



Baralhos de poker	709
Cadernos para colorir	724
Dominós	709
Estojos de pintura	725
Jogos clássicos	708
Jogos de mesa	719
Jogos didáticos	711
Puzzles	721
Velas	725

JOGOS CLÁSSICOS



CÓD.	Nº	ALTURA REI
00339	4	7,5 cm

Figuras xadrez de plástico

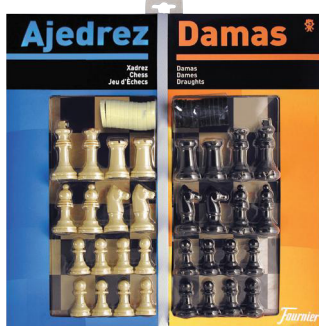
Figura de xadrez em plástico Stawton.
Caixa de plástico. Medidas da caixa: 14,5 x 7,5 x 5,5 cm..

Fournier

CÓD.
43760

Jogo Xadrez - Damas

Contém: tabuleiro, fichas de xadrez, fichas de damas.
Medidas do tabuleiro: 40 x 40 cm.

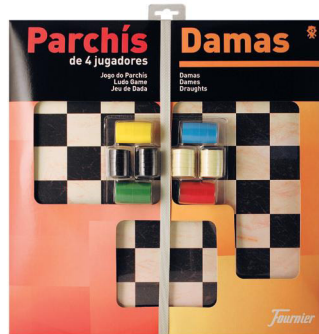


Fournier

CÓD.
43759

Jogo Parchís - Damas

Jogo de parchís para 4 jogadores com damas. Contém: tabuleiro, 4 copos, 4 dados e fichas de 4 cores. Fichas de damas de plástico. Caixa para guardar acessórios. Medidas do tabuleiro: 40 x 40 cm.



Fournier

CÓD.
43758

Jogo Parchís - Ganso

Jogo de parchís para 4 jogadores com jogo do ganso. Contém: tabuleiro, 4 copos, 4 dados e fichas de 4 cores. Caixa para guardar acessórios. Medidas do tabuleiro: 33 x 33 cm.



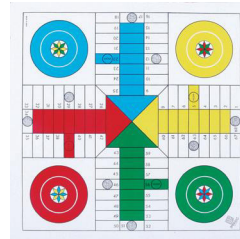
Fournier



CÓD.
43766

Damas magnético

Contém tabuleiro e fichas magnéticas.
Medidas do tabuleiro: 16 x 16 cm.



CÓD.	MEDIDAS
05826	33 x 33 cm
05824	40 x 40 cm

Tabuleiro de madeira Parchís - Ganso

Tabuleiro de madeira parchís-jogo do ganso. Não inclui fichas.

Fournier

CÓD.
43762

Jogo Parchís - Xadrez

Jogo de parchís para 4 jogadores. Com xadrez. Contém: tabuleiro, 4 copos, 4 dados, fichas de 4 cores e fichas de xadrez. Caixa para guardar acessórios. Medidas do tabuleiro: 40 x 40 cm.



Fournier

CÓD.
43761

Jogo Parchís - Ganso

Jogo de parchís para 6 jogadores com jogo do ganso. Contém: tabuleiro, 6 copos, 6 dados e fichas de 6 cores. Caixa para guardar acessórios. Medidas do tabuleiro: 40 x 40 cm.



Fournier



CÓD.
43763

Xadrez magnético

Contém tabuleiro e fichas magnéticas.
Medidas do tabuleiro: 16 x 16 cm.



Fournier



CÓD.
43765

Jogo do Ganso magnético

Contém tabuleiro e fichas magnéticas.
Medidas do tabuleiro: 16 x 16 cm.



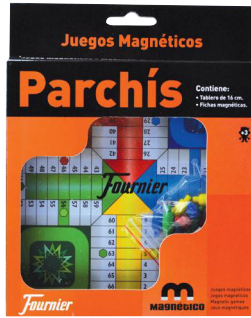
Fournier



CÓD.
43764

Parchís magnético

Jogo de parchís para 4 jogadores. Contém tabuleiro, 4 copos, 4 dados e 16 fichas magnéticas. Medidas do tabuleiro: 16 x 16 cm.



Fournier



CÓD.
43767

Três em linha magnético

Contém tabuleiro e fichas magnéticas. Medidas do tabuleiro: 16 x 16 cm.



BARALHOS E JOGOS DE POKER

Fournier

ESTOJO EM
CARTÃO

CÓD.
00579

Com índices standard.

CÓD.
00580

CÓD.
18615

CÓD.	Nº
00579	18
00580	818
18615	18-00

Baralho de poker inglês e bridge

55 cartas. Em estojo de cartão. Medidas carta: 62,5 x 88 mm. Cartão de 300 g/m2.



Cartamundi
A heart for cards

+18

CÓD.
54701

Mala alumínio Póker 300 fichas

Mala de alumínio. 300 fichas de 11,5 g. 2 baralhos póker, 5 dados e 1 dealer. Para adultos. Para dois ou mais jogadores. Medidas da carta: 63 x 88 mm. Medidas da mala: 80 x 400 x 230 mm.



DOMINÓS

CÓD.
02802

Dominó Chamelo

Caixa de plástico. Medida da peça: 21 x 42 mm.



CÓD.
02801

Dominó profissional Chamelo

Caixa em madeira. Medida da peça: 21 x 42 mm.



CÓD.
02800

Dominó Master

Caixa em madeira. Medida da peça: 22 x 44 mm.



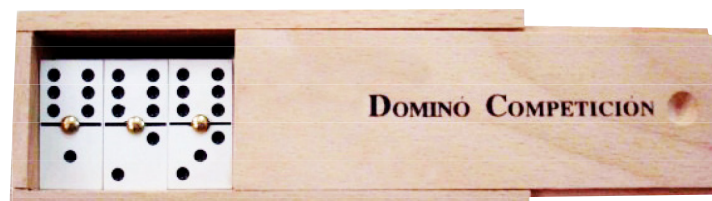
CÓD.
21829

Dominó master profissional

Caixa em madeira. Medida da peça: 23 x 47 mm.



DOMINÓS



CÓD.

52241

Dominó Profissional

Peças de dominó profissional com cantos retos.
Caixa de madeira. Medidas da peça: 22 x 44 mm.

PUZZLES



+3

24p

CÓD.

64545

Puzzle Mapamundo

Puzzle educativo do mapa do mundo e os seus continentes. Em cada continente existem ilustrações originais da ilustradora Martina Hogan, com elementos característicos de cada um deles: monumentos, faunas, habitante típico etc... Graças a esses desenhos, podem-se ensinar e explicar os diferentes temas dos enigmas. Produto ideal para aprender enquanto joga. Desenvolve habilidades motoras finas e concentração.
Caixa de metal com 24 peças de 8 x 8 cm. A partir de 3 anos. Medidas: 38,2 x 19,2 x 4,5 cm.



+3

90p

CÓD.

64546

Puzzle, dominó e memória

3 jogos em um! Peças de alta qualidade, com acabamento brilhante. As peças de grandes tamanhos facilitam o jogo para os mais pequenos. Fácil reconhecimento dos desenhos. Jogos ideais para desenvolver as habilidades das crianças. Conteúdo: dominó 36 peças (14x7cm), quebra-cabeças 24 peças (7x7cm), memória animal 30 peças (7x7cm). A partir de 3 anos. Medidas: 17 x 17 x 17 cm.



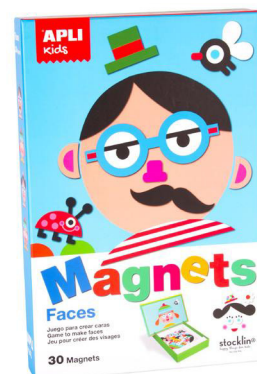
+3

30p



CÓD.

64520

**Puzzle magnético**

Puzzle com peças magnéticas de diferentes partes da cabeça para criar diferentes caras. Desenhos divertidos e originais ilustrados exclusivamente pela Stockline. Jogo para aprender e estimular a imaginação. Ideal para desenvolver as habilidades e a coordenação dos mais pequenos. A caixa serve como suporte. Conteúdo: fundo magnético de 28 x 18 cm e 30 peças.
A partir de 3 anos. Medidas: 30 x 21 x 6 cm.

GOULA

+10
meses



CÓD.
62800

Jogo da Minhoca

Divertido jogo de arraste da minhoca em madeira de cores. Solta um som de estalitos ao arrastar. Com cordão para puxar. As rodas levam uns aros de borracha para facilitar o arrastar. Acompanha e estimula os primeiros passos do bebê. Desperta a imaginação e a manifestação de afetos e emoções. Fomenta a aprendizagem de diferentes cores. Desenvolve a percepção visual e a motricidade fina. Desenvolve a percepção auditiva. A partir de 10 meses. Medidas: 19 x 10 x 8 cm.

GOULA

+1



CÓD.
46488

Pack arquitetura 25 peças

25 peças de madeira. Arquitetura serigrafada por ambos os lados de cada peça. Contém ainda um carro em madeira. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 15 x 14,5 x 14,5 cm.

GOULA

+1



CÓD.
54859

Pack arquitetura 41 peças

Jogo de 41 peças de arquitetura de madeira marcadas pelos dois lados, inclui um carro com rodas. Formas originais e cores muito vivas. Inclui embalagem de cartão para guardar as peças. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 19 x 18,5 x 18,5 cm.

GOULA

+1



CÓD.
46484

Macro dominó madeira

Tradicional dominó de 28 peças de madeira de 12 x 6 cm. Serigrafadas. Caixa com janela e bolsa para guardar as peças. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 16,4 x 25,5 x 7,5 cm.

GOULA

+1



CÓD.
54860

Dominó Topycolor

Dominó de madeira de faia e serigrafado, peças de 7 x 3,5 cm. Iniciação aos números de 1 a 6. Contém saco de tela para guardar o produto. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 21 x 17 x 7,5 cm.

GOULA

+1



CÓD.
54861

Dominó Quinta/Farm

Dominó de madeira de faia e serigrafado, peças de 7 x 3,5 cm. Aprendizagem dos diferentes animais e objetos de uma quinta. Contém saco de tela para guardar o produto. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 21 x 17 x 7,5 cm.

GOULA

+1



CÓD.
54880

Cubos empilháveis carro

Cubos empilháveis ilustrados em 5 faces, para aprender a contar de 1 a 10. Inclui um carro com rodas. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 16 x 31 x 16 cm.

GOULA

+1



CÓD.
71745

Cubos empilháveis 1-10

Diverte-te a empilhar estes dez cubos ilustrados nas diferentes faces. Poderás encontrar os animais, objetos e números. Deverá colocar os ursos em metades na horizontal em sequência. Aprende os números de 1 a 10. Jogo equilíbrio. Desenvolve destreza e coordenação olho / mão. A partir de 1 ano. Medidas: 19 x 16 x 16 cm.

GOULA

+1



CÓD.
71746

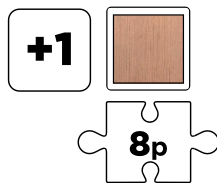
Cubos empilháveis Bosque

Diverte-te a empilhar estes dez cubos ilustrados com as diferentes faces. Poderás encontrar tanto animais, números, e outros desenhos relacionados com o bosque. Se os colocares na horizontal encontrarás uma sequência de animais dentro do comboio. Jogo de equilíbrio. Aprende os números de 1 a 10. Desenvolve destreza e coordenação olho / mão. A partir de 1 ano. Medidas: 19 x 16 x 16 cm.

JOGOS DIDÁTICOS

GOULA

CÓD.
75469



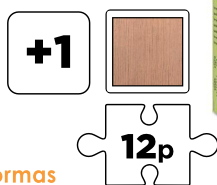
Carro de puxar

Dois Jogos em um! O primeiro carro para os mais pequenos. Figuras variadas de diferentes cores. Encaixa formas geométricas no carro. Recupera as peças na tampa superior. Aprende a encaixar diferentes formas tanto geométricas como outras figuras. Associa cor e forma com a posição da peça. Desenvolve a destreza manual e a coordenação olho/mão. Medidas: 15,50 x 19 x 20 cm.



GOULA

CÓD.
54883



Quinta de formas geométricas

Casa de madeira serigrafada em forma de quinta. Telhado desmontável. Leva 12 peças de diferentes formas de arquiteturas de cores. Desenvolve a motricidade e coordenação olho/mão. Destreza manual. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 21 x 21 x 18 cm.



GOULA

CÓD.
62806

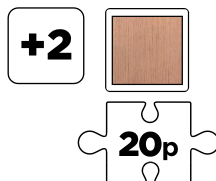


Galinha empilhável

Desenvolvido para bebés. Para montar na base de madeira os diferentes aros de cores e acabar com uma cabeça de galinha. Indicado para aprender a diferenciar os tamanhos e cores. Inclui: 1 base de madeira, 4 anéis de cores e 1 cabeça de galinha. A partir de 18 meses. Medidas: 18 x 10,5 x 10,5 cm.



GOULA



CÓD.
62807

Mosaico Baby Color

Divertido mosaico de madeira para aprender as cores encaixando corretamente os pivots em cada folha. Pivots muito grossos para crianças pequenas. Folhas progressivas de menor a maior dificuldade. Ilustrações chamativas através das cores. Aprendizagem das cores básicas como são o azul, amarelo, vermelho e verde. Desenvolve a habilidade manual olho/mão, a percepção visual e a motricidade fina. 6 folhas de cartão grosso semi-cortadas, 20 pivots em madeira de cores e 1 folha de exemplos. A partir de 2 anos. Medidas: 22 x 30 x 5 cm.



GOULA



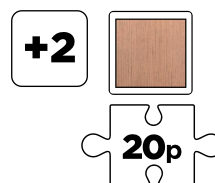
CÓD.
54884

Formas geométricas empilháveis

Encaixa e joga! Relaciona as peças pela sua forma e diferença de cor. Podes encaixar no tabuleiro ou realizar diferentes construções empilháveis. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 23,5 x 12,5 x 10 cm.



GOULA



CÓD.
78115

Contrários, Leo o rei da selva

Divertido jogo para associar as peças pelo corte ou por associação lógica de pares de imagens. Autocorretivo. Contém 20 peças de madeira, instruções e caixa para guardar o produto. A partir de 2 anos. De 1 a 4 jogadores. Medidas: 18 x 5,5 x 13,5 cm.



GOULA



CÓD.
62811

Mosaico Veículos

Jogo de mosaicos para colocar um dos 8 modelos. Ilustrados pelas duas faces e com a base transparente que permitirá visualizar o mosaico que se deseja reproduzir. Peças de plástico grandes de forma ergonómica para facilitar o agarrar aos mais pequenos. Permite desenvolver a capacidade criativa. Mediante os exercícios de concentração e atenção permite o desenvolvimento de coordenação manual olho/mão. Discriminação de cores e reconhecimento de diferentes tipos de veículos. Inclui: 1 mala, 1 base de plástico transparente, 48 peças de plástico de cores, 8 modelos ilustrados pelas duas faces e 1 folha de autocolantes. Mais de 2 anos. Medidas: 34 x 32 x 9 cm.



GOULA



CÓD.
78117

Boneca Alice

Boneca de pano de 35 cm com a cara bordada e roupa estampada. Favorece a afetividade e o desenvolvimento da imaginação. Pode-se lavar à máquina. A partir de 2 anos. Medidas: 35 x 18 cm.



GOULA

+3

CÓD.
75470

Caixa de ferramentas

Atrativa caixa de ferramentas de madeira. Inclui múltiplas peças e quatro ferramentas essenciais para cravar, enroscar,... Cores vivas que incluem a cor metal imitando as peças reais. Fácil de levar para brincar em qualquer lado. Estimula a criatividade e imaginação. Estimula a coordenação olho/mão. Imitação do mundo real. Caixa com janela onde permite ver o tamanho real das peças. Medidas: 15,50 x 15,50 x 20 cm.



GOULA

+3

CÓD.
62808

Enrosca e brinca Animais da Quinta

Divertido jogo para construir e criar três simpáticos animais da quinta, enroscando as diferentes peças. Permite combinar as peças e criar animais. Aprende a enroscar e aparafusar. Desenvolve a coordenação manual olho/mão. Desenvolve a percepção visual e a motricidade fina. Inclui: 12 peças de madeira serigrafada, 9 parafusos e 9 roscas. A partir de 3 anos. Medidas: 25,5 x 21 x 7,5 cm.



falomir
juegos

+3

10p

CÓD.
75462

Vestir menina

Puzzle para se divertir fazendo as combinações com a roupa. Ideal para aprender os diferentes tipos de roupa e complementos. Tipo de impressão simulando as texturas reais. Peças pequenas para dar uma maior dificuldade ao encaixar. Destreza manual. Desenvolve a coordenação olho/mão. Aprendizagem dos diferentes tipos de roupa. Medidas: 28 x 0,7 cm.



falomir
juegos

+3

10p

CÓD.
75463

Vestir menino

Puzzle para se divertir fazendo as combinações com a roupa. Ideal para aprender os diferentes tipos de roupa e complementos. Tipo de impressão simulando as texturas reais. Peças pequenas para dar uma maior dificuldade ao encaixar. Destreza manual. Desenvolve a coordenação olho/mão. Medidas: 28 x 0,7 cm.



GOULA

+3

CÓD.
78111

Jogo de Entrelaçar Animais

Divertido jogo para aprender a entrelaçar com animais de cartão grosso muito resistente, elementos de madeira e quatro cordões de cores. Desenvolve a habilidade manual, a coordenação olho/mão, desenvolve a motricidade fina e exercita o desenvolvimento intelectual da criança. 4 peças de cartão de alta qualidade, 5 peças de madeira e 4 cordões de cores. A partir dos 3 anos. Medidas: 25 x 3 x 12,50 cm.



GOULA

+3

CÓD.
71744

Entrelaçar mamãs e bebês

Contém 16 animais de madeira serigrafados nas duas faces. Relaciona as mamãs com os seus bebês entrelaçando-as. Estimula habilidade olho/mão. Contém um saco de tela para guardar o jogo. A partir de 3 anos. 2 ou mais jogadores. Medidas: 26x21x7,5 cm.



GOULA

+3

CÓD.
71741

4 Cubos Quinta

Diverte-te com este jogo de 4 cubos de animais de uma quinta, as mamãs com os seus bebês. A cor de fundo da ilustração ajudará a montar as diferentes faces. Encontrarás as diferentes ilustrações na caixa para facilitar a montagem à criança. Desenvolve a destreza manual e a coordenação olho/mão. Desenvolve a percepção visual. Tons de cores quentes. A partir de 3 anos. Medidas: 6,50 x 13,50 x 13,50 cm.



GOULA

+3

CÓD.
71742

9 Cubos Animais Bosque

Monta com estes 9 cubos os diferentes animais do bosque. Na base da caixa encontrarás as ilustrações dos 6 animais para facilitar a montagem. Desenvolve a destreza manual e a coordenação olho/mão. Desenvolve a percepção visual. Aprendizagem de diferentes cores fortes e quentes. A partir de 3 anos. Medidas: 6,80 x 20,50 x 20,50 cm.



JOGOS DIDÁTICOS

GOULA

+3

CÓD.
78116

Tiras de cores

Jogo para a compreensão do conceito e decomposição do número e operações matemáticas básicas. Desenvolvimento da memória. Desenvolve a criatividade e experimentação. Alto nível educativo. Bolsa de tela para guardar as 55 tiras de cores. Guia pedagógica e de exemplos. A partir de 3 anos. Medidas: 15 x 7 x 15 cm.

GOULA

+3

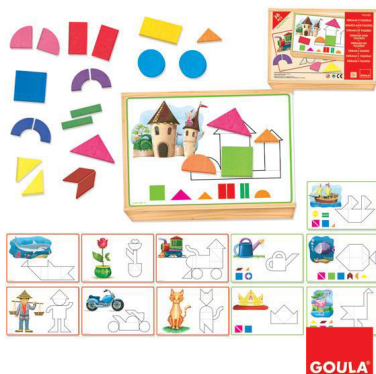
CÓD.
54862

Tiras de cores

Tiras de madeira de diferentes medidas. Compreensão do conceito e decomposição do número e operações matemáticas básicas. Caixa de madeira para guardar as barras de cores. Desenvolvimento da memória. Desenvolve a criatividade e experimentação. Alto nível educativo. Medidas: 23 x 23 x 8 cm.

GOULA

+3

CÓD.
58702

Formas e figuras

Jogo progressivo que ajuda a desenvolver a intercomunicação e a linguagem matemática através das formas e figuras sobre um tabuleiro magnético. 36 peças. Recomendado para maiores de 3 anos. Medidas: 340 x 235 x 60 mm.

GOULA

+3

CÓD.
75464

Dominó animais selva

Aprende com este dominó gigante os diferentes animais da Selva por uma face e o típico dominó de pontos na outra. Ilustrações modernas. Desenvolve a percepção visual, aprendizagem dos números básicos. Alto nível educativo. Medidas: 16 x 16 x 16 cm.

GOULA

+3

21p

CÓD.
75465

Dominó Oscar no mar

Dominó de madeira de peças semicirculares para aprender a brincar com os diferentes animais marinhos. Para criar divertidos encaixes serpenteantes. Desenvolve a percepção visual, a destreza manual e a coordenação olho/mão. Desenhos bonitos ilustrados por Marta Cabrol. Caixinhas forradas de alta qualidade ideais para oferecer. Medidas: 18,5 x 5,5 x 13,5 cm.



+3

CÓD.
62805

Mesa de recompensas

Mesa para motivar a criança a melhorar as suas tarefas e as suas diferentes condutas. Fichas com imagens de atividades/obrigações e recompensas, que a criança conseguirá se cumprir todos os seus objetivos. Permite personalizar prémios e tarefas. Inclui: uma mesa magnética para 12 fichas de tarefas, 8 fichas de prémios, 40 caritas de avaliação (verdes: positivo e vermelhas: negativo) e um marcador apagável. A partir de 3 anos. De 1 a 2 jogadores. Medidas: 39,7 x 28 x 5 cm.



GOULA

+3

CÓD.
54874

Jogo da pesca

Divertido jogo de pesca. Consegue ser o melhor pescador. Jogo de ação e habilidade. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 22 x 22 x 8,5 cm.



+3



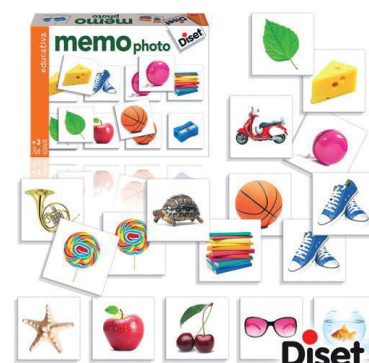
CÓD.
36249

Memo Photo Animais

Jogo educativo que ajuda a memória. De 3 a 6 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 27,7 x 5,3 x 20 cm.



+3



CÓD.
62804

Memo photo Objetos

Jogo educativo clássico que consiste em memorizar a posição das diferentes fichas/imagens com o fim de emparelhá-las. Imagens da vida quotidiana das crianças pensadas especialmente para elas. Para iniciar o conhecimento de objetos básicos e exercitar a memória. A partir de 3 anos. De 1 a 4 jogadores. Medidas: 30,2 x 22,3 x 5,3 cm.



+3



CÓD.
78112

Jogo Mosaico

Divertido jogo para completar as imagens de animais, colocando os pivots de cores no sítio correto. Imagens de diferentes dificuldades. Desenvolve a coordenação olho/mão, estimula a criatividade e ajuda a desenvolver a motricidade fina. Contém 60 pivots de madeira, 5 imagens de cartão, 1 imagem em preto, folha de exemplos e caixa. A partir de 3 anos. Medidas: 20 x 2,5 x 33,5 cm.



+3



CÓD.
34463

Contar até 10

Jogo educativo revisto por uma equipa de educadores profissionais. De 3 a 5 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 27,7 x 20 x 5,3 cm.



+3



CÓD.
34468

Espanjas para pintura

Contém 8 folhas para pintar, 8 figuras de esponja, 4 tubos de guache, base, toalha e guia didático. De 3 a 6 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 27,7 x 20 x 5,3 cm.



+3



CÓD.
75453

Manualidades escolares

Jogo educativo com diferentes manualidades escolares para aprender cores, formas, a recortar e diferentes técnicas de atividades artísticas que se usam na escola. O nível e a temática está especialmente pensada para meninos em idade de Educação Infantil 3 anos. Inclui um pequeno guia com diferentes jogos para jogar em família ou a criança sozinha. O jogo dos 10 dígitos contém: 15 folhas, 4 ceras de cores, 4 recipientes de pintura a dedo, 6 plasticinas de diferentes cores, 4 papéis de seda papel castanho kraft, tiras de velcro, tubo de cola, tesouras e instruções em cada folha. Medidas: 39,7 x 5 x 28 cm.



+3



CÓD.

46472

Jogo Magnético vestidos de princesa

Jogo magnético para simular vestidos de princesa. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 33 x 26,5 x 5,3 cm.



+3



CÓD.

54850

MagneticS muda o look de Sara

Jogo magnético que consiste em combinar as diferentes peças para criar diferentes caras e penteados para Sara. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 33,2 x 26,2 x 5,2 cm.



+3



CÓD.

75454

MagneticS vestir menino/menina

Jogo magnético para meninos e meninas. O jogo consiste em combinar as diferentes peças magnéticas para vestir o menino e a menina com diferentes conjuntos. Valor educativo: os meninos aprendem a reconhecer as diferentes peças de roupa e a colocá-las na parte do corpo adequado e a diferenciar roupas de verão/inverno. Possibilidade de intercambiar peças para criar infinitas combinações, incentivando a imaginação. Medidas: 26,20 x 5,20 x 33,2 cm.



+3



CÓD.

58625

Expressões magnéticas

Jogo magnético educativo para meninos e meninas. Consiste em combinar as diferentes peças magnéticas para fazer diferentes caras e expressões. Os meninos aprendem a que coincidam as diferentes partes da cara e colocam-nas no lugar correto, assim como os diferentes estados de ânimo. A partir de 3 anos. Medidas: 33,2 x 26,2 x 5,2 cm.



+3



CÓD.

34496

Tangram

O famoso jogo de origem chinesa com o qual se pode formar mais de 200 figuras combinando só 7 peças. Contém um livro com exemplos. A partir dos 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 43,5 x 6,5 x 30 cm.



+3



CÓD.

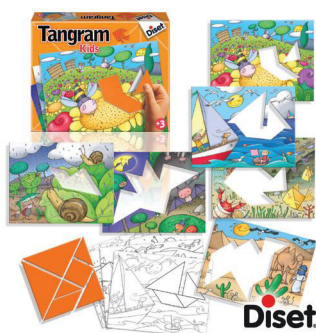
34497

Tangram competição

Uma variação do famoso jogo de origem chinesa que permite competir com outra pessoa e ver quem é a mais rápida. A partir dos 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 33,4 x 5,3 x 26,5 cm.



+3



CÓD.
78108

Tangram Kids

Variação do famoso jogo de origem chinesa pensada para os mais pequenos. Poderão formar mais de 200 figuras combinando apenas 7 peças de diferentes formas geométricas. Estimula a imaginação, a habilidade manual, a concentração e a lógica. A partir de 3 anos. 1 jogador. Medidas: 33,4 x 5,3 x 33,4 cm.



+3



CÓD.
78121

Tangram 2

Jogo de madeira para montar diferentes figuras com estas peças geométricas. Estimula a imaginação, a habilidade manual e concentração. 7 peças de madeira em cor vermelho. A partir de 3 anos. Medidas: 14 x 2 x 14 cm.



+3

CÓD.
78103

Eu aprendo a desenhar

Um jogo para praticar os primeiros traços e aprender a desenhar de forma simples e divertida. Ajuda a desenvolver a capacidade de concentração, melhorar a coordenação olho-mão e a motricidade fina. Auto corretivo. Mala de 20 figuras de dificuldade progressiva que se podem apagar. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 31,5 x 6 x 26 cm.



+4



CÓD.
62810

Jogo de enlaçar Nakai

Divertido jogo de coser. Para completar seis folhas de cartão cosendo com a agulha e as diferentes lãs de cores. Desenhos inspirados no mundo mágico dos índios. O guia de exemplos ajuda a colocar a cor onde corresponda. Modelos de dificuldade progressiva. Desenvolve a coordenação manual olho/mão, a perceção visual e a motricidade fina. 6 folhas de cartão grosso serigrafado e perfurado, 1 jogo de lãs, 1 agulha de plástico e guia de exemplos. A partir de 4 anos. Medidas: 30 x 22 x 5 cm.



+4



CÓD.
62801

Cria animais com pompons

Jogo educativo para criar animais da quinta através de uma simples e divertida manualidade. Graças aos ovinhos de lã de diferentes cores, poderão criar 4 animais diferentes (galinha, vaca, porco e ovelha). A criança inicia-se no mundo das manualidades, desenvolve a destreza manual e melhora a coordenação olho/mão e a motricidade fina. Inclui: 4 ovinhos de lã de cores diferentes, 8 cartões de base para enrolar a lã, peças de feltro para as partes do corpo do animal, olhinhos com movimento e cola branca. A partir de 4 anos. De 1 a 2 jogadores. Medidas: 27 x 20 x 5,3 cm.



+4

CÓD.
78102

Eu aprendo mosaicos

Um jogo para disfrutar completando mosaicos seguindo as cores das figuras ou fazendo criações próprias. Para reforçar a identificação e associação das cores assim como a motricidade fina. Mala de 10 figuras, 675 pivots divididos em 9 cores diferentes. A partir de 4 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 41 x 28 x 7 cm.



JOGOS DIDÁTICOS

GOULA

+6

CÓD.
78118**Boneca Camille**

Kit para criar a própria boneca de feltro Camille. Inclui instruções e tudo o que é necessário para coser: feltro, preenchimento, linha e agulha. Favorece a habilidade manual e a concentração e a criatividade. A partir de 6 anos. Medidas: 20 x 8 x 27 cm.

GOULA

+6

NEW

CÓD.
62809**Boneca Bibi Fucsia**

Kit para criar a tua própria boneca de feltro Bibi. Inclui tudo que é necessário para coser: feltro, enchimento, fios e agulha de plástico. Favorece a habilidade manual e a atenção visual. Estimula o desenvolvimento criativo e favorece a autoestima. A partir de 6 anos.

GOULA

+6



CÓD.	MODELO
78119	GATO LILO
78120	CÃO MILO

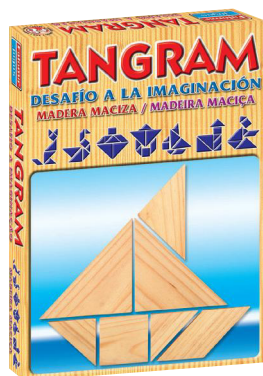
Mascotes Lilo e Milo

Kit para criar a tua própria mascote. Inclui instruções e o necessário para coser: feltro, preenchimento, linha e agulha. Favorece a habilidade manual e a concentração e a criatividade. A partir de 6 anos. Medidas: 20 x 8 x 27 cm.

JOGOS DE MESA

falomir
juegos

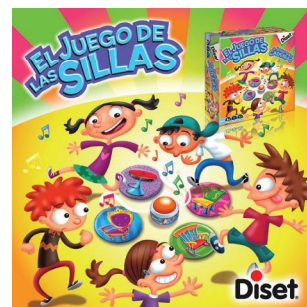
+8

CÓD.
43779**Tangram madeira**

Interessante e lendário quebra cabeças. Devem utilizar-se as 7 peças fornecidas para criar formas sem colocar as peças em pé ou sobrepostas. A partir de 8 anos. Medidas: 25 x 17,5 x 3 cm.

Diset

+3

CÓD.
78105**O jogo das cadeiras**

Jogo de rapidez e agilidade que reproduz o jogo das cadeiras de toda a vida: Colocam-se os discos-cadeira numa superfície lisa e a música começa a tocar e quando pára, graças ao temporizador aleatório, as crianças devem correr e sentar-se numa cadeira. Caixa com 12 discos (representam as cadeiras), 1 temporizador musical de duração aleatória e bolsa para guardar o jogo. De 3 a 10 anos. 2 ou mais jogadores. Medidas: 27 x 27 x 6,2 cm.

falomir
juegos

+3

CÓD.
26119**Torre do riso + Pica o pirata**

Torre do riso: Vai colocando as tuas peças na torre com cuidado, porque se derubas a torre, perdes. Pica pirata: Enfia as tuas espadas no pirata até que consigas levantá-lo e ganharás a partida! A partir dos 3 anos. 2 ou mais jogadores. Medidas: 40 x 27 x 14 cm.

falomir
juegos

+6

CÓD.
26136**200 jogos reunidos**

Contém acessórios para os 200 jogos. A partir de 6 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 43 x 30 x 6 cm.



+6



CÓD.
52706

As minhas tatuagens e autocolantes

Cría desenhos únicos, fáceis de remover. A partir de 6 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 49 x 34 x 6 cm.



+6



CÓD.
26126

Tatuagens mágicas

Passarás momentos fantásticos desenhando as tuas próprias tatuagens para ti ou para oferecer aos teus amigos. A partir dos 6 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 39 x 27 x 5 cm.



+6



CÓD.
26123

Quatro em linha + Batalha Naval

A partir dos 6 anos. 2 jogadores. Medidas: 39 x 27 x 5 cm.



+6



CÓD.
26130

Quatro em linha

Tenta colocar quatro fichas em linha sem deixar que o faça o teu adversário. A partir dos 6 anos. 2 jogadores. Medidas: 39 x 27 x 5 cm.



+6



CÓD.
27563

Quatro em linha + Quem é quem + Batalha Naval

A partir dos 6 anos. 2 jogadores. Medidas: 50 x 35 x 6 cm.



+6



CÓD.
26125

Batalha Naval

Com habilidade e engenho, poderás afundar todos os barcos do teu adversário antes que ele afunde os teus. A partir dos 6 anos. 2 jogadores. Medidas: 39 x 27 x 5 cm.



+7



CÓD.
54895

Magia 50 truques

Aprende a ser um grande mago. Com a Magia Falomir poderás realizar divertidos truques e entrar no maravilhoso mundo da magia. A partir de 7 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 30 x 21 x 4,5 cm.



+7



CÓD.
49386

Magia 100 truques com DVD

Jogo de magia. Ao abrir esta caixa entrarás no mundo da magia, um mundo maravilhoso, cheio de fantasia e de ilusão. Contém DVD. A partir de 7 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 39 x 27 x 5 cm.



+8



CÓD.
70024

Masterman

Um jogo de génio e lógica entre dois jogadores para descobrir o código secreto. Até 59.000 combinações, 5 furos e 8 cores. A partir de 8 anos. 2 ou mais jogadores.



+12



CÓD.
75434

Bingo XXL premium

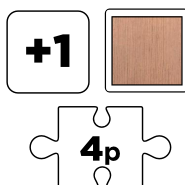
O melhor jogo de sempre. Completa os teus cartões e canta linha ou bingo. Neste modelo XXL Premium sai uma bola automaticamente em cada volta. Idade: 12 anos. Mais de 2 jogadores. Contém: 48 cartões, 90 bolas, 1 base bombo, 1 bolsa fichas. Medidas: 34 x 41 x 17,5 cm.



há jogos Falomir..

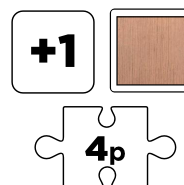


GOULA

CÓD.
71737**Puzzle Animais Domésticos**

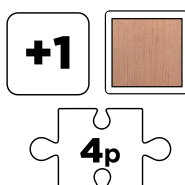
O primeiro puzzle de quatro peças de madeira para os mais pequenos. Aprende quatro animais domésticos, como são o gato, o cão, um pássaro e um peixe. Associa a peça com o seu encaixe. Desenvolve a coordenação olho/mão. Destreza manual. Aprendizagem de diferentes cores. A partir de 1 ano. Medidas: 4 x 22 x 22 cm.

GOULA

CÓD.
62814**Puzzle Animais da Selva**

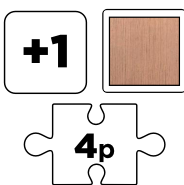
Original puzzle de 4 peças de madeira para os mais pequenos. Iniciação ao mundo da selva com quatro animais. Os pivots são grandes para que seja mais fácil o agarrar da peça à criança. Desenvolve a coordenação manual olho/mão. Destreza manual e aprendizagem das cores. A partir de 1 ano. Medidas: 22 x 22 x 2,5 cm.

GOULA

CÓD.
62818**Puzzle Veículos**

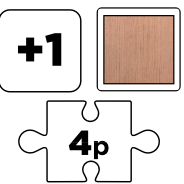
Original puzzle de 4 peças de madeira para os mais pequenos. Para aprender os diferentes meios de transporte reais e as quatro cores básicas (amarelo, azul, verde e vermelho). Os pivots são grandes para que seja mais fácil o agarrar da peça à criança. Desenvolve a coordenação manual olho/mão. Destreza manual e aprendizagem das cores. A partir de 1 ano. Medidas: 22 x 22 x 2,5 cm.

GOULA

CÓD.
75467**Puzzle frutas**

Puzzle de 4 peças. Pivots grandes para facilitar o agarrar à criança. Coordenação olho/mão. Aprendizagem frutas. Medidas: 22 x 5 x 22 cm.

GOULA

CÓD.
78113**Puzzle Família ursos**

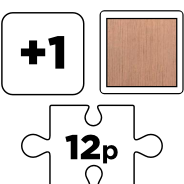
Puzzle encaixável de 4 peças de madeira da família de ursinhos. Com pivots grandes para facilitar o agarrar das crianças mais pequenas. Desenvolve a habilidade manual e a coordenação olho/mão. Associa as peças com a sua silhueta e cor. A partir de 1-2 anos. Medidas: 22 x 2,5 x 22 cm.

GOULA

CÓD.
73880**Puzzles personagens magnéticas**

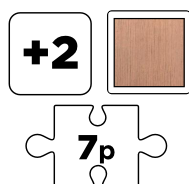
Desenvolve a habilidade manual e a coordenação olho/mão. Caixa com janela onde pode ver a peça a tamanho real. Contém bolsa para guardar o produto. Medidas: 21 x 7,5 x 17 cm.

GOULA

CÓD.
54865**Puzzle de madeira silhueta quinta**

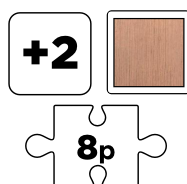
Puzzle de 12 peças para a aprendizagem de animais, personagens e objetos de uma quinta. A partir de 1 ano. 1 ou mais jogadores. Medidas: 28 x 28 x 2,5 cm.

GOULA

CÓD.
62815**Puzzle Mamãs e Bebés Quinta**

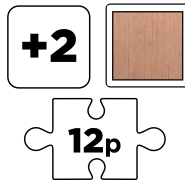
Original puzzle de 7 peças de madeira ambientado nos animais de uma quinta. Para colocar as mamãs com seus bebês. Os pivots são pequenos para que seja um pouco mais difícil encaixar, deste modo ajuda ao desenvolvimento da habilidade manual olho/mão. Desenvolve a percepção visual e a motricidade fina. A partir de 2 anos. Medidas: 28 x 28 x 2,5 cm.

GOULA

CÓD.
62816**Puzzle Animais/Comida**

Original puzzle de 8 peças de madeira para colocar cada animal com a sua comida favorita associando a peça pela sua silhueta. Para aprender os diferentes tipos de comida que os animais gostam. Desenvolve a coordenação manual olho/mão, a percepção visual e a motricidade fina. A partir de 2 anos. Medidas: 28 x 28 x 2,5 cm.

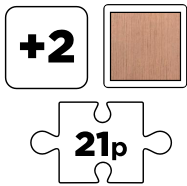
PUZZLES



CÓD.
71739

Puzzle silhuetas Campo

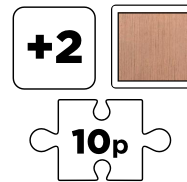
Diverte-te montando estas peças de puzzle de madeira em qualquer posição. Podes fazer multiplas combinações. Contém uma bolsa de tela para guardar as peças. Associa as peças pequenas do puzzle com a sua silhueta. Desenvolve a habilidade manual e a coordenação olho/mão. Aprendizagem de diferentes coisas e animais. Caixa com janela onde poder ver uma peça real do jogo. A partir de 2 anos. Medidas: 49,50 x 61,50 x 28 cm.



CÓD.
62813

Puzzle 1-5

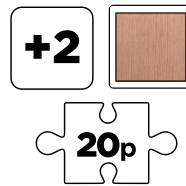
Puzzle gigante ambientado numa quinta com 6 peças grandes de cartão grosso e 15 peças de madeira serigrafadas. Para colocar aos diferentes animais onde correspondam. Graças à sua grossura podem manipular-se e encaixar as peças mais facilmente. Desenvolve a coordenação manual olho/mão. Iniciação ao número. Mais de 2 anos. Medidas: 30 x 22 x 5 cm.



CÓD.
62817

Puzzle Números

Puzzle de madeira de 10 peças para aprender a contar do 1 ao 10 associando o número com a quantidade de animais. Desenvolve a capacidade visual e de raciocínio. Aprendizagem de diferentes animais e números. Desenvolve a habilidade manual. Alto nível educativo. Mais de 2 anos. Medidas: 28 x 28 x 2,5 cm.



CÓD.
73881

Puzzle Duo 1-10

Aprende a contar de 1 a 10 com este puzzle de metades. Associa as peças pela forma ou quantidades ou cores ou animais. Puzzle auto corretivo. Nenhuma peça encaixa com outra pela sua forma. Não podes enganar-te! Desenvolve a capacidade de relacionar cores, animais, números, formas. Desenvolve a destreza manual e a coordenação olho/mão. Medidas: 21 x 7,5 x 17 cm.



CÓD.
62812

Puzzle Form Baby Borboleta

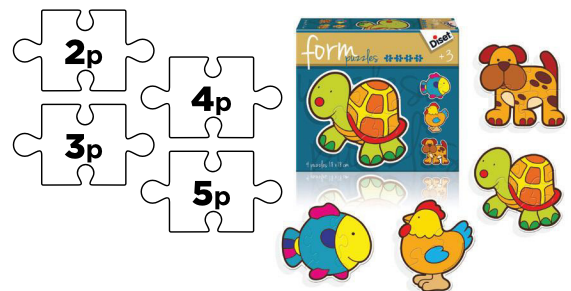
4 puzzles de 18 x 18 cm silhuetados progressivos de 2, 3 e 4 peças, representando diferentes animais do jardim: caracol, joaninha, rã e borboleta. As peças, de cartão reforçado, são grandes e fáceis de manipular para as mãos dos mais pequenos. Potenciam a criatividade, atenção e sentidos da criança. Desenvolve a capacidade de observação. Produto de dificuldade progressiva. A partir de 2 anos. 1 ou 2 jogadores. Medidas: 23,5 x 20,5 x 5 cm.



CÓD.
71729

Puzzle Form Tartaruga

4 puzzles infantis silhuetados progressivos, de 2, 3, 4 e 5 peças, representando diferentes animais. Ilustrações doces e muito infantis. Grandes peças, fáceis de manipular pelas mãos dos mais pequenos. Desenvolve a capacidade de observação e organização espacial. A partir de 3 anos. Medidas: 20,50 x 5 x 23,50 cm.





+3

CÓD.

78109



Puzzle Form Capuchinho vermelho

4 puzzles infantis silhuetados progressivos de 2, 3, 4 e 5 peças, representando os quatro personagens principais do conto. Ilustrações doces e muito infantis. Grandes peças, fáceis de manipular pelas mãos dos mais pequenos. Desenvolve a capacidade de observação e organização espacial. A partir dos 3 anos. Medidas: 23,7 x 20,8 x 5,2 cm.



+3



GOULA

CÓD.

54871

Puzzle castelo

Puzzle de 16 peças. Corte de puzzle. Desenhos de um castelo de conto. Cores muito vivas. Fundo natural sem pistas, para que a criança aprenda a encaixar sem ajuda. Estimula a habilidade da criança tanto visual como manual. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 28 x 28 x 0,7 cm.



+3



CÓD.

71732

Puzzle Quebra-cabeça 2 x 20 capuchinho vermelho

2 puzzles de 20 peças, do conto clássico de Capuchinho vermelho. As ilustrações representam as cenas principais do conto, com os personagens conhecidos por todos os pequenos. Desenvolve a capacidade de observação e organização espacial. A partir de 3 anos. Medidas: 20,50 x 5 x 23,50 cm.



+3



GOULA

CÓD.

54872

Puzzle barco pirata

Puzzle de 25 peças. Corte de puzzle. Desenhos de um barco pirata. Cores muito vivas. Fundo natural sem pistas, para que a criança aprenda a encaixar sem ajuda. Estimula a habilidade da criança tanto visual como manual. A partir de 3 anos. 1 ou mais jogadores. Medidas: 28 x 28 x 0,7 cm.

PUZZLES



+6

CÓD.
75457

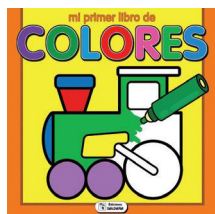
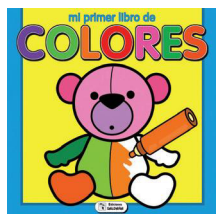
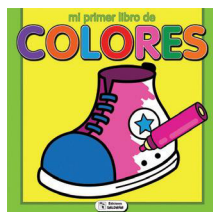
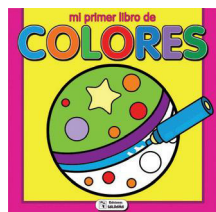
Puzzle & roll 500-2000 peças

Sistema para guardar os puzzles iniciados de 500-2000 peças. Prático e simples. Não ocupa muito espaço. (pode guardar-se de forma vertical).



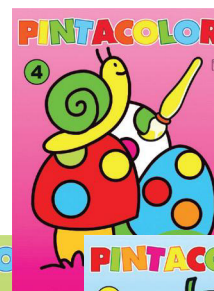
Diset

CADERNOS PARA COLORIR

CÓD.
76195

Cadernos para colorir "O Meu primeiro livro de cores"

Cadernos para crianças que se iniciam a colorir. 4 títulos. 72 páginas interiores. Medidas: 16 x 16 cm.

CÓD.
76197

Cadernos para colorir "Pintacolor"

Para crianças de 3 a 4 anos. 4 títulos. 16 páginas interiores. Medidas: 28 x 21 cm.

CÓD.
49295

Cadernos Disney color e colorir

8 títulos. 12 páginas interiores. 2 páginas adesivas. Diferentes modelos. Medidas: 28 x 21 cm.

CÓD.
36298

Cadernos para colorir "Tito color"

4 títulos. 16 páginas interiores. Medidas: 28 x 21 cm.

CÓD.
36295

Cadernos para colorir "Mega color"

4 títulos. 160 páginas interiores. Medidas: 28 x 21 cm.

CÓD.	Nº
23391	0
23392	1
23393	2
23394	3
23395	4
23396	5
23397	6
23398	7
23399	8
23400	9



Velas numeradas
Apresentação em blister.

ESTOJOS DE PINTURA

LIDERCOLOR

67
peças

CÓD.
74136

Estojo de pintura de plástico

Estojo de plástico de 67 peças: 12 marcadores, 12 lápis de cores, 12 ceras, 12 pasteis, 12 aguarelas, 1 apara-lápis, 1 borracha, 1 lápis, 1 pincel, 1 paleta, 1 cola líquida, 1 estojo. Medidas: 26,4 x 62 x 24,5 cm.



LIDERCOLOR

100
peças

CÓD.
74139

Estojo de pintura de madeira. Cofre

Estojo de madeira de 100 peças: 24 lápis de cores, 24 pasteis jumbo, 24 aguarelas, 2 pincéis, 2 lápis, 2 lixas, 1 borracha, 1 apara-lápis, 3 paletas, 16 folhas de desenho, 1 estojo de madeira. Medidas: 39,3 x 72 x 25,5 cm.



LIDERCOLOR

106
peças



CÓD.
74138

Estojo de pintura de madeira

Estojo de madeira de 106 peças: 24 marcadores, 21 lápis de cores, 24 pasteis jumbo, 24 aguarelas, 5 lápis, 3 paletas, 1 pincel, 1 apara-lápis, 1 borracha, 1 cola líquida, 1 estojo de madeira. Medidas: 44 x 50 x 29,5 cm.



LIDERCOLOR

141
peças



CÓD.
74140

Estojo de pintura de madeira. Cofre de luxo

Estojo de madeira de 160 peças: 24 lápis de cores, 24 pasteis jumbo, 24 aguarelas, 2 pincéis, 2 lápis, 2 lixas, 1 borracha, 1 apara-lápis, 3 paletas, 16 folhas de desenho, 60 ceras, 1 estojo de madeira. Medidas: 38 x 73 x 25,2 cm.



LIDERCOLOR

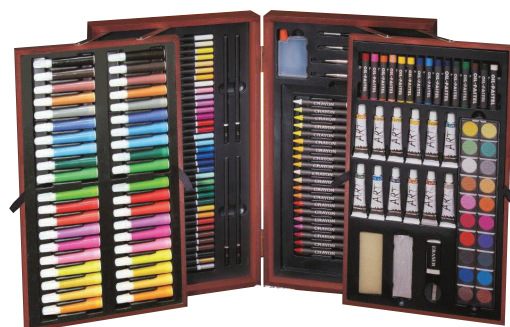
178
peças



CÓD.
74141

Estojo de pintura de madeira. Mala de luxo

Estojo de madeira de 178 peças: 36 lápis de cores, 15 pasteis jumbo, 20 aguarelas, 12 tubos de pintura acrílica, 40 marcadores, 40 ceras, 4 pincéis, 4 lápis, 1 esponja, 1 apara-lápis, 1 paleta, 1 borracha, 1 lixa, 1 recipiente para água, 1 estojo de madeira. Medidas: 45,4 x 10,5 x 28,5 cm.





- Lápis bicolor com ouro e prata, exclusivos da Pelikan
- Lápis de cores acquareláveis para artistas y jóvenes
- Lápis triangular jumbo, com desing ergonómico e diâmetro mais grosso (com afia lápis de regalo!!)

Pelifix stick de 10, 20 e 40 gr.
Ideal para papel e cartão



Pelifix líquido, Tubo com duplo aplicador para colagem de precisão ou superfícies extensas

Textmarker 490, para todas as superfícies e de longa duração



Ressaltador borrável que permite ressaltar textos em amarelo e apagar quando se deseje

Esferográfica Stick, com desing ergonómico que permite uma maior sejeição e estabilidade da tampa. Em azul, vermelho, preto e verde e a bolsa de cores variadas



Dá cor aos teus sonhos

www.pelikan.com

 [/pelikan.pt](https://www.facebook.com/pelikan.pt)