cartes affichent « Ya », « Go », « Bu » ou « Gi », et on les combine pour créer toutes sortes de mots rigolos. Beaucoup de pistes de réflexion ont été consacrées à ce petit jeu pourtant si simple ! À l'origine, j'aimais bien le son de « GoGiYaBu », mais nous avons réorganisé les syllabes pour obtenir « YaGoBuGi ».

JOUÉCLUB – Ce jeu de cartes rencontre un grand succès. Comment expliquez-vous cette réussite ?

SD – YaGoBuGi est très amusant à regarder car on voit un groupe de personnes avoir une conversation animée et pleine de vie, mais avec des mots absurdes ! Quand je testais le jeu en public, il attirait toujours des spectateurs, ce qui est plutôt rare quand on joue à un jeu de société. Je suis vraiment ravi qu'il soit si bien accueilli.



YAGOBUGI
41275822
Jeu de cartes rapide et complètement délirant.

16,99

JEUX D'AMBIANCE
8 ans
15-30 min
3-6 j

EXCLUSIVITÉ Goliath



Flip 7 a été nommé À L'AS D'OR 2026 !

Flip 7 a été nommé à l'As d'Or Jeu de l'Année, la récompense la plus prestigieuse du jeu de société en France, décernée chaque

année lors du Festival International des Jeux de Cannes. Pas mal pour un jeu où chaque carte peut tout faire basculer !



FLIP 7
41179078
14,99

Accumule les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si tu reçois un numéro que tu as déjà, tu perds tout !
Auteur(s) : Eric Olsen.

JEUX D'AMBIANCE
8 ans
15-30 min
3 à 10 j

Notre top 3

Pour réussir ta soirée jeux de société

Des règles rapides à comprendre, des parties dynamiques et juste ce qu'il faut de défis et de fous rires pour mettre tout le monde dans l'ambiance dès les premières minutes !

1

19[€],99



DJ SET

41279211

Dans ce quiz unique, oublie le titre et l'artiste : chaque chanson cache un thème à deviner. Auteur(s) : Colin Valière et Camille Verrier.



3

15[€],99



YUBIBO

41276394

Défie la gravité en tenant tous les bâtons sans les laisser tomber sur la table ! Auteur(s) : Kosuke Takahashi, Natsumi Wada, Hayato Tabata et Momoka.



2

19[€],99



SPEED BAC - DRÔLE ET RAPIDE

41137882

Débarrasse-toi de tes lettres en répondant plus vite que les autres à des thèmes hilarants !



14[€],99

MACHU PICHU

41270636

Prêt à dompter le chaos lama ? Auteur(s) : Louis Raynaud.



14[€],99

LA SCOPETTE

41222707

Combine tes cartes, surveille ta couleur secrète et vise les bons symboles.



MAMIE MOULE MAKI ADOS & PARENTS

41270613

Ce jeu revisite le principe du Petit Bac avec des catégories originales.

24[€],99



Tu joues comment ?

AU HITSTER :

Un extrait démarre... À toi de replacer le morceau au bon endroit dans la frise du temps. Mais selon ton humeur, tu peux faire grimper le niveau !

HITSTER
Trouve et revis des hits musicaux ! Tubes de l'été pour la version summer.

Pièce **24,99**

DUJARDIN



CLASSIQUE
41062532

SUMMER
41169761



JEUX D'AMBIANCE
15-30 min
16 ans
2 à +10

Version Normale

Tu écoutes, tu réfléchis, tu places la carte à l'endroit qui te semble juste dans la chronologie. Si tu as bon, tu l'ajoutes à ta collection !

Version Pro

Tu penses connaître la chanson ? Prouve-le ! Pour garder (ou voler) une carte, il faut annoncer l'artiste et le titre.

Version Expert

Là, on ne plaisante plus. Artiste, titre... et année exacte de sortie !

Version Coopérative

Tout le monde dans la même équipe ! Vous construisez ensemble une grande frise musicale. Chaque erreur coûte un jeton : il faudra discuter, débattre... et (trop) souvent faire confiance à la mémoire collective !

JEU LA SUITE INFERNALE

41149448

Tous les coups sont permis pour terminer sa suite de cartes de 1 à 10 en premier !



JEUX D'AMBIANCE
8 ans
15-30 min
2-6 j

15,99

FABRIQUÉ EN EUROPE

MOUTON MOUTON

41256058

Complète les phrases avec ton partenaire et donne les mêmes réponses pour remporter la carte. Auteur(s) : Antoine G. et Remy W.



19,99

JEUX D'AMBIANCE
15-30 min
12 ans
3-9 j

FABRIQUÉ EN EUROPE

MOMO

41280069

Trouve le bon mot en fonction des contraintes et sois le premier à le crier ! Auteur(s) : Antoine G. et Remy W.



14,99

JEUX D'AMBIANCE
15-30 min
12 ans
2-6 j

FABRIQUÉ EN EUROPE



Génie stratégique ou roi du piment rouge ?

Pili Pili, un jeu de cartes simple et rapide avec ambiance et rires garantis !

Un univers de chiffres et de lettres où le but est de réussir à parier sur le nombre de plis que vous pensez remporter, avec des contraintes farfelues pour corser l'affaire : « 3 secondes pour regarder son jeu avant de miser » !

En quelques chiffres c'est :

1 : le nombre de partie pour apprendre ce jeu à l'apéro !

4,8 : sa note globale sur 5.

7 : Pili (ou piments) dans votre jeu = Game Over !

8 : sur l'échelle de Scoville, c'est la classification de ce petit piment rouge africain ; mais aussi l'âge minimum de jeu ou le nombre maximum de joueurs !

20 : la durée moyenne pour s'amuser avec en famille ou entre amis.

30 000 : exemplaires vendus au cours des derniers mois, classé meilleures ventes.

« Soyez chilli, n'ayez pepper et que le meilleur gagne ! »



2025

Grand Prix de JEU

du jeu de cartes

JEUX D'AMBIANCE
10 ans
15-30 min
3-6 j

14,99

ATM

FABRIQUÉ EN EUROPE

PILI PILI

41223086

Mise sur le nombre de levées que tu penses réussir !

Notre top 3

Des jeux qui sèment le doute

Entre observation, déduction et timing parfait, ces parties rapides demandent un bon coup d'œil... et parfois un peu de malice pour piéger tes adversaires !

1

19€,99



AGENT AVENUE

41226194

Démasque tes adversaires avant de te faire rattraper !
Auteur(s) : Christian et Laura Kudahl.



2

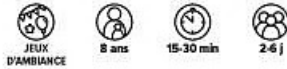
12€,99



HAPPY MOCHI

41265736

Avec tes 7 cartes non classées, si tu joues 2 cartes de la même valeur, c'est un Happy Mochi !
Auteur(s) : Johan Benvenuto et Romaric Galonnier.



3

14€,99



CABANGA

41162846

Débarrasse-toi le plus rapidement possible des cartes que tu as !
Auteur(s) : Michael Modler.



LA BÊTE

41123851

Jeu asymétrique opposant la Bête du Gévaudan aux Enquêteurs dans la France du XVIII^{ème} siècle.



44€,99



14€,99



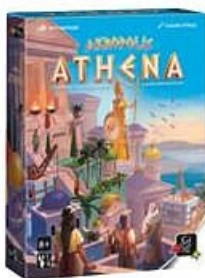
DRAKO - AETHERYA POCKET

41234449

Explore des terres sauvages et bâtis un royaume. Auteur(s) : François Bachelart.



PANTHÉON 41271248



ATHÉNA 41165911

Prix de 12€,99

AKROPOLIS EXTENSION

A jouer avec le jeu de base.
Auteur(s) : Jules Messaud.



Une acropole ÉTAIT LA "VILLE HAUTE" DES CITÉS GRECQUES

Dans la Grèce antique, l'**acropole** désignait la partie la plus élevée d'une cité : on y trouvait les temples et les bâtiments les plus

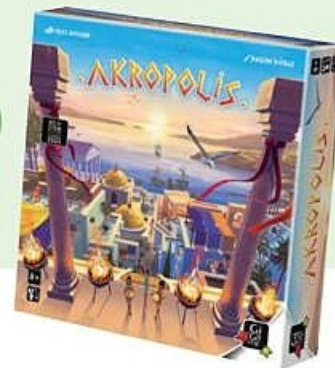
importants, protégés par leur position stratégique. La plus célèbre ? Celle d'**Athènes**, perchée au-dessus de la ville depuis plus de 2 500 ans.

AKROPOLIS

41058438

Construis ta cité antique en respectant une architecture harmonieuse. Auteur(s) : Jules Messaud.

29€,99



Que de stratégies en coulisses !



16[€],99



MOUSTACHE

41267854

Un jeu de plis où les équipes changent à chaque manche et des règles s'ajoutent peu à peu !
Auteur(s) : Alexandre Aguilar et Jules Messaud.



19[€],99



COURTISANS

41163237

Sois le plus influent lors du banquet royal !
Auteur(s) : Romaric Galonnier et Anthony Perone.

La parole aux experts



LAURIANNE RAVOIRE

Sales Director
chez Asmodee



INTERVIEW

Chez Asmodee depuis 18 ans, Laurianne Ravoire, Sales Director, a vu l'entreprise et le marché du jeu de société évoluer en profondeur. À l'occasion des 30 ans d'Asmodee, elle revient sur cette aventure, les succès marquants et la place du jeu dans nos vies.

JOUÉCLUB – 30 ans, ça représente quoi pour vous aujourd'hui ?

LAURIANNE RAVOIRE (LR) – 30 ans, c'est avant tout une vraie fierté. Quand on regarde le chemin parcouru et la place qu'occupe Asmodee aujourd'hui, on mesure le travail accompli. Notre capacité à **accompagner des phénomènes culturels** montre aussi combien le jeu est devenu un véritable **vecteur de lien social**.

JOUÉCLUB – Est-ce que vous imaginiez un tel succès au début ?

LR – Honnêtement, non. Le jeu de société a énormément évolué en 30 ans. On est passé d'un marché assez traditionnel à une offre très riche et moderne. Nous avons grandi en même temps que les joueurs.

JOUÉCLUB – Quel jeu vous rend le plus fier ?

LR – Les Aventuriers du Rail. C'est un jeu intergénérationnel qui fonctionne aussi bien en famille qu'entre amis et qui continue de s'installer durablement dans le temps.

JOUÉCLUB – Un souvenir marquant de ces 30 années ?

LR – Difficile d'en choisir un. Ce sont surtout tous les moments partagés avec les équipes :

les lancements de jeux, les salons, les réunions commerciales... ces instants où un projet prend vie.

JOUÉCLUB – Pourquoi les jeux de société plaisent-ils autant aux familles ?

LR – Parce qu'ils créent un vrai moment ensemble. On se retrouve autour d'une table, on partage, on rit. Aujourd'hui, il existe un jeu pour chaque âge et chaque envie. Avec **Asmodee Kids**, nous voulons accompagner les plus jeunes dès leurs premières expériences ludiques et offrir aux familles des moments de qualité.

JOUÉCLUB – Comment naît un nouveau jeu ?

LR – Souvent d'une idée d'auteur ou de studio. Ensuite viennent les tests, les ajustements, parfois des dizaines de fois. Mais un bon jeu, c'est aussi une édition soignée : **matériel, design et direction artistique** participent pleinement à l'expérience.

JOUÉCLUB – Un jeu qui a surpris par son succès ?

LR – Dobble. Un concept simple, rapide et devenu un incontournable. Les jeux les plus accessibles sont parfois les plus puissants.



On est passé d'un marché assez traditionnel à une offre très riche et moderne.

JOUÉCLUB – Qu'est-ce qui fait un bon jeu de société ?

LR – Un jeu qu'on a envie de ressortir. Un bon jeu crée de l'émotion et donne envie de rejouer. Il repose sur un équilibre entre **une mécanique solide, une expérience fluide et une belle édition**.

JOUÉCLUB – Si Asmodee était un jeu ?

LR – Unlock ! Il symbolise l'audace et l'innovation d'Asmodee. Ce jeu du studio Space Cowboys a su recréer l'expérience d'un escape game à la maison et a marqué l'histoire de la marque.

JOUÉCLUB – Un message aux joueurs pour ces 30 ans ?

LR – Un grand merci. Si nous sommes là aujourd'hui, c'est grâce aux joueurs, aux familles et aux partenaires qui nous font confiance depuis toutes ces années.

Construire, composer, rivaliser !



34,99

FOR A CROWN

41265292

Recrute des mercenaires, applique leurs effets et collecte le plus de rubis possible. Auteur(s) : Maxime Rambourg.

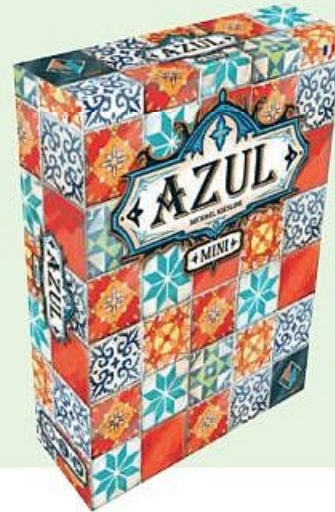


Azul s'inspire des véritables azulejos portugais

DU XV^{ÈME} SIÈCLE !

Au XV^{ème} siècle, les azulejos (carreaux de faïence décorés d'origine mauresque) commencent à orner les palais, églises et façades du Portugal. Avec leurs motifs géométriques et leurs couleurs éclatantes,

ils deviennent un symbole majeur de l'architecture portugaise. Le jeu Azul reprend ce principe : composer de magnifiques mosaïques inspirées de cet art décoratif vieux de plus de 500 ans !



24,99

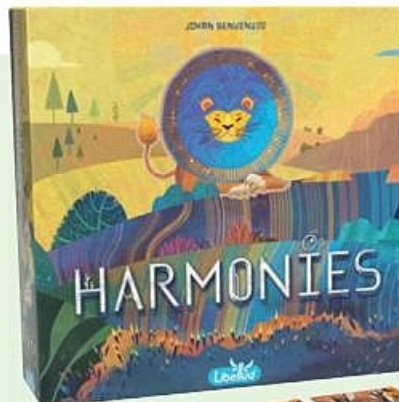
AZUL MINI

41135767

Constitue la plus belle mosaïque pour embellir les murs du Palais Royal ! Auteur(s) : Michael Keisling.



asmodee
Inspired by Players



HARMONIES

41163970

Construis un paysage et fais apparaître des forêts, des montagnes... pour attirer des animaux. Auteur(s) : Johan Benvenuto.

34,99



Chaque pièce a sa place !

LA TOUR INFERNALE

41107917

Collecte un maximum de pièces sans faire tomber la tour.



14,99



15,99



DOMINOS 28 PIÈCES EN BOIS

41138018



29,99



PISTE DE DÉS

06041250

Marque le maximum de points !



Tetris a été inventé

PAR UN INGÉNIEUR SOVIÉTIQUE PENDANT LA GUERRE FROIDE

Créé en 1984 à Moscou par l'ingénieur **Alexey Pajitnov**, Tetris est né en pleine Guerre froide. Initialement, il s'agissait d'un programme informatique développé dans un centre de recherche...

Et pourtant ! Le jeu a franchi les frontières pour devenir un **phénomène mondial**. Comme quoi, même des blocs qui tombent peuvent faire tomber les barrières !

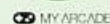
CONSOLE GO GAMER CLASSIC TETRIS PLUS 300 JEUX

10 ans - 41138085

Haut-parleur intégré avec contrôle du volume. Câble USB-C® non inclus. Hauteur : 13 cm. Piles : 3 piles LR03 non fournies.

34,99

dont 0,05 € d'éco-participation



Tu joues comment ?

Sur une piste de dés :

Ce n'est pas qu'un accessoire : c'est l'arène officielle des grands lancers ! Tu veux quelques idées de jeux pour la faire vibrer ? C'est parti !

Qu'importe le jeu : les dés dansent, le suspense monte... et hop, ce moment magique où toute la table retient son souffle !

Version Combinaisons

Au **Yam's**, tu lances cinq dés pour tenter de réaliser les meilleures combinaisons possibles : full, carré, brelan... Et avoir le plus de points !

Version Express

Au **421**, trois dés suffisent. Le but ? Obtenir 4-2-1 avant les autres. Rapide, efficace, et parfait pour enchaîner les manches !

Version Bluff

Dans **Perudo**, chacun cache ses dés et annonce un pari sur le total. La piste devient alors un théâtre de regards suspicieux et de coups d'audace !

Version Addition

Avec **Chicago**, on accumule les points manche après manche en visant un score cible. Simple en apparence... mais il faut savoir s'arrêter au bon moment !

QUIZ ÉCHECS

1. Où les échecs modernes ont-ils été inventés ?

- A) Inde
- B) Russie
- C) France
- D) Chine

Réponse : A) Inde
Fun fact : Le jeu « Chatrang » ancêtre des échecs, représentait les quatre forces de l'armée : l'infanterie, cavalerie, éléphants et chars.

2. Quel pion est souvent surnommé le "pion de la promotion" car il peut changer le cours d'une partie ?

- A) Roi
- B) Dame
- C) Pion passant
- D) Cavalier

Réponse : C) Pion passant
Fun fact : En avançant jusqu'au bout du plateau, il peut se transformer en dame et renverser une partie.

3. Vrai ou Faux : La plus longue partie d'échecs en tournoi a duré 269 coups.

Réponse : Vrai
Fun fact : Nikolic vs Arsovic, 1989, match nul après 20 heures de jeu, record mondial de la partie la plus longue jouée en compétition !

4. Quel réseau social est devenu populaire pour des vidéos rapides expliquant des "pièges d'ouverture" ?

- A) LinkedIn
- B) TikTok
- C) Pinterest
- D) Snapchat

Réponse : B) TikTok
Fun fact : Les formats courts rendent les tactiques d'échecs accessibles en 30 secondes.

5. Vrai ou Faux : Les parties montrées dans la série Netflix "Le Jeu de la Dame" sont inspirées de vraies parties d'échecs.

Réponse : Vrai
Fun fact : Les positions ont été validées par le champion du monde Garry Kasparov.



6. Quelle anecdote amusante sur Garry Kasparov montre son humour ?

- A) Il a joué les yeux bandés
- B) Il a fait jouer des échecs par des pigeons
- C) Il a pris un selfie après chaque victoire

Réponse : B) Il a fait jouer des échecs par des pigeons pour tester un ordinateur.
Fun fact : Kasparov adorait expérimentement avec humour les limites des machines, et l'intelligence pour montrer

7. Vrai ou Faux : L'échiquier moderne a toujours alterné les cases claires et foncées depuis sa création.

Réponse : Faux
Fun fact : Les premiers échiquiers avaient des couleurs variées et des motifs artistiques selon les régions.

8. Quel champion du monde a participé à des événements en ligne avec des streamers et influenceurs ?

- A) Bobby Fischer
- B) Garry Kasparov
- C) Magnus Carlsen
- D) Anatoly Karpov

Réponse : C) Magnus Carlsen
Fun fact : Connu pour avoir une mémoire exceptionnelle et pour jouer parfois sans regarder l'échiquier, il a joué dans des tournois en ligne pendant la pandémie et affronté des streamers.

9. Pourquoi les échecs sont-ils devenus "cool" chez les jeunes ces dernières années ?

- A) Grâce aux mêmes
- B) Grâce aux influenceurs
- C) Grâce à Netflix et Twitch
- D) Toutes les réponses

Réponse : D) Toutes les réponses
Fun fact : Les échecs sont passés d'un jeu "classique" à un phénomène pop-culture, à une nouvelle génération ultra-jeune domine la scène internationale.

JEU D'ÉCHECS DE VOYAGE MAGNÉTIQUE

06041097

Capture les pions de l'adversaire et protège ton roi !

24,99



DAMES ET ÉCHECS

41280066

Deux intemporels pour jouer en famille.

19,99



MON PREMIER JEU D'ÉCHECS

41226256

Les déplacements des pièces sont indiqués au dos de chaque personnage !

27,99



JEU D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUE DE VOYAGE

41221895

64 niveaux de difficulté. Piles : 3 piles LR03 non fournies.



49,99

dont 0,07 € d'éco-participation



Tu joues comment ?

Aux jeux d'équilibre et de stratégie

Que tu empiles, bloques ou complètes, ces jeux demandent autant de réflexion que de précision. Lequel de ces 3 jeux sera ton chouchou ?

Que tu sois stratège ou amateur de frissons, ces jeux ont un point commun : une seule erreur peut tout changer !

● Calcul mental ● Adresse ● Stratégie

Le calculateur

On compte, on optimise les points et on réfléchit à plusieurs coups à l'avance pour ne pas se retrouver bloqué.

Le touche à tout

Il faut manipuler avec précision, oser au bon moment... et espérer que tout ne s'effondre pas !

Le manuel

Plus la tour monte, plus la main tremble : chaque pièce demande calme et précision !

TRIOMINOS CLASSIC + CHATTRAPPE + COMBO TOPPLE/TUMBLE

41278385

3 fois plus de moments ludiques à partager en famille !



29,99



MAKI SAN

41315023

Retourne, pioche, déplace... et aligne tes makis avant ton adversaire !
Auteur(s) : Maxime Laciancio et Marc Lagroy.

21,99



14,99



DEKAL

41151122

Tente d'agencer au mieux tes cartes afin de marquer le moins de points possible. Mais attention, ta stratégie peut être bousculée ! Auteur(s) : Claude Clément.



11,99

HEL VETIQ



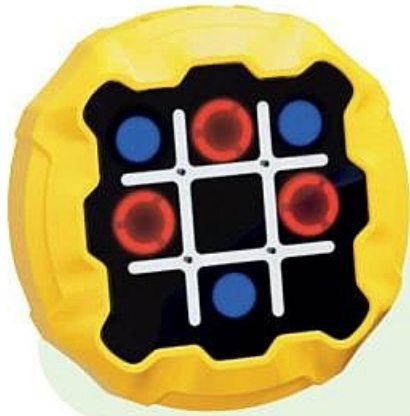
FABRIQUÉ EN EUROPE

BANDIDO

06029103

Essayez ensemble de bloquer Bandido qui s'enfuit par les tunnels sous sa cellule !
Auteur(s) : Martin Nedergaard Andersen.

Quand tout s'aligne enfin !



14,99
dont 0,57 €
d'éco-participation

MORPION ÉLECTRONIQUE

3 ans - 41258585

Développe la patience et la gestion émotionnelle.



Le Rubik's Cube a déjà été résolu

EN 3,13 SECONDES !

Résoudre un **Rubik's Cube** en à peine plus de trois secondes, ça paraît irréel... et pourtant ! Le record du monde officiel est détenu

par **Max Park**, qui a réussi l'exploit en **3,13 secondes** en 2023. À ce rythme-là, on cligne des yeux... et c'est déjà fini !

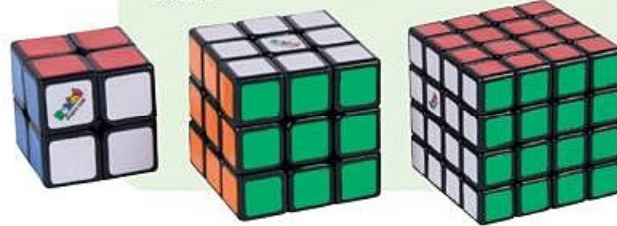
COFFRET TRIO RUBIK'S CUBE

41138070



L'ensemble

29,99



Rubik's



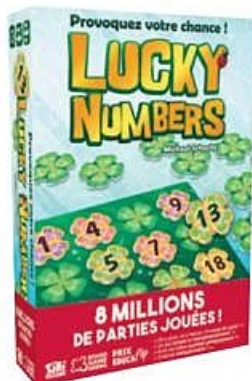
Notre top 3

Des jeux pour petits et grands

Des règles accessibles, des parties rapides et une bonne dose de stratégie légère qui permettent à toute la famille de jouer ensemble... et de vouloir recommencer aussitôt !
On rejoue quand ?

2

21,99



LUCKY NUMBERS

41148950

Entre un Sudoku et un loto... Sois le 1^{er} à remplir ton jardin de trèfles.
Auteur(s) : Michael Schacht.

1

14,99



LE BARON

41222685

Pose tes cartes dans la bonne rangée en respectant la couleur ou force tes adversaires à les ramasser !

Auteur(s) : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling.



FABRIQUÉ EN EUROPE



3

11,99

HEL VETIQ

ODIN

41151236

Envoie tes meilleurs vikings à la bagarre et sois le 1^{er} à te défausser de toutes tes cartes pour cumuler le moins de points à la fin de la partie.
Auteur(s) : Gary Kim, Hope S. Hwang et Yohan Goh.



Ta sélection remue-méninges !



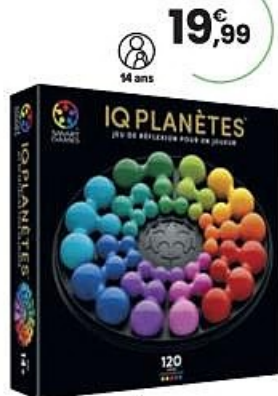
IQ
120 défis qui raviront les amateurs de jeux de réflexion.



IQ GEARS 41142516



IQ FIT 06025066



IQ PLANÈTES 41229174



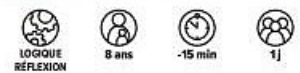
GENIUS SQUARE
41110056
Complète ton plateau de jeu le plus rapidement possible, en solitaire ou à deux, en mode duel.

24,99

CHUTE LIBRE
41149099
Construis un circuit de billes afin que chaque bille atteigne sa base d'arrivée. 80 défis.



24,99



Les jeux vidéo ont inspiré Raf Peeters, AUTEUR CHEZ SMARTGAMES

La **progression au rythme** du joueur, la **difficulté croissante** et le **défi** qui rendent les jeux vidéo populaires et addictifs ont été

transposés aux jeux de réflexion. C'est ainsi que sont nés les défis à difficulté croissante adaptés à la progression de chacun.



17,99

CHATS TOURNENT EN ROND
41110060
Déplace les pièces de jeu l'une après l'autre jusqu'à ce que chaque chat soit dans un carton ! 60 défis.

Tu joues comment ?

Aux jeux de logique et de réflexion

Ces jeux font chauffer les neurones... mais quelle sera ta façon préférée de les aborder ?

Version Solo concentré

Tu prends ton temps, tu testes, tu ajustes. Parfait pour relever les défis progressifs des jeux SmartGames.

Version Chrono

Tu lances un minuteur et tu t'imposes une limite de temps. Idéal pour transformer le défi en course contre la montre.

Version Duo

Chacun prend le même défi et le premier qui trouve la solution gagne. Logique contre logique : le plus rapide l'emporte.

Version Progression

Tu commences par le niveau facile, puis chaque niveau franchi te donne envie de passer au niveau suivant.



Le jeu en vaut la leçon !

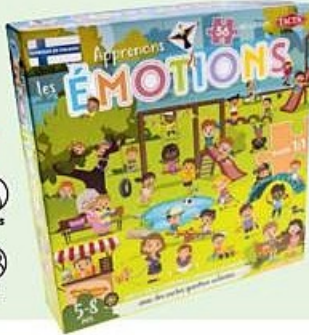


Les puzzles ont été inventés POUR APPRENDRE LA GÉOGRAPHIE

Le tout premier puzzle a été créé vers **1760** par le cartographe britannique **John Spilsbury**. Il découpait des cartes du monde en morceaux pour aider les enfants à mémoriser

les pays et leurs frontières. À l'époque, on appelait cela des "dissected maps". Comme quoi, jouer et apprendre vont ensemble depuis plus de 250 ans !

14[€],99



APPRENNONS LES ÉMOTIONS
41149102
Puzzle interactif pour apprendre et comprendre les émotions.



24[€],99



APPRENNONS LE CORPS HUMAIN

41180794
Le 1^{er} joueur à atteindre l'arrivée devient un médecin !
Auteur(s) : Reiner Knizia.



19[€],99



APPRENNONS LE CODE DE LA ROUTE

41149101
Réponds correctement aux questions relatives à la circulation.

JEU LUDOTECA

Mime des objets, expressions, ou actions simples, deviens un expert en énigmes ou exprime ta créativité !

FABRIQUÉ EN EUROPE



19[€],99



APPRENNONS LE RALLYE DES MOTS

41226389
Loto des mots pour enrichir son vocabulaire.



Du 01/04/2026 au 30/06/2026
2 ACHETÉS EN SIMULTANÉ
50% DE REMISE IMMÉDIATE SUR LE 2^{ème}

Pièce **9[€],99**
dont 0,05 € d'éco-participation



MIM' ACTIONS 41296637



DESSIN'MOT 41296640



QUI QUI DEVINE ? 41296639

14[€],99



APPRENNONS LE JEU DE SOCIÉTÉ

41226390
Pour faire découvrir aux enfants le plaisir de jouer et d'échanger avec leurs parents.



*Valable pour l'achat de Mim' Actions (41296637), Qui qui devine ? (41296639) ou Dessin' Mot (41296640). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.

Histoire de se raconter des histoires !



29[€],99

DIXIT KIDS

41296596

Les plus jeunes vont adorer cette version coopérative et imaginative. Auteurs(s) : Elodie Clément, Théo Rivière et Jean-Louis Roubira.



24[€],99

SPLendor KIDS

41276932

Incarne un voyageur en quête d'honneur et de prestige. Auteurs(s) : Catherine André et Marc André.



Le conte Hansel & Gretel a popularisé LES MAISONS EN PAIN D'ÉPICES

Le pain d'épices existait déjà au Moyen Âge, mais le conte **Hansel & Gretel**, publié par les **frères Grimm** en 1812, a largement contribué à rendre célèbre l'image de la maison

en sucreries en Allemagne. Au XIX^{ème} siècle, les maisons en pain d'épices deviennent ainsi une tradition des marchés de Noël, encore très populaire aujourd'hui.



HANSEL & GRETEL

5 ans - 41315798

Aide Hansel & Gretel à s'enfuir du jardin maudit.

24[€],99



GRIZZY ET LES LEMMINGS

41213566

Jeu de coopération dans lequel les joueurs doivent remplir leurs garde-mangers avant que Grizzy récupère sa nourriture.

Auteurs(s) : Christophe Lauras.



29[€],99



MICRO MACRO KIDS

41219321

Version familiale dans un environnement adapté et sans violence. Auteurs(s) : Johannes Sich.



26[€],99



19[€],99



HAPPY CHICKENS

06028390

2 modes de jeu.



17[€],99



MES PREMIERS JEUX UNE CUILLERE POUR MARTIN

06024458

Donne à manger à l'ours en faisant tomber le moins possible d'aliments par terre ! Auteurs(s) : Eljan Reeden.

JEUX ÉDUCATIFS

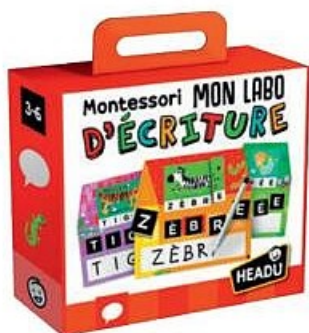
**LÀ OÙ L'ON APPREND
SANS S'EN RENDRE
COMPTE !**



MON LABO D'ÉCRITURE MONTESSORI

3 ans - 06029512
Jeu qui renforce l'apprentissage de la lecture et de l'écriture (puzzle de mots, lettres prédécoupées...).

19[€],99



MAISON COFFRET DE JEUX TACTILES MATERNELLE

12 mois - 41297021
Activités sensorielles.

15[€],99



L'éducation Montessori DOIT SON NOM À MARIA MONTESSORI

La pédagogie Montessori porte le nom de **Maria Montessori**, médecin italienne devenue pionnière de l'éducation au début du XX^{ème} siècle. Convaincue que l'enfant apprend mieux en manipulant et en explorant

librement, elle développe une méthode basée sur **l'autonomie et le respect du rythme de chacun**. Plus d'un siècle plus tard, son nom continue d'inspirer des écoles dans le monde entier.

ENCYCLOPÉDIE DES PETITS MONTESSORI

3 ans - 41136605
Assemble tes premiers mots avec les lettres mobiles puis écris-les grâce au feutre effaçable.

19[€],99



MAISON INVENTAMAGIQUE

4 ans - 41297020
Libère ta fantaisie en créant des décors enchanteurs et en inventant des contes.

15[€],99



PREMIÈRES DÉCOUVERTES À LA FERME LA MAISON DES MATERNELLES

2 ans - 41167354
Fais des découvertes à la ferme avec les animaux et les personnages qui y habitent.

19[€],99

LIVRES

**LÀ OÙ CHAQUE
PAGE EST
UNE AVENTURE !**



**L'odorat est
le sens le plus
directement lié
à la mémoire
(PLUS QUE LES IMAGES
ET LES SONS !)**

Contrairement aux autres sens, les informations olfactives passent presque directement par le **système limbique**, la zone du cerveau impliquée dans les émotions

et la mémoire (notamment l'hippocampe et l'amygdale). C'est pourquoi l'odeur d'un fruit peut raviver un souvenir très précis... parfois des années plus tard !

11,95

**MON LIVRE
DES ODEURS
ET DES COULEURS
LES FRUITS**

3 ans - 04082063

En frottant son doigt sur le fruit, l'enfant libère son parfum.



**QUI BRILLE
DANS LE NOIR !**

5 ans - 41177658
Découvre 9 univers
détaillés.

24,95

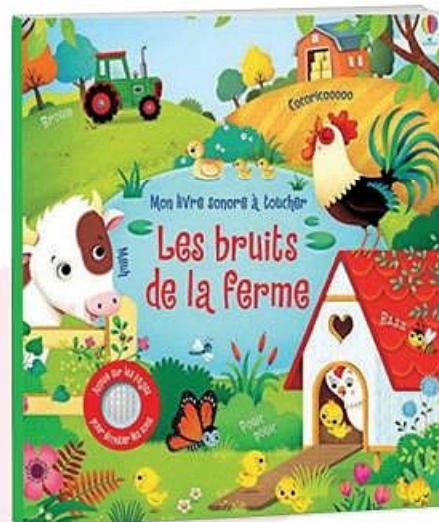
**BRUITS
DE LA FERME**

3 ans - 41130046

Livre sonore
à toucher.

Piles : 3 piles LR1130
non fournies.

13,95



De quoi être à la page !



Le mot "livre" vient...

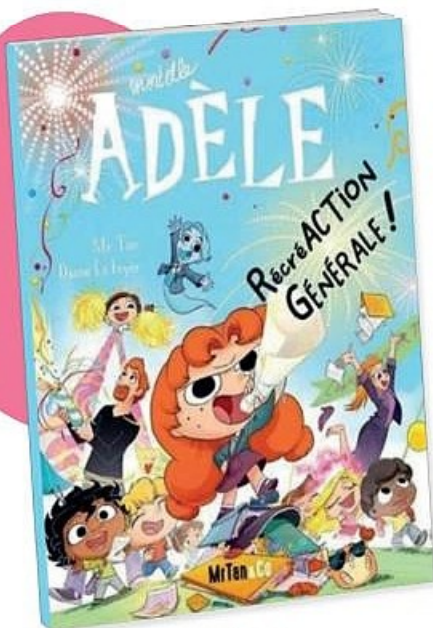
DE L'ÉCORCE
DES ARBRES !

Le mot livre vient du latin *liber*, qui désignait à l'origine la **fine couche située sous l'écorce des arbres**. Dans l'Antiquité, cette matière végétale servait parfois de support pour écrire

avant l'apparition du papier. Bien avant les pages que l'on tourne aujourd'hui, **les histoires s'écrivaient donc... presque directement sur les arbres !**

**31 JOURS
POUR T'AIMER**
12 ans - 41249830
Imagine... Tu trouves
une lettre froissée
sur une table....
Tu y réponds alors
qu'elle ne t'est pas
destinée....

21,95



**MORTELLE ADELE
RÉCRÉATION GÉNÉRALE
TOME 21**

6 ans - 41208913

11,50

FABRIQUÉ
EN FRANCE

14,95

**MORTELLE ADELE
SUR LES TRACES DU CROQUEPOTE !
TOME 05**

6 ans - 41208147



Mortelle Adèle, un repère culturel

Véritable phénomène éditorial, **Mortelle Adèle** est une bande dessinée jeunesse écrite par **Antoine Dole** alias Mr Tan et dessinée par **Miss Prickly** (tomes 1 à 7) et **Diane Le Feyer** depuis 2014.

La série raconte les aventures d'une petite fille audacieuse, à l'imagination débordante, à la personnalité rebelle. Son humour irrévérencieux et sa liberté de ton ont conquis un **large public**, attiré par sa manière de célébrer la différence, la créativité et l'affirmation de soi.

Le succès de Mortelle Adèle s'étend au-delà des livres : **albums musicaux**, **podcast** dédié à son univers, **magazine** bimestriel, **BD** inédites et **activités créatives**, sans oublier une large gamme de produits dérivés qui permettent aux enfants de prolonger l'expérience.

Mortelle Adèle s'impose comme un **repère culturel majeur**, capable de renouveler l'imaginaire jeunesse avec fraîcheur et audace.

MANGAS

**LÀ OÙ L'UNIVERS
JAPONAIS FAIT
VIBRER TOUTES
LES GÉNÉRATIONS !**



**890 fans ont eu
leur autographe
d'Inoxtag
DANS LEUR MAGASIN
JOUÉCLUB !**

Les magasins JouéClub de **Lyon, Chambray-lès-Tours, Herblay et Lille** ont récemment accueilli un invité très spécial : **Inoxtag**. À l'occasion de la sortie du **volume 2 de son manga Instinct**, le créateur de contenu est venu rencontrer ses fans lors de séances de dédicaces exceptionnelles. L'événement a rencontré un immense succès avec près de **890 fans** venus partager ce moment unique.

Inoxtag rassemble aujourd'hui toute une génération autour de valeurs fortes : audace, ambition et plaisir de partager. Cette tournée a été pensée pour créer un véritable **moment de rencontre** entre lui et sa communauté, dans une ambiance conviviale faite de photos, d'échanges et de dédicaces.

INSTINCT TOME 2

10 ans - 41268763
Auteur(s) : Inoxtag,
Charles Compain
et Basile Monnot.

10€
95

FABRIQUÉ
EN FRANCE



BLUE LOCK TOME 32

10 ans - 41325250
Auteur(s) : Muneyuki Kaneshiro.

7€
20

BLUE LOCK

FABRIQUÉ
EN EUROPE

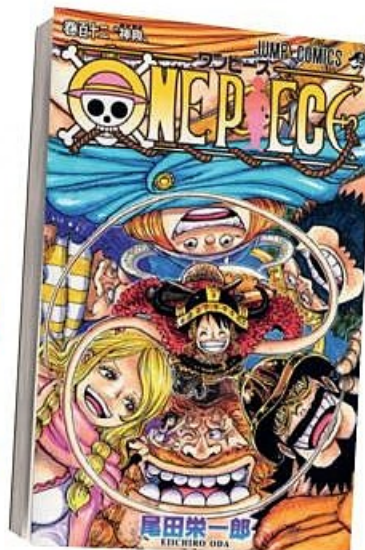
ONE PIECE - TOME 112

10 ans - 41325249
Auteur(s) : Eiichiro Oda.

7€
20

ONE PIECE

FABRIQUÉ
EN EUROPE



Je serai le Roi des Pirates!

Monkey D. Luffy

ONE PIECE - FIGURINE LUMINEUSE

Avec dragonne. Hauteur : 8 cm.
Pile : 1 pile CR2032 fournie.



FRUIT DU DÉMON
41151683



CHAPEAU DE LUFFY
41151686

Pièce
16,99
dont 0,05 €
d'éco-participation



TÊTE DE MORT
41151687



CASQUETTE

Pièce
29,99



TRUCKER 41278999



PATCH 3D 41263912



39,99

ONE PIECE SAC BORNE ORDINATEUR

41316731



Pièce
24,99

ANIME HEROES

FIGURINE ONE PIECE - ANIME HEROES

16046227

Comprend 1 figurine articulée et ses accessoires. Modèle selon disponibilité.



Dans One Piece, CHAQUE PIRATE POSSÈDE SA PROPRE TÊTE DE MORT

Dans One Piece, la tête de mort pirate (appelée Jolly Roger) n'est jamais la même. Chaque équipage crée son propre symbole pour

représenter son capitaine et son identité. Celui de Luffy, par exemple, porte fièrement son célèbre chapeau de paille !



ONE PIECE - MUG 350 ML

41278204
Largeur : 13 cm.

12,99



29,99

ONE PIECE

ONE PIECE - LAMPE MOBILE CHAPEAU DE PAILLE

41163567
1 câble USB inclus.
Hauteur : 28 cm.

Kamehameha !

39^c,99

**DRAGON BALL Z
SAC BORNE
ORDINATEUR**
4 ans - 41279049



**Les cheveux des
Super Saiyans sont
devenus blonds...
POUR UNE RAISON
TRÈS PRATIQUE !**

Lorsque Son Goku se transforme pour la première fois en Super Saiyan, ses cheveux deviennent blonds. Ce choix n'était pas seulement esthétique : le créateur Akira Toriyama a expliqué qu'il avait fait cela

pour **faire gagner du temps à son assistant**, car les cheveux clairs n'avaient plus besoin d'être remplis à l'encre noire dans le manga. Une astuce de dessin... devenue l'un des symboles les plus iconiques de toute la série !

**DRAGON BALL Z
CASQUETTE TRUCKER**
5 ans - 41263653

29^c,99



DRAGON BALL Z



Derrière les aventures de Son Goku se cachent plusieurs métiers originaux. Lequel serait ton préféré ?

Voici quelques exemples :

Doubleur de cris de guerrier

Spécialiste des cris et effets sonores des combats. Masako Nozawa, la voix de Goku, a parfois fini aphone après plusieurs heures à pousser sa voix pour reproduire un Super Saiyan.

Designer de capsules magiques

Il crée les objets miniatures inspirés des capsules de Bulma pour les jouets et gadgets. Les jouets fonctionnent comme dans la série : on ouvre une capsule et il en sort une voiture ou un vaisseau miniature.

Inventeur officiel de noms Saiyan

Il trouve des noms rigolos pour les personnages et transformations. Toriyama a nommé presque tous les Saiyans d'après des légumes : Kakarot = carotte, Vegeta = légumes... Imagine que ce soit à toi d'inventer le prochain brocoli guerrier !

Animateur de transformations épiques

Il est responsable des effets lumineux et des changements de couleurs pour les transformations. Une scène de 10 secondes peut prendre plusieurs jours pour que les cheveux passent



parfaitement du noir au doré avec des éclairs.

Collectionneur officiel d'objets Dragon Ball

Il archive les mangas, figurines et produits dérivés rares. Certaines capsules ou figurines valent plus cher qu'une voiture... et provoquent de vrais "tournois" entre collectionneurs pour les obtenir.

Alors, as-tu trouvé le métier de tes rêves ?

Les actus Naruto, ça donne quoi ?

Plus de 20 ans après sa création par **Masashi Kishimoto**, l'histoire de ce jeune ninja devenu *Hokage* continue à travers la nouvelle génération, centrée sur son fils Boruto Uzumaki, qui affronte de nouveaux ennemis.

Cette année, au Parc Spirou Provence (dans le sud de la France), une zone « NARUTO – Konoha Land » de **1,5 ha reconstruit les lieux emblématiques** inspirés de la série : le village de Konoha, la Montagne des Hokage... **Attractions,**

sensations fortes, décors cultes seront au rendez-vous.

Une collaboration officielle entre Naruto et Converse a également été lancée en **2026**, avec une **collection de baskets** inspirées des personnages de la série.

Plusieurs **figurines collector Naruto/ Shippuden** sont aussi annoncées pour les fans et collectionneurs, y compris des modèles détaillés de personnages populaires comme Sasuke ou Kakashi.

Funfact : Le nom "Naruto" vient aussi du narutomaki, une tranche de surimi avec une spirale rose que l'on trouve dans certains bols de ramen, ce qui explique que Naruto adore les ramen !

Côté animé, de nouveaux épisodes de Naruto sont en développement, ce retour s'inscrivant dans la célébration de l'héritage de la série.

En mars, la franchise *Naruto* et *Boruto* a lancé une **chaîne YouTube officielle** pour partager du contenu, des moments marquants et des annonces pour les fans du monde entier.



NARUTO SHIPPUDEN THÉÂTRE EN BOIS NÉMÉSIS

14 ans - 41175956
Cadre à construire. Hauteur : 27 cm.

29,99
au lieu de 39,99€



FIGURINE NARUTO ANIME HEROES

16045457
Comprend 1 figurine articulée et ses accessoires.
Modèle selon disponibilité.

Pièce
24,99



NARUTO SHIPPUDEN THÉÂTRE EN BOIS HOKAGE

14 ans - 41175957
Cadre à construire. Longueur : 27 cm.

29,99
au lieu de 39,99€



CRÉATIF & DÉCO

LÀ OÙ LES IDÉES
PRENNENT
DES COULEURS !



Tu joues comment ?

Aux loisirs créatifs

Créer, c'est déjà jouer... Focus sur 4 façons de laisser parler son imagination !

Peu importe la méthode, le vrai plaisir est le même : voir une idée prendre forme entre ses mains.



Version Modèle

Tu suis les étapes une à une pour **reproduire exactement le résultat présenté**. Idéal pour apprendre une technique et voir apparaître une création "comme sur la boîte".



Version Freestyle

Tu changes les couleurs, tu ajoutes des détails, tu détournes le modèle. Ici, pas de règle stricte : **c'est ton imagination qui décide**.



Version Défi

Tu te fixes une contrainte : créer en 20 minutes, n'utiliser que deux couleurs, ou transformer un objet en autre chose. Créativité sous pression !



Version Collaborative

Chacun s'occupe d'une partie : un dessin, l'autre découpe, un troisième assemble. Ensemble, on crée une œuvre collective.

SAVONS MENTHE CITRON

14 ans - 41202456

Fabrique tes savons au parfum menthe citron.



ACCESSOIRES EN RÉSINE DIY

14 ans - 41177962

Réalise toi-même tes barrettes et des breloques.

29,99

24,99



KIT CHIOTS À FABRIQUER

8 ans - 41265180

Crée 5 mignons petits chiots en fil chenille.



19,99

au lieu de 24,99€

FABRIQUÉ EN FRANCE

KIT DE BOUQUET PERLES

12 ans - 41265179

Assemble ton bouquet de perles, simple et élégant.



16,99

Des jouets anti-stress : la tendance Squishy

Nés au Japon au début des années 2010, les **squishies** s'inscrivent directement dans l'univers **kawaii** et la culture japonaise des gadgets mignons et sensoriels.

Très vite, des modèles ultra-réalistes en forme de pâtisseries, de pains ou d'animaux sont créés et séduisent par leur aspect visuel et leur texture unique. D'un phénomène de niche, **la tendance devient mondiale**, propulsée par la circulation massive de vidéos et de contenus sur les réseaux sociaux.

Très prisés des enfants, des adolescents mais aussi des adultes, ces petits objets en mousse colorés apportent une **sensation tactile apaisante**, souvent associée à la réduction du stress.

Leur succès repose sur un cocktail efficace : prix accessibles, fort pouvoir émotionnel, esthétique attractive et potentiel de partage élevé. À cela s'ajoutent **collections limitées** et collaborations avec des influenceurs, qui transforment le squishy en véritable objet culte.


 Crea & Scie
34,99

L'ATELIER DES SQUISHIES

6 ans - 41250304

Crée des squishies trop mignons... presse-les, décore-les et amuse-toi sans fin !



BOUGIES MACARONS

14 ans - 04090702

Fabrique de jolies petites bougies en forme de macarons.

19,99

12,99

KIT DIY BOUGIES ET POTERIES

14 ans - 41265186

Crée 2 poteries et fabrique 2 bougies.


29,99

KIT CRÉATION BOUGIES RÉSINE

14 ans - 41177963

Réalise des bougies en résine décorées de fleurs séchées.



Le DIY est devenu UN MOUVEMENT MONDIAL APRÈS LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Si fabriquer et réparer soi-même existent depuis toujours, le terme s'est **popularisé au milieu du XX^{ème} siècle**, notamment après la Seconde Guerre

mondiale, lorsque les familles réalisaient **meubles, décorations ou réparations à la maison**. Depuis, le DIY est devenu un véritable mouvement créatif et culturel.



KIT DIY BOUGIES

14 ans - 41265187

Deux styles de bougies différents : bougie côtelée et bougie à bulles.

14,99



MINIVERSE SPACES STARTER PACK - SERRE

8 ans - 41280516
Construis ta serre.
de A à Z.

29[€],99
dont 0,46 €
d'éco-participation

Pièce
8[€],99
dont 0,05 €
d'éco-participation

MAKE IT MINI ANIMAUX SERIE 2

8 ans - 41280509
Modèle selon
disponibilité.



MAKE IT MINI NATURE SERIES 3

8 ans - 41280508
Modèle selon disponibilité.

Pièce
8[€],99
dont 0,05 €
d'éco-participation



La parole aux experts

LÉA LAURAS

Cheffe de produits Miniverse



INTERVIEW

Et si le succès d'un jouet tenait... dans la paume de la main ? Née d'une tendance virale sur TikTok, Miniverse transforme les objets du quotidien en créations miniatures ultra-réalistes à fabriquer soi-même. Léa Lauras, cheffe de produits, nous raconte comment ces petits univers sont devenus un phénomène tendance.

JOUÉCLUB – Quand et comment le concept Miniverse a-t-il vu le jour ?

LÉA LAURAS (LL) – Miniverse est une marque qui est née d'une tendance observée sur les réseaux sociaux, notamment sur **TikTok**. On a remarqué qu'il y avait un véritable engouement autour de vidéos où les créateurs s'amusaient à recréer des aliments en format miniature. Nous avons donc repris cette idée et l'avons transformée en véritable produit en lançant la marque sur le marché français dès 2023.

Le concept de Miniverse est simple : **recréer des objets du quotidien en version miniature**. Et cela ne concerne pas seulement la nourriture. On retrouve aussi de la décoration, des parfums, des plantes ou encore des répliques d'animaux... toujours en format mini.

Les consommateurs vont pouvoir fabriquer eux-mêmes leurs objets miniatures, les personnaliser et même les détourner

en accessoires comme des magnets, des bagues ou des porte-clés. Certaines gammes utilisent de la résine qui sèche en une quinzaine de minutes au soleil ou sous une lampe UV. D'autres séries utilisent des ingrédients qui ne nécessitent pas de temps de pause.

JOUÉCLUB – Comment expliquez-vous un tel succès ?

LL – Le succès de Miniverse repose sur deux éléments principaux. D'abord, la **variété des univers proposés** (food, nature, cosmétique, licences). Ensuite, le **réalisme des mini-répliques**.

JOUÉCLUB – Quel est l'âge des adeptes ?

LL – La marque s'adresse principalement **aux kidultes, à partir de 12 ans**, mais aussi aux adultes un peu nostalgiques de leur enfance.

JOUÉCLUB – Prévoyez-vous des collaborations spéciales ou innovations produits dans le futur proche ?

LL – Nous travaillons notamment avec des licences fortes. Par exemple, avec l'univers **Harry Potter**, les consommateurs peuvent fabriquer des potions iconiques, tricoter les écharpes des maisons, créer une baguette magique ou même un balai. Nous avons aussi rencontré beaucoup de succès avec la licence **Hello Kitty**. La nouvelle série permet par exemple de recréer sa papeterie en format miniature : mouler des gommés, fabriquer un bloc-notes... Enfin, une autre nouveauté est la gamme **Miniverse Make It Mini Minecraft**, pour recréer des objets inspirés de l'univers pixelisé du jeu.



Les premiers appareils photo MESURAIENT PRÈS DE 40 CM !

Vers **1826-1827**, l'inventeur français **Nicéphore Niépce** réalise la première photographie permanente avec une chambre noire en bois d'environ **30 à 40 cm de long**, installée

sur un trépied. Rien à voir avec un mini appareil de poche : à l'époque, photographe permanente avec une chambre encombrant... et beaucoup de patience !

BLANC 41303705



Pièce
19[€],99
dont 0,05 €
d'éco-participation

LEXIBOOK

MINI APPAREIL PHOTO

Avec flash intégré, mode photo et vidéo. Carte Micro SD (non incluse). Batterie lithium rechargeable avec port USB Type-C pratique (câble inclus). Longueur : 5 cm.



BLEU 41303707



NOIR 41303704



VIOLET 41303706

Lampe plasma

Objets phares des chambres d'enfants dans les **années 90 et 2000**, les lampes plasma font aujourd'hui leur grand retour. Elles réveillent un sentiment de nostalgie chez les adultes... tout en fascinant les plus jeunes qui les découvrent pour la première fois.

Un retour expliqué par la **tendance actuelle aux objets rétro et décoratifs**. La lampe plasma n'est pas seulement une lumière :

c'est un petit **spectacle scientifique** qui attire l'œil et apporte une touche originale à une chambre ou un bureau. Entre **déco vintage** et **curiosité ludique**, elle retrouve naturellement sa place sur le devant de la scène.

Fun fact : les filaments lumineux ne sont pas de simples dessins : ce sont de vrais mini-éclaircs d'électricité créés par un gaz enfermé dans la boule de verre !



Pièce **19,99**
dont 0,10 €
d'éco-participation



LAMPE PLASMA

14 ans - 41261888

Le plasma interactif réagit au toucher, à la voix et à la musique. Hauteur : 24 cm. Piles : 4 piles LR6 non fournies.

LAMPE TORNADE

41261886

7 couleurs changeantes et câble de 1 mètre inclus. Hauteur : 36 cm.

Pièce **19,99**
dont 0,23 €
d'éco-participation



Les lampes lave SONT DEVENUES CULTES À LA FIN DES ANNÉES 1960

Inventées au Royaume-Uni au début des années 1960 par **Edward Craven Walker**, les lampes lave connaissent leur grand succès à partir de **1968-1969**, en pleine période psychédélique.

Avec leurs formes mouvantes et leurs couleurs intenses, elles deviennent un symbole de la culture pop et des années "flower power". Depuis, elles n'ont jamais vraiment quitté nos intérieurs !

COSMIC LAMP - VOLCAN

14 ans - 41138039

1 câble USB inclus. Hauteur : 34 cm. Piles : 3 piles LR03 non fournies.

Pièce **24,99**
dont 0,10 €
d'éco-participation



LAMPE À PAILLETTES

41261885

7 couleurs changeantes et câble de 1 mètre inclus. Hauteur : 36 cm.

Pièce **19,99**
dont 0,23 €
d'éco-participation

POP CULTURE

LÀ OÙ LES UNIVERS,
LES ICÔNES,
LES FANS...
SE RENCONTRENT !



**Grogu a 50 ans...
MAIS C'EST ENCORE
UN BÉBÉ !**

Dans la série **The Mandalorian**, **Grogu** a environ 50 ans. Pourtant, il est toujours considéré comme un enfant ! Son espèce vieillit très lentement, ce qui explique

sa petite taille et son comportement attendrissant. Comme quoi, dans l'univers **Star Wars**, l'âge ne veut pas toujours dire la même chose...

STAR WARS PELUCHE GROGU
3 ans - 41278902

16[€],99



Pièce **17[€],99**



**MONCHHICHI
PORTE-CLÉ
MINI-PASTEL 20 CM**

3 ans - 41274273

Coloris selon disponibilité.



FRUIT - LÉGUME 41271190

Pièce **6[€],99**

PELUCHE
Dès la naissance
Modèle selon disponibilité.



SUCRÉ - SALÉ 41271200



Pika Pikaaaaaa !



PIKACHU 41138335

FIGURINE LUMINEUSE

Avec dragonne.
Hauteur : 11 cm.
Pile : 1 pile CR2032
fournie.

Pièce
16,99
dont 0,05 €
d'éco-participation

BULBIZARRE
41151685

POKÉMON

RÉVEIL LUMINEUX PIKACHU

41055026

1 câble micro USB fourni. Hauteur : 18 cm.
Piles : 3 piles LR03 non fournies.



39,99
dont 0,07 €
d'éco-participation

TEKNOFUN

La parole aux experts

ALEXANDRE LE RIBOTER

Collectionneur
de cartes Pokémon



INTERVIEW

Alexandre nous raconte comment il a découvert cet univers au début des années 2000 et pourquoi cette passion ne l'a jamais quitté. Entre nostalgie, cartes rares et souvenirs d'enfance, il partage son expérience de collectionneur.

JOUÉCLUB – Comment as-tu découvert les cartes Pokémon ?

ALEXANDRE LE RIBOTER (ALR) – Au début des années 2000, en lisant Kids Mania. J'ai découvert le manga, les jeux vidéo, l'animé... puis les cartes. Elles ont prolongé un univers que j'adorais déjà — j'avais même des posters du Pokédex de Kanto au-dessus de mon lit !

JOUÉCLUB – Tu te souviens de ta première carte ?

ALR – Pas de la toute première, mais je n'ai jamais oublié ma première holo : **Tygnon**. Je l'ai toujours.

JOUÉCLUB – Qu'est-ce qui te plaît dans le fait de collectionner ?

ALR – J'ai toujours aimé collectionner, mais Pokémon a une dimension émotionnelle forte. Aujourd'hui, je collectionne surtout par nostalgie : Pokémon, cartes de sport, Disney... Je suis aussi fan d'animés comme Naruto, Bleach ou One Piece, et les cartes permettent de prolonger ces univers.

JOUÉCLUB – Ta carte dont tu es le plus fier ?

ALR – Ma Tygnon holo, mais aussi deux Pikachu du set de base : l'édition 1 shadowless et la version « red cheeks », rares et uniquement en anglais.

JOUÉCLUB – Une carte que tu rêves d'avoir ?

ALR – Pas une en particulier, mais j'aimerais finir mon **masterset Pokémon 151**, que je complète avec un ami.

JOUÉCLUB – Tu joues ou tu collectionnes uniquement ?

ALR – Je joue sur mobile via Pokémon TCG Pocket, mais pas en physique.



”

*J'ai découvert le manga,
les jeux vidéo, l'animé...
puis les cartes.*

JOUÉCLUB – Comment protèges-tu tes cartes ?

ALR – Sous sleeve et classeur, ou avec des protections Cardslabel.

JOUÉCLUB – Pourquoi ça plaît encore autant ?

ALR – **Pokémon traverse les générations.** Les cartes sont accessibles, nostalgiques et l'ouverture des boosters crée toujours cette excitation unique.

JOUÉCLUB – Un conseil pour débiter ?

ALR – Collectionne ce que tu aimes et reste raisonnable financièrement.

JOUÉCLUB – Trois mots pour finir ?

ALR – Nostalgie, rencontres et passion.

À toi le monde en blocs et en pixels!



19[€],99

MINECRAFT MUG DE VOYAGE 900 ML VERT

41163562
Hauteur : 24 cm.

29[€],99

dont 0,10 € d'éco-participation



MINECRAFT LAMPE ÉPÉE EN DIAMANT

41138111

Câble USB inclus. Hauteur : 40 cm. Piles : 3 piles LR03 non fournies.

MINECRAFT

29[€],99

dont 0,10 € d'éco-participation



MINECRAFT RÉVEIL CREEPER ICON

41138109
Hauteur : 16 cm. Piles : 3 piles LR6 non fournies.

MINECRAFT LAMPE RECHARGEABLE CREEPER SQUISHY GLO

41163566

Batterie rechargeable et câble USB-C.
Hauteur : 15 cm.

24[€],99

dont 0,70 € d'éco-participation



Minecraft, l'imaginaire et la création en partage

Minecraft s'impose comme un **phénomène majeur de la pop culture** qui a bouleversé l'industrie **vidéoludique**. La liberté laissée à la créativité et son esthétique iconique en font un terrain d'expression unique.

Minecraft incarne une culture participative où chacun peut bâtir, raconter et partager, le tout décuplé par la puissance des communautés en ligne. Il est devenu un langage commun, **réunissant générations et imaginaires** autour de mondes construits bloc après bloc.

Son succès repose aussi sur la capacité du jeu à évoluer sans trahir son identité, offrant aux joueurs un espace d'exploration, d'apprentissage et de narration personnelle qui **inspire les créateurs, les influenceurs, les développeurs, le monde de l'animation...**

La multiplication des **produits dérivés et collaborations artistiques** ne font qu'étendre sa présence et renforcer son rayonnement mondial.



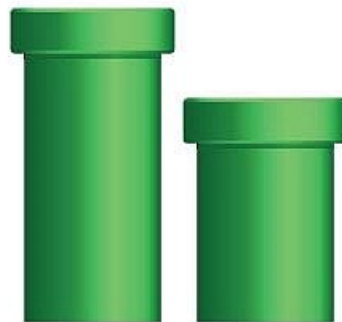
Mario a rendu le jeu vidéo universel

Super Mario, c'est une série de jeux vidéo créée par **Nintendo** et centrée sur le personnage de Mario, mascotte officielle de l'entreprise japonaise.

Mais avant d'être ce plombier emblématique de la culture pop mondiale, en **1981**, Mario était un simple charpentier du jeu d'arcade *Donkey Kong* et s'appelait « Jumpman ». Savais-tu que son design, devenu iconique, est surtout dû aux limitations graphiques de l'époque ? Ainsi, la moustache permettait de distinguer son nez, la casquette rouge évitait d'animer les cheveux et sa salopette bleue rendait visibles les mouvements de ses bras !

En **1985**, sort **Super Mario Bros** sur la Nintendo Entertainment System (NES), et sa musique mythique, composée par Koji Kondo en quelques jours.

Avec plus de **58 millions d'exemplaires vendus**, ce jeu restera pendant longtemps le plus vendu de l'histoire ! Depuis, l'univers intergénérationnel de Super Mario ne cesse de s'accroître avec des jeux de plateforme (*Super Mario Odyssey*), des jeux de course (*Mario Kart*), des jeux de sport et de rôle et même **un film en 2023**, *The Super Mario Bros. Movie*, qui a dépassé 1 milliard de dollars au box-office mondial. La franchise Mario totalise plus de **400 millions de jeux vendus** (toutes séries confondues).



Funfact : Le champignon est un concept qui vient des contes comme *Alice au pays des merveilles*, où manger un champignon change la taille du personnage.

SUPER MARIO - YOSHI CAPE VOLANT 2,4 GHZ RADIOCOMMANDÉE

8 ans - 41171665

Durée de charge : 30 minutes. Poids du drone avec batterie : 230 grammes.

- Fréquence 2,4 GHz
- Portée 60 m
- Durée 5 min
- 2 piles LR03 fournies
- Batterie 3,7 V
- Câble USB inclus



34,99
dont 0,67 € d'éco-participation



34,99
dont 0,67 € d'éco-participation

SUPER MARIO™ MARIO CAPE VOLANT 2,4 GHZ RC
8 ans - 41171667
Piles : 2 piles LR03 fournies.



- Fréquence 2,4 GHz
- Portée 60 m
- Durée 5 min
- 2 piles LR03 fournies
- Batterie 3,7 V
- Câble USB inclus

SUPER MARIO - SUPER CHAMPIGNON LAMPE SQUISHYGLO RECHARGEABLE

41279956

Fonction tactile. Câble USB inclus. Hauteur : 14 cm.

24,99
dont 0,70 € d'éco-participation



SUPER MARIO YOSHI PELUCHE 20 CM

41271670

Modèle selon disponibilité.



Pièce 12,99

JEUX DE CONSTRUCTION

**LA OÙ
LES PETITES PIÈCES
FONT DE GRANDES
AVENTURES !**



La Renault 5 A EU DES SÉRIES SPÉCIALES AUX NOMS INCROYABLES

Saurez-vous trouver l'intrus ?

- Renault 5 Alpine
- Renault 5 Turbo
- Renault 5 Baccara
- Renault 5 Campus
- Renault 5 Lauréate
- Renault 5 Five

- Renault 5 Monte Carlo
- Renault 5 Jean
- Renault 5 Copa
- Renault 5 Tropic

Alors... laquelle n'a jamais existé ?

(Réponse : Tropic)

RENAULT 5
E-TECH

6 ans
78 briques.

Pièce
16,99



JAUNE 41303852



VERTE 41303853



BLANCHE 41303854



La joie du résultat final

Un jeu de construction, c'est une **expérience complète** : le plaisir de créer, de comprendre et d'admirer son œuvre finale. Plus qu'un jouet, c'est un projet personnel. Partir d'un tas de pièces qui ressemblent plus à un puzzle extraterrestre qu'à une voiture pour arriver au **sentiment d'accomplissement**. C'est une **activité à la fois relaxante et stimulante pour le cerveau**. Avec quelques dizaines à quelques centaines de pièces, chaque modèle de véhicules propose un challenge. Et si vous êtes du genre compétitif, vous pouvez

même organiser des courses entre vos créations ! Ou même voir très grand, comme cette **réplique grandeur nature** d'une **Cadillac des années 1950** construite lors du **Grand Prix™ de F1® de Las Vegas en 2025**. Elle pesait environ 2 tonnes, mesurait plus de 5 mètres de long, et était équipée de phares fonctionnels, clignotants, freins, pneus et pouvait atteindre environ 20 km/h ! Plus de **418 000 briques** ont été utilisées pour bâtir ce véhicule. La conception a nécessité environ **2 000 heures de design** et **2 000 heures d'assemblage**.

CADA 1/6^{ÈME} - MOTO SUZUKI
HAYABUSA 1043 PIÈCES
8 ans - 41315796



49,99



Un bel exemple qui montre la magie des jeux de construction !

À vos briques, prêts,
partez !

43022 - SPÉCIAL EDITION V29
14 ans - 41272280
884 pièces.



89[€],99



89[€],99

11373 - FERRARI F2004
ET MICHAEL SCHUMACHER
18 ans - 41272317
735 pièces.



Le savais-tu
??
Le trophée
de la Coupe
du Monde
N'EST JAMAIS
CONSERVÉ PAR
LES VAINQUEURS

Contrairement à ce que l'on
pourrait croire, le trophée
officiel de la **FIFA World Cup**
reste la propriété de la **FIFA**.
Depuis 1974, l'équipe
championne soulève

le trophée original... mais
ne repart qu'avec une **réplique**
plaquée or. Le véritable
trophée est ensuite conservé
et exposé lors d'événements
officiels !



21376 - LE CHAT ROUX
18 ans - 41291386
1775 pièces.

99[€],99



43020 - TROPHÉE OFFICIEL DE LA
COUPE DU MONDE DE LA FIFA
12 ans - 41272276
2842 pièces.

169[€],99



76466 - L'ÉCOLE
DES SORCIERS
18 ans - 4127222
1571 pièces.

149[€],99



129[€],99

MARVEL

76344 - IRON
MAN MARK 3
EDITION
COLLECTOR
18 ans - 4127215
1297 pièces.

49[€],99

72046 - GAME BOY
18 ans - 4122024
421 pièces.



FABRIQUÉ
EN EUROPE

79[€],99

21064 - PARIS VILLE DE L'AMOUR
18 ans - 41272057
958 pièces.



Un pont parisien a failli céder À CAUSE DES CADENAS D'AMOUR

En 2014, une partie
des grilles du **Pont des Arts**
s'est effondrée sous le poids
des milliers de cadenas
accrochés par des couples.
On estime que plusieurs
dizaines de tonnes de métal

s'étaient accumulées
sur le pont ! La Ville de Paris
a ensuite retiré les cadenas
pour préserver le monument.
Comme quoi, l'amour,
ça pèse lourd !

La parole aux experts

PIERRE

Gagnant de
la 5^{ème} saison de
LEGO® Masters 2025



INTERVIEW

Pierre, infographiste et connu sur YouTube sous le pseudo LegoLeader, rassemble près de 29 000 abonnés grâce à ses créations inspirées de l'univers Star Wars. Il nous partage sa passion pour les briques.

JOUÉCLUB – Depuis quand es-tu passionné par les briques LEGO ?

PIERRE (P) – J'ai commencé les LEGO par la gamme Star Wars, grâce à mes toutes premières boîtes offertes pour mes 10 ans : cela fait donc **plus de 16 ans que je suis passionné !**

JOUÉCLUB – Quelles compétences développes-tu grâce aux LEGO ?

P – Avant tout **ma créativité**, en construisant et créant des choses que je vois autour de moi : des scènes de films, de séries mais aussi des objets du quotidien, des animaux... J'exerce aussi **ma patience**, certains modèles pouvant demander des dizaines d'heures de construction !

JOUÉCLUB – Quel a été ton plus gros défi pendant l'aventure LEGO Masters ?

P – Je dirais que la grande difficulté était de toujours rester concentré et créatif sur des épreuves très longues pouvant durer jusqu'à 24 heures ! Heureusement, on s'amuse beaucoup mais ça peut vite être très fatigant !

JOUÉCLUB – Peux-tu nous expliquer les étapes d'une création de MOC* (une création personnelle) ?

P – Il faut d'abord la **conceptualiser** dans son esprit, pourquoi pas faire un croquis rapide, pour avoir une idée précise de ce que l'on souhaite représenter. Ensuite, il faut **vérifier son stock** pour voir si on a toutes les pièces nécessaires à la construction. Et pour finir, il faut juste s'y mettre ! **Tester des choses, détruire, reconstruire**, et au fur et à mesure on arrive au résultat souhaité !

JOUÉCLUB – Combien de temps passes-tu sur tes plus grandes créations ?

P – Mes plus énormes créations m'ont demandé jusqu'à 40h de travail ! Évidemment c'est réparti sur plusieurs semaines, même plusieurs mois pour les plus longues !

JOUÉCLUB – Quel conseil donnerais-tu à un enfant qui veut progresser en construction ?

P – Ne pas avoir peur de se tromper ! En construction LEGO, on progresse surtout en testant, en démontant et en recommençant. Chaque "erreur" est en réalité une étape vers

une meilleure création. Ensuite, **commencer simple, avant d'ajouter des détails**, une bonne construction repose sur une base solide. Une fois la structure faite, on peut travailler les finitions, les textures et les petites idées qui rendent la création unique.

JOUÉCLUB – Quelle est ta pièce LEGO préférée ?

P – C'est la **brique modifiée avec tenon sur le côté (SNOT)**, une pièce discrète, mais qui change tout : elle permet de construire dans toutes les directions et d'ajouter des détails beaucoup plus réalistes. Grâce à elle, on peut créer des surfaces lisses, des angles complexes ou des textures très particulières.

JOUÉCLUB – Quels sont tes projets à venir sur ta chaîne YouTube ou autre ?

P – Sur ma chaîne YouTube je partage toujours **ma passion du LEGO Star Wars**. Cette année, je vais continuer à construire des énormes créations mais aussi **organiser un concours de MOC*** ! Tout le monde pourra y participer et partager ses créations, le tout sera partagé et commenté sur ma chaîne YouTube.

Vous reprendriez bien un peu de construction ?

**BÂTIMENTS
EPICERIE KITTY**
921 PIÈCES
14 ans - 41203001

49[€],99



**BÂTIMENTS
CANTINE JAPONAISE**
861 PIÈCES
14 ans - 41203000

49[€],99



SÉRÉNITÉ SAKURA
18 ans - 41304230
900 pièces.

29[€],99



Les jardins japonais sont conçus POUR CÉLÉBRER CHAQUE SAISON

Dans la tradition japonaise, un jardin n'est jamais figé : il est pensé pour changer au fil de l'année. Les **cerisiers (sakura)** annoncent le printemps, les **érables rouges** illuminent

l'automne, et les **pins** restent verts même en hiver. Chaque plante est choisie pour raconter le passage des saisons et inviter à observer la nature différemment tout au long de l'année.



29[€],99

**SOUFFLE
D'ÉRABLE**
18 ans - 41304229
900 pièces.

**TRAM ZEN JARDIN
DOUBLE FLORAISON**
18 ans - 41304227
3 150 pièces.

69[€],99



**HARMONIE
DES PINS**
18 ans - 41304228
950 pièces.

29[€],99



PAPETERIE & COLLECTION

**LÀ OÙ LE CRAYON
RENCONTRE
L'INSPIRATION!**



10[€],99

COZY STICKERS MES PETITES BOUTIQUES

3 ans - 41325248

Décore chaque espace grâce à plus de 250 stickers illustrés. Auteur(s) : Harry Alexander (illustrateur) et Anna Guillet (illustrateur).



La folie des stickers est née AVEC LA CULTURE POP DES ANNÉES 1970

Si les autocollants existent depuis le début du XX^{ème} siècle, leur explosion vient surtout des années 1970-1980. Albums **Panini Group**, groupes de rock, skateboards, BD, dessins animés...

Les stickers deviennent un moyen d'afficher ses passions partout : sur les cahiers, les cartables ou les murs. Depuis, ils sont devenus un symbole de culture jeunesse et de collection.



MARQUEURS DOUBLE POINTE 48 PIÈCES

41132642

19[€],99

ROULEAUX DE STICKERS

3 ans

Avec 5 rouleaux d'autocollants ou stickers. Plus de 400 autocollants.

RIGOLOS 41265184



KAWAII 41265725



Pièce
5[€],99

FUN 41265183



Chat ou petite fille ?

Vous avez sûrement reconnu **Hello Kitty**, personnage fictif créé pour incarner la **culture japonaise du "kawaii"** (mignon). Mais saviez-vous que, contrairement à ce que beaucoup pensent, Hello Kitty n'est pas officiellement un chat, mais une petite fille, haute comme 5 pommes, selon son créateur **Sanrio**. Autre détail peu connu : elle est censée être britannique et vivre dans la banlieue de Londres. Son apparence sans bouche n'est pas un

oubli : la dessinatrice **Yuko Shimizu** l'a voulue ainsi pour que chacun puisse projeter ses propres émotions sur son visage. À ses débuts, Hello Kitty figurait seulement sur un petit porte-monnaie en vinyle, et non sur des jouets. Elle a aussi une sœur jumelle, Mimmy, reconnaissable à son nœud jaune, un détail que même de nombreux fans ignorent ! Avec plus de **50 000 produits dérivés** (jouets, mode, avions, parcs

Date de naissance :
1^{er} novembre 1974.

Dessert préféré :
La tarte aux pommes.

Signe distinctif :
Nœud rouge ou rose sur l'oreille gauche

Nom complet :
Kitty White...

à thème...) des collaborations prestigieuses (Gucci, Balenciaga, etc.), des séries, albums et bien d'autres, Hello Kitty est devenue une **icône mondiale présente dans plus de 130 pays**. Elle a même voyagé dans l'espace, en 2008, à bord d'une navette spatiale japonaise et a été nommée ambassadrice du tourisme pour le Japon !

HELLO KITTY PELUCHE STRETCH 25 CM

41178956
Modèle selon disponibilité.

Pièce
16,99



LAMPE GLOBUDDIES

Hauteur : 16 cm.
Piles : 2 piles LR03 non fournies.

HELLO KITTY 41279955

Pièce
24,99
dont 0,07 € d'éco-participation



CINNAMOROLL 41279957

TROUSSE DE TOILETTE - HELLO KITTY

41175950
Longueur : 20 cm.

15,99



Hello Kitty

SAC À DOS - HELLO KITTY

41176948
Hauteur : 26 cm.

34,99



AGENDA AUTOCOLLANTS ET STYLO - HELLO KITTY

41175959

L'ensemble
14,99



KUROMI 41175941



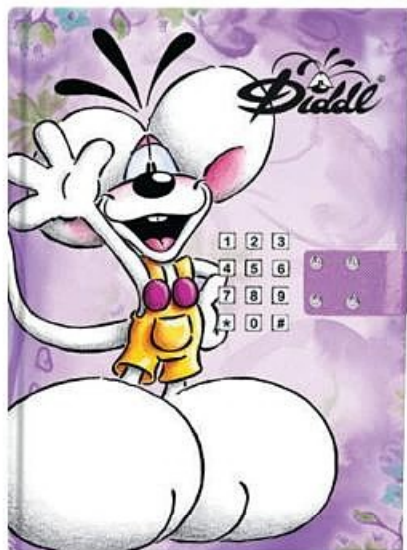
CINNAMOROLL 41278203

MUG EN RELIEF 400 ML

Hauteur : 8 cm.

Pièce
9,99

Quand le chat n'est pas là...



JOURNAL SECRET DIDL DIGICODE

41179884

Si le code est bon, le journal s'ouvre avec une douce musique. Hauteur : 21 cm. Piles : 3 piles LR44 fournies.

24,99



24,99



COFFRET PLUMIER DIDL STYLO POMPON CARNET A6 ET AUTOCOLLANTS

41219363

Diddl IS BACK!

9,99



DIDL - CRAYON À PAPIER

41287193

Modèle selon disponibilité.

Pièce
1,99



A6 JAUNE
41287191



Pièce
4,99

A6 ROSE
41287198



A4 BLEU 41287196



Au début, Diddl ressemblait plutôt à... UN KANGOUROU !

Quand l'illustrateur allemand Thomas Goletz dessine pour la première fois Diddl en 1990, le personnage n'est pas encore la souris que l'on connaît. Dans ses premiers croquis, il a un corps très allongé et de grandes pattes arrière, ce qui le fait davantage ressembler à un petit kangourou. En retravaillant son dessin

pour des cartes postales humoristiques, Goletz modifie peu à peu la silhouette : il accentue les grandes oreilles rondes et les pieds surdimensionnés, jusqu'à fixer l'apparence de la souris Diddl. Ces immenses pieds, devenus la signature du personnage, sont restés depuis l'un de ses traits les plus reconnaissables !

BLOC PARFUMÉ



A5 ORANGE
41287190



Pièce
7,99

A5 VIOLET 41287197





3[€],99



**DIDDL - CARNET
FORME A6**
41287195



3[€],99

**DIDDL - CARNET
FORME A6**
41287189

DIDDL - CARNET A6 ET STYLO

41287188
Hauteur : 16 cm.



9[€],99

Pièce
2[€],99



DIDDL - STYLO TWIST EFFAÇABLE
41287187
Modèle selon disponibilité.

Diddl
is BACK!

Pièce
2[€],99



DIDDL - STYLO TWIST EFFAÇABLE
41287192
Modèle selon disponibilité.



DIDDL - STYLO TWIST EFFAÇABLE
41179863
Modèle selon disponibilité.

Pièce
2[€],99

Pièce
4[€],99



**DIDDL
STYLO
POMPON**
41287194
Modèle selon
disponibilité.



Pièce
2[€],99

**DIDDL - STYLO
EFFAÇABLE 2D**
41179864
Modèle selon
disponibilité.

La parole aux experts

LAURELENN

Grande fan
de Diddl



INTERVIEW

À l'occasion du grand retour de Diddl, nous avons donné la parole à une de ses grandes fans de l'époque, qui l'est restée aujourd'hui : Laurenn (31 ans). Elle est devenue mère et transmet son amour fou de la petite souris à ses enfants : Augustin 7 ans ½ et Léontine 5 ans.

JOUÉCLUB - Quand avez-vous rencontré Diddl ?

LAURELENN (L) - Je l'ai découvert en 2006. J'avais 12 ans et j'échangeais mes premières fiches parfumées Diddl à la récréation.

JOUÉCLUB - Que représentait-il pour vous ?

L - Diddl représentait le plaisir de **collectionner et de partager des moments** avec mes copines dans la cour d'école. C'était une vraie bulle d'insouciance et de complicité.

JOUÉCLUB - Quels produits préféreriez-vous ?

L - J'étais surtout attirée par la papeterie : **les blocs, fiches parfumées, carnets, stylos...** j'aimais le côté échange et le fait de pouvoir les utiliser au quotidien. Cela me permettait de m'exprimer, d'écrire, de créer et de partager.

JOUÉCLUB - Diddl vous a-t-il manqué ? Comment avez-vous accueilli son retour ?

L - Diddl m'a vraiment manqué, lorsque j'ai appris son retour, j'ai ressenti une vraie excitation et beaucoup de nostalgie. Quel bonheur de retrouver les visuels iconiques et cette atmosphère qui m'avait tant marquée.

JOUÉCLUB - Avez-vous eu le désir de le faire découvrir à vos enfants ?

L - Oui bien sûr, c'est un vrai plaisir de leur faire découvrir les choses avec lesquelles je jouais étant petite. Je pense que c'est aussi un bonheur pour eux de partager ces moments avec moi, autour de souvenirs qui me tiennent à cœur.

JOUÉCLUB - Quelles sont les valeurs qui vous touchent ?

L - Ce sont avant tout la créativité et le partage. C'est un univers qui encourage l'imaginaire,

l'écriture, le dessin, la collection, et donc l'expression personnelle. Il y a aussi une vraie dimension de complicité et d'amitié ainsi qu'une forme de douceur et d'innocence. Un espace un peu hors du temps.

JOUÉCLUB - Avez-vous une déclaration d'amour à faire à Diddl ?

L - Cher Diddl, tu as accompagné une partie précieuse de mon enfance, entre éclats de rire et collections soigneusement rangées. Tu étais plus qu'une simple marque : **tu étais un univers, un refuge créatif, un lien entre amies.** Aujourd'hui, te retrouver, c'est retrouver une part de moi. Merci de continuer à faire vivre ces souvenirs, à faire briller les yeux d'Augustin et Léontine comme tu as fait briller les miens.

Certaines histoires ne vieillissent pas... elles se transmettent.

... La souris danse !

SAC À DOS PELUCHE DIDDLE

41179894
L.23 x l.14 x H.32 cm.

39[€],99



Pièce
6[€],99



DIDDLE - PORTE-CLÉS FIGURINE

41179868
Modèle selon disponibilité.
Longueur : 7 cm.

DIDDLE - TROUSSE 3D PELUCHE

41179896
Longueur : 20 cm.



Diddle
IS BACK!

1[€],99



DIDDLE - MARQUE-PAGE 3D LENTICULAIRE

41287199
Hauteur : 13 cm.

13[€],99



QUIZ : Es-tu incollable sur Diddle ?

1. Qui a créé la célèbre souris Diddle ?

- A. Walt Disney
- B. Thomas Goletz
- C. Hergé

2. En quelle année Diddle est-il apparu pour la première fois ?

- A. 1985
- B. 1990
- C. 1998

3. Sur quel objet Diddle est-il apparu à l'origine ?

- A. Une peluche
- B. Une bande dessinée
- C. Une carte postale



4. Quel détail physique rend Diddle immédiatement reconnaissable ?

- A. Ses grandes moustaches
- B. Ses énormes pieds
- C. Sa casquette

5. Que collectionnaient surtout les fans de Diddle dans les années 1990 ?

- A. Des feuilles à lettres
- B. Des cartes à jouer
- C. Des figurines

Réponses : 1B-2B-3C-4B-5A

SPORT & PASSION

LÀ OÙ L'ESPRIT
D'ÉQUIPE
FAIT GAGNER
LA PARTIE



FIFA MONDIAL 2026 - BALLERS
CAPSULE SURPRISE SERIE 1
3 ans - 41272013
Modèle selon disponibilité.

Pièce
9,99

ZURU



Nouveau phénomène de pop-culture

Ces dernières années, la F1 a connu un regain d'intérêt grâce à la série *Formula 1 : Pilotes de leur destin*, diffusée sur Netflix. En dévoilant les coulisses des écuries et de la vie des pilotes (tensions, rivalités et stratégie), elle a créé un sentiment de proximité, accroissant l'émotion et la compréhension de ce sport.

L'engouement a été renforcé en 2021, avec le duel haletant entre Lewis Hamilton et Max Verstappen, dont

le titre s'est joué au dernier Grand Prix, dans un scénario digne des plus grands thrillers.

Très présente sur les réseaux sociaux, proposant des contenus immersifs, la F1 s'est imposée comme un phénomène pop-culture, séduisant aussi les jeunes. Elle est l'un des sports les plus suivis et médiatisés au monde, prouvant que tradition et innovation peuvent cohabiter et enflammer les foules.



F1 LANDO NORRIS
MCLAREN 41315180



KIMI ANTONELLI
MERCEDES-AMG PETRONAS
41315183



GEORGE RUSSEL OSCAR
MERCEDES-AMG PETRONAS
41315182



FERNANDO ALONSO
ASTON MARTIN ARAMCO 41315181

CASQUE 1/5^{ÈME}
Hauteur : 5 cm.

lookSmart

Pièce
64,99



CHARLES LECLERC
SCUDERIA FERRARI 41315184



CHARLES LECLERC
SCUDERIA FERRARI 41315185



CHARLES LECLERC
SCUDERIA FERRARI 41315186



LEWIS HAMILTON
SCUDERIA FERRARI
41315187



En 2026, la Coupe du Monde de Football sera un événement historique !

Pour la première fois, elle sera organisée dans trois pays : États-Unis, Canada et Mexique et réunira 48 équipes au lieu de 32. Le football est le sport le plus joué au monde : Un rendez-vous sportif attendu par petits et grands !

Fun Fact : Lors de la Coupe du Monde 2010, le ballon officiel s'appelait « Jabulani » et de nombreux joueurs disaient qu'il était tellement imprévisible qu'il changeait de trajectoire tout seul ! Certains gardiens le comparaient même à un « savon » tellement il glissait.



VITINHA
VITINHA PORTUGAL 41267952



BELLINGHAM REAL MADRID 41272268



MBAPPÉ REAL MADRID 41272267



DÉSIRÉ DOUÉ PSG 41272261



ACHRAF HAKIMI PSG 41272262



VITINHA PSG 41272259



KVARATSHKHELIA PSG 41272260



MARQUINHOS PSG 41272263



LAMINE YAMAL FC BARCELONE 41272264



DEMBÉLÉ PSG 41272258



OLYMPIQUE DE MARSEILLE 41272265



RAPHINHA FC BARCELONE 41272266



RONALDO PORTUGAL 41267951

Mini-maillots sous licence officielle à collectionner !

19[€]99

FIGURINE MAILLOT
Modèle selon disponibilité.
Hauteur : 10 cm.

