

The logo for Nathan, featuring a stylized 'N' icon to the left of the word 'Nathan' in a white, sans-serif font, all contained within a black rectangular box.

jeux 2024



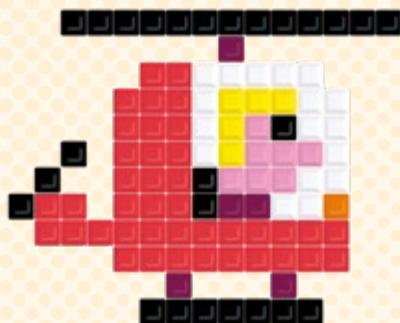
Nous accordons une grande importance à la qualité de nos jeux et nous sommes aussi pleinement engagés pour maîtriser l'impact environnemental et sociétal de notre activité.

La moitié des jeux Nathan sont fabriqués en Europe, notamment dans les Ateliers Guinardó à Barcelone, avec lesquels nous collaborons depuis plusieurs décennies.

Fondée en 1979 au sein de nos entrepôts par des parents d'adultes handicapés, cette coopérative sociale aujourd'hui basée au nord de Barcelone regroupe actuellement 130 personnes, dont 90 présentant une déficience intellectuelle.

Chaque jour, ils produisent près de 10 000 jeux, accordant une attention méticuleuse à chaque détail.

En parallèle, cette coopérative offre un soutien complet aux personnes handicapées, garantissant que chacun puisse vivre et travailler de manière inclusive au sein de la société.



SOMMAIRE

jeux d'éveil

Petit Nathan 2

T'choupi 8

jeux électroniques éducatifs 14

jeux éducatifs

Clic'educ. 20

Au rythme de l'enfant. 24

La petite école. 30

Les classiques 40

J'apprends 48

Electro 52

Je comprends tout. 58

Jeux de cartes éducatifs 60

jeux scientifiques

Mission: labo 62

jeux artistiques

Dessinéo 64

Coloréo 68

jeux sur la nature 72

jeux de société 74

jeux de cartes 84

Le Prince de Motordu 90



- 3 ans

jeux conformes aux normes de sécurité pour les moins de 3 ans



petit Nathan





-3 ans

petit nathan / dès 18 mois
animaux de la ferme à assembler

Attraper, soulever, manipuler : tout le corps du bébé est actif. Séparer, assembler, reconstituer une image complète sollicite ses capacités de représentation. Un temps de jeu et de plaisir partagés avec les parents qui soutient l'attention conjointe.

Thème : **les animaux de la ferme.**

contenu : 4 animaux à assembler (18,5 x 18,5 cm).

6 EAN : 8410446314371
23,5 x 20,6 x 5,1 cm RÉF : 31 437 8 410446 314371



6 matières à toucher



-3 ans

petit nathan / dès 12 mois
la ferme à toucher

Toucher, caresser, manipuler : le bébé découvre et explore son environnement par des expériences multisensorielles. Une activité motrice, de mémoire et d'association. Un jeu à partager avec les parents, qui sollicite l'attention conjointe.

Thème : **les animaux de la ferme.**

contenu : 12 grandes cartes (10 x 10 cm) dont 6 avec une matière à toucher.

6 EAN : 8410446314449
23,5 x 20,6 x 5,1 cm RÉF : 31 444 8 410446 314449



-3 ans

petit nathan / dès 18 mois
petites bêtes à assembler

Thème : **les petites bêtes.**

contenu : 4 petites bêtes à assembler (18 x 18 cm).

6 EAN : 8410446314487
23,7 x 20,8 x 5,2 cm RÉF : 31 448 8 410446 314487



6 matières à toucher



-3 ans

petit nathan / dès 12 mois
les animaux à toucher

Thème : **les animaux sauvages.**

contenu : 12 grandes cartes (10 x 10 cm) dont 6 avec une matière à toucher.

6 EAN : 8410446314432
23,7 x 20,8 x 5,2 cm RÉF : 31 443 8 410446 314432





- 3 ans

petit nathan / dès 6 mois **ma balle d'exploration**

Marcher à quatre pattes est une étape importante dans le développement du bébé. Un jeu de découverte et de surprise: quand la balle s'arrête, elle change de couleur et de direction. Elle attire le bébé et l'encourage à se déplacer pour l'attraper. Une activité de motricité dans l'espace: en roulant toute seule, la balle stimule la curiosité du bébé et favorise son autonomie.

contenu: une balle de 10,5 cm de diamètre. Fonctionne avec 3 piles AAA de 1.5 V (non incluses)

voir la vidéo



4 EAN: 8410446314562
14 x 14 x 14 cm RÉF: 31 456
8 410446 314562



- 3 ans

petit nathan / dès 12 mois **mon premier imagier**

Passer de la perception de l'objet à sa représentation en image est une étape importante du développement du bébé. Un premier imagier que le bébé attrape facilement grâce à l'anneau. Un objet par carte pour une reconnaissance claire. Des cartes maniables et résistantes adaptées à sa petite main et à ses gestes vifs.

Thème: **les premiers mots.**

contenu: 20 cartes recto verso et un anneau en plastique.



6 EAN: 8410446314463
13 x 17 x 6 cm RÉF: 31 446
8 410446 314463



- 3 ans

petit nathan / dès 12 mois **mon imagier des émotions**

Thème: **les émotions.**

contenu: 20 cartes recto verso et un anneau en plastique.



fabriqué en Europe
6 EAN: 8410446316115
13 x 17 x 6 cm RÉF: 31 611
8 410446 316115

- 3 ans

petit nathan / dès 12 mois **mon imagier des animaux**

Thème: **les animaux familiers et sauvages.**

contenu: 20 cartes recto verso et un anneau en plastique.



fabriqué en Europe
6 EAN: 8410446314456
13 x 17 x 6 cm RÉF: 31 445
8 410446 314456

- 3 ans

petit nathan / dès 12 mois **mon imagier des couleurs**

Thème: **les couleurs.**

contenu: 20 cartes recto verso et un anneau en plastique.



fabriqué en Europe
6 EAN: 8410446314340
13 x 17 x 6 cm RÉF: 31 434
8 410446 314340

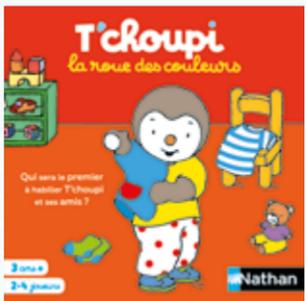
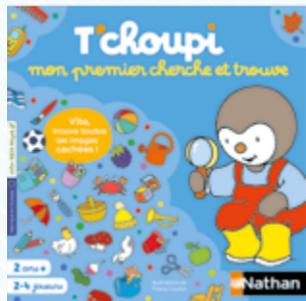




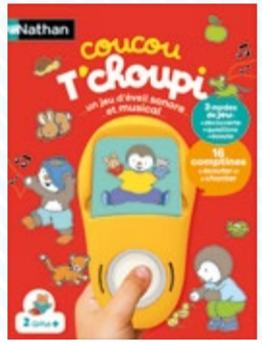
Hélia - Photo de Libellule Prod

T'choupi

nouveau



nouveauté fin d'année



-3 ans nouveauté fin d'année

t'choupi / dès 18 mois raconte moi une histoire!

Une conteuse pour les enfants à partir de 18 mois. Des histoires inédites et des chansons originales pour découvrir ou retrouver l'univers de T'choupi, l'ami préféré des petits. Le parent sélectionne un mode : histoire, chanson ou nuit. L'enfant choisit l'histoire ou la chanson en appuyant sur le bouton : un tour à la ferme, la fête de la musique, les trois petites cabanes... En mode nuit, la veilleuse s'allume pour accompagner l'histoire et la chanson : bonne nuit T'choupi!

15 histoires, 5 chansons, 95 minutes d'écoute
contenu : une conteuse T'choupi. Fonctionne avec 3 piles (AAA)



sans ondes et sans écran!

douce au toucher

jeu parlant

mode nuit avec veilleuse

- un tour à la ferme
- l'aventure en forêt
- la course de vélo
- bonne nuit, T'choupi
- ce coquin de poney
- T'choupi s'habille
- le capitaine
- la fête de la musique
- champion de ski
- la visite du zoo
- le monstre de la nuit
- c'est mon anniversaire!
- cap'tain T'choupi
- chanson pour la planète

Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.

6 EAN : 841044600014
15,5 x 18,5 x 10 cm RÉF : 1 120 600 001 8 410446 000014



t'choupi / dès 3 ans mon jeu de mistigri

T'choupi et Lalou jouent au foot, au tennis, au toboggan, font du vélo, du yoga, de la trottinette, marchent, dansent, nagent...

Gare au chat Mistigri qui sème la zizanie!

contenu : 25 grandes cartes.

grandes cartes



36 EAN : 8410446310151
14,1 x 15,1 x 3,6 cm RÉF. : 31015 8 410446 31015 1



t'choupi / dès 3 ans mon premier jeu de familles

T'choupi et ses meilleurs amis à la ferme, à la plage, à l'école, au dodo... Les enfants jouent à rassembler 4 cartes d'une même famille, puis d'une autre... Les petites images en haut de la carte leur indiquent celles qui leur manquent.

Un premier jeu de familles pour apprendre à jouer ensemble, chacun son tour et même à perdre!

contenu : 36 grandes cartes.

grandes cartes



36 EAN : 8410446314326
14,1 x 15,1 x 3,6 cm RÉF. : 31432 8 410446 31432 6



-3 ans t'choupi / dès 2 ans mon premier loto

Le loto de T'choupi : 32 images à associer à 4 grandes planches pour découvrir T'choupi à la mer, à la montagne, à la ferme et au jardin.

contenu : 4 planches (19,5 x 14,5 cm), et 32 images (4,5 x 4,5 cm) en carton solide.



12 EAN : 8410446310007
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF. : 31000 8 410446 31000 7



Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.



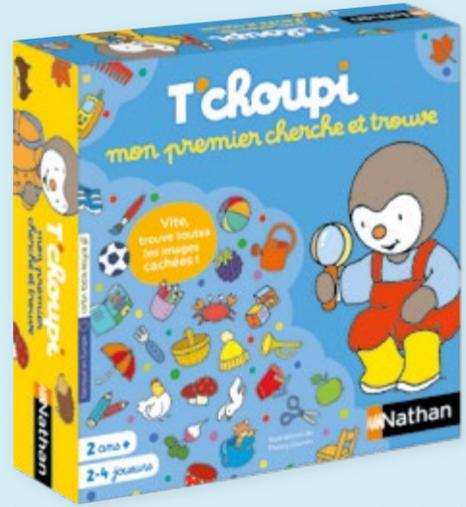
-3 ans nouveau

t'choupi / dès 2 ans mon premier cherche et trouve

T'choupi se promène en forêt, à la plage, à la montagne, à la ferme... Poule, chat, escargot ou hérisson, qui sera le premier à retrouver toutes les images de sa planche?

Un premier jeu d'observation et de rapidité, dans l'univers de T'choupi.

contenu : plateau à monter (42 x 42 cm), 20 planches de jeu et 32 jetons.



6 EAN : 326219003095
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 1 130 600 189 3 262 190 003 095





t'choupi / dès 3 ans la roue des couleurs

T'choupi, Lalou, Nina et Pilou s'habillent : aide-les à choisir leurs vêtements ! Fais tourner la roue et trouve un vêtement aux bonnes couleurs. Rouge et vert : tu préfères la casquette ou le pull ?

Un jeu d'observation des couleurs et d'association dans l'univers de T'choupi et ses amis. Qui sera le premier à habiller son personnage de la tête aux pieds ?

► **contenu** : 1 roue des couleurs, 36 vêtements (haut, bas, chaussures, chapeau) et 1 plateau des 4 amis à monter.



observation fine et rapidité

6 EAN : 8410446315514
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 31 551 8 410446 315514



t'choupi / dès 2 ans mon grand quiz

Un jeu électronique de questions-réponses pour découvrir l'univers de T'choupi. 12 thèmes pour apprendre à associer les objets aux pièces de la maison, les quantités, les couleurs... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la réponse. Si la réponse est bonne, le stylo s'allume !

► **contenu** : 12 planches illustrées, 1 stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)



le stylo s'allume

12 EAN : 8410446310113
33,4 x 26,5 x 5,3 cm RÉF. : 31 011 8 410446 310113



-3 ans t'choupi / de 1 à 4 ans cache-cache T'choupi

Un jeu évolutif pour grandir et s'amuser avec T'choupi :

- 6-12 mois : **Coucou, je suis là !** Devant le bébé, on cache T'choupi sous un tissu. T'choupi parle et le bébé comprend ainsi qu'une chose peut exister même lorsqu'il ne la voit pas...
- 1-2 ans : **Viens me chercher !** T'choupi encourage le tout-petit à se déplacer dans sa direction.
- 2-4 ans : **Cache-Cache « Indice »**, l'enfant doit retrouver T'choupi à l'aide des cartes indices.
- 4-5 ans : **La Chasse au Trésor**, l'enfant doit retrouver une série de cartes qui le mèneront à T'choupi.

► **contenu** : 1 figurine T'choupi qui parle, 20 cartes, 1 guide des jeux. Fonctionne avec 2 piles AAA-LR03 (non fournies)



jeu parlant
Coucou, cherche-moi!

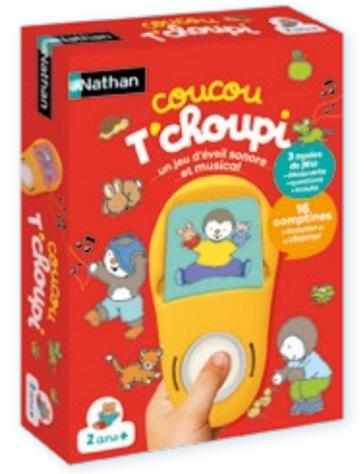


6 EAN : 8410446311165
19 x 19 x 8,4 cm RÉF. : 31 116 8 410446 311165



Ainsi font, font, font...

jeu parlant



-3 ans t'choupi / dès 2 ans coucou T'choupi

16 comptines à écouter et à chanter encore et encore avec T'choupi !

Mode découverte : l'enfant pose une carte et appuie sur le bouton : « Il était un petit homme, Pirouette, cacahuète... »

Mode jeu : « T'choupi a une drôle de maison. Trouve la carte. »

Mode écoute : sans les cartes, l'enfant écoute ses comptines préférées.

Un jeu d'éveil musical adapté aux petites mains. Avec **3 modes de jeu**.

► **contenu** : un jeu électronique et 16 cartes (48 x 49 mm) Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies)

6 EAN : 8410446310144
19,6 x 26,7 x 5,3 cm RÉF. : 31 014 8 410446 310144

Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.



Deva - Photo de Libellule Prod

jeux électroniques éducatifs

nouveauté fin d'année nouveauté fin d'année nouveau design



fin d'année



-3 ans nouveau design

dès 2 ans mon premier doko

Une première encyclopédie parlante pour les petits. Il suffit d'appuyer sur l'image avec son doigt: mon premier doko parle, chante, raconte...

- Sur chaque planche:
- un mode découverte
- un mode imagier
- 3 jeux de difficulté progressive
- une chanson

Les premières découvertes: la maison, la ville, les animaux, les chiffres, les formes, les couleurs, les contraires...

Avec un emplacement au dos pour ranger les planches.

► contenu: 1 jeu électronique (25,6 x 24 cm) avec rangement au dos et 2 niveaux de son, 24 planches et 1 planche d'éveil musical, un guide en couleur. Fonctionne avec 3 piles AAA (non fournies)



coucou ! c'est moi, Dokito.

jeu parlant

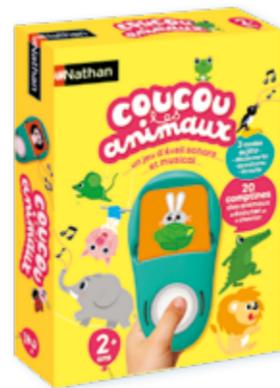
nouveau design

6 EAN : 8410446312025
37 x 30 x 6 cm RÉF. : 31 202



6 EAN : 3262190003132
37 x 30 x 6 cm RÉF. : 1 130 600 193





voir la vidéo

il pleut,
il mouillejeu
parlant

- 3 ans

dès 2 ans

cocou les animaux

De la petite fourmi au gros éléphant, 20 comptines à écouter et à chanter encore et encore! En mode découverte, l'enfant appuie sur le bouton et écoute la comptine: « Petit escargot porte sur son dos sa maisonnette... »

En mode questions, le jeu demande: « Je suis verte et je cours dans l'herbe, trouve-moi! » L'enfant cherche la carte: « Une souris verte... »

Un jeu d'éveil musical adapté aux petites mains.

Avec **3 modes de jeu**.

► **contenu**: un jeu électronique et 20 cartes (48 x 49 mm)
Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies)



6

EAN : 8410446311028



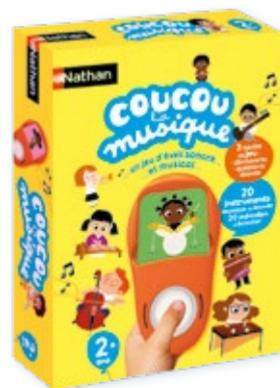
19,6 x 26,7 x 5,3 cm

RÉF: 431 102

8



410446 311028

la flûte
de Panjeu
parlant

- 3 ans

dès 2 ans

cocou la musique

Du piano à la kalimba, 20 musiques à écouter pour jouer avec les instruments du monde! En mode découverte, l'enfant appuie sur le bouton et écoute la mélodie: « Balthazar joue de la guitare... »

En mode questions, le jeu demande: « Trouve la flûte de Pan. »

L'enfant cherche la carte: « Bravo, écoute! »

Un jeu d'éveil musical adapté aux petites mains.

Avec **3 modes de jeu**.

► **contenu**: un jeu électronique et 20 cartes (48 x 49 mm)
Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies)



6

EAN : 8410446311011



19,6 x 26,7 x 5,3 cm

RÉF: 431 101

8



410446 311011



- 3 ans

nouveau
fin d'année

dès 12 mois

mon livre parlant

Un premier livre pour chanter, s'amuser à répondre aux questions.

Sur chaque page, le bébé retrouve le chat, la grenouille et le petit oiseau.

6 comptines: il était un petit navire...

3 modes de jeu.

• Découverte: « Lucas le chat ronronne dans l'herbe. »

• Histoire: « Je vole juste au-dessus de vous! »

• Devinettes: « Qui est vert? »

► **contenu**: un livre avec sélecteur d'activités et haut-parleur intégré,
6 chansons, 3 boutons réponses.

Fonctionne avec 2 piles AAA (fournies)

jeu
parlantMon petit lapin
s'est caché
dans le jardin...

6

EAN : 3701656100126



25 x 25 x 6 cm

RÉF: 1 130 600 203

3



701656 100126



-3 ans **nouveau design**

petit nathan / dès 1 an **mes comptines à jouer et à chanter**

Un jeu interactif pour découvrir et chanter 8 comptines incontournables, jouer de la musique avec le petit piano et s'amuser à répondre aux questions.

- **8 comptines** : Une souris verte, Les petits poissons...
- **3 modes piano** : musique, bruits rigolos, cris des animaux.
- **1 mode question**.

Volume réglable [2 niveaux]

➤ **contenu** : 1 tablette interactive (22 x 14 cm).
Fonctionne avec 3 piles AAA-LR03 (non fournies)

6	EAN : 3262190003071	
23,5 x 20,5 x 5 cm	RÉF.: 1 130 600 187	

jeu parlant

qui est de couleur jaune?



-3 ans **nouveauté fin d'année**

dès 2 ans **mon premier loto sonore**

Hi-han, meuh, bzzzz! Un loto pour découvrir les cris des animaux. Le jeu demande: « Qui veut jouer? ». Chaque enfant reçoit une planche et appuie sur le bouton de sa couleur. « C'est parti! Écoute bien: Cocorico! ». L'enfant pose la carte sur sa planche. Le premier qui a trouvé les 6 animaux de sa planche a gagné: « Ourson bleu, bravo tu as gagné! »

- **Mode découverte** : à son rythme, l'enfant écoute un cri et cherche l'animal avec son parent.
- **Mode coopératif** : les joueurs cherchent ensemble à reconnaître les cris des animaux.
- **Mode individuel** : chaque joueur cherche à reconnaître les cris des animaux de sa couleur.

➤ **contenu** : un module, 4 planches et 24 cartes.
Fonctionne avec 2 piles AAA (non fournies)

jeu parlant



-3 ans

petit nathan / dès 18 mois **mon imagier parlant**

Le premier imagier parlant des petits à partir de 18 mois. 250 mots à découvrir avec des cris d'animaux et des sons variés. L'enfant choisit une planche, appuie sur un bouton pour écouter le mot: l'oiseau, cui-cui! Éveille la curiosité, développe le vocabulaire et stimule le langage. 25 cartes magnifiquement illustrées.

➤ **contenu** : 1 lecteur avec haut-parleur intégré (193 x 65 x 32,5 mm), 25 cartes recto verso. Fonctionne avec 3 piles AAA (non fournies)

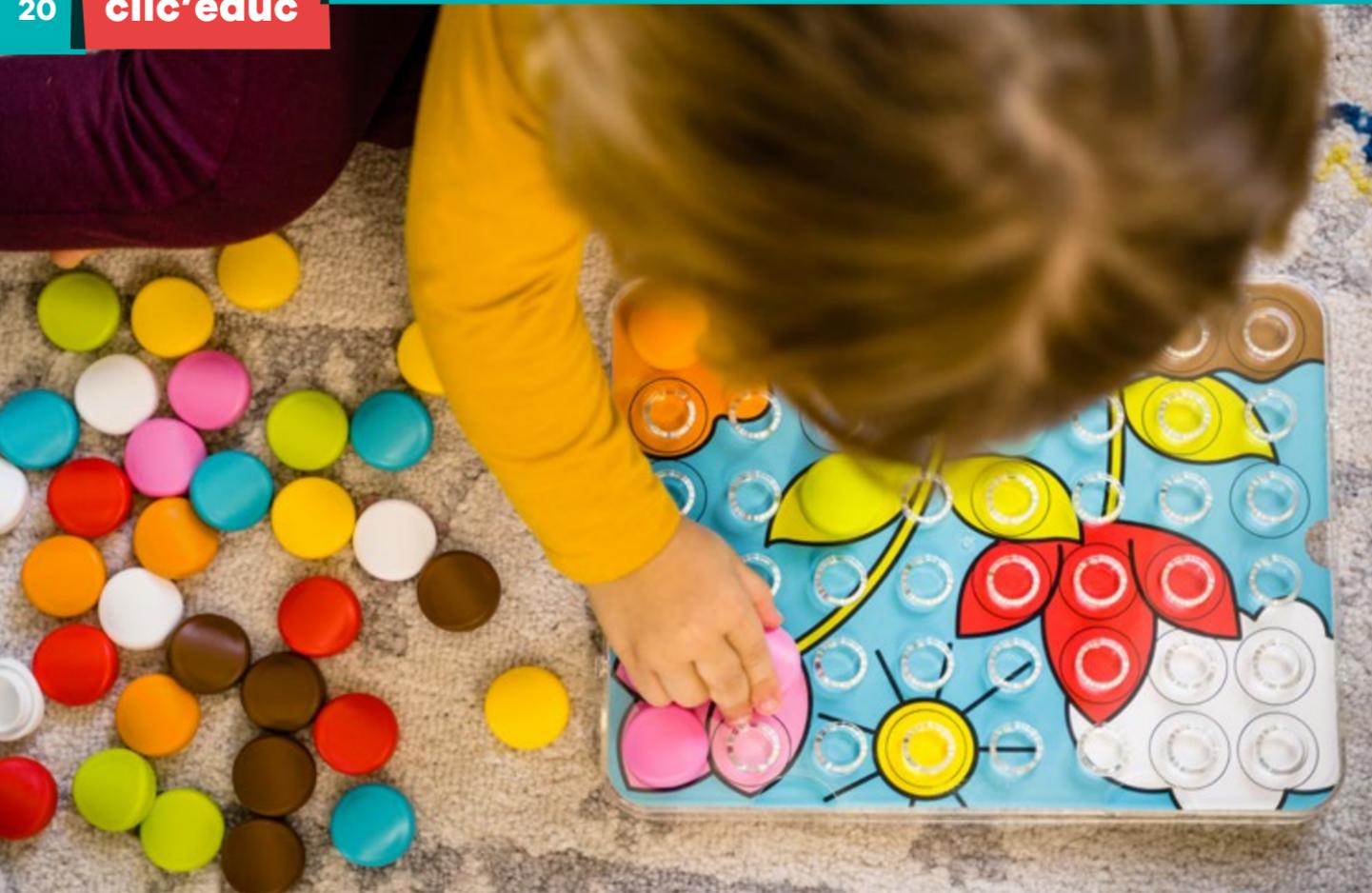
6	EAN : 8410446000786	
27 x 22 x 4,2 cm	RÉF.: 1 120 600 078	

250 premiers mots!

jeu parlant



6	EAN : 3701656100119	
16 x 21 x 5,5 cm	RÉF.: 1 130 600 202	



Madeleine - Photo de Libellule Prod

clic'educ

nouveauté fin d'année



nouveauté fin d'année

clic'educ / dès 6 ans pixels

Un jeu de reconnaissance des couleurs, d'imagination et de création. Dragon, robot, super héroïne ou licorne, 18 modèles illustrés de difficulté progressive.

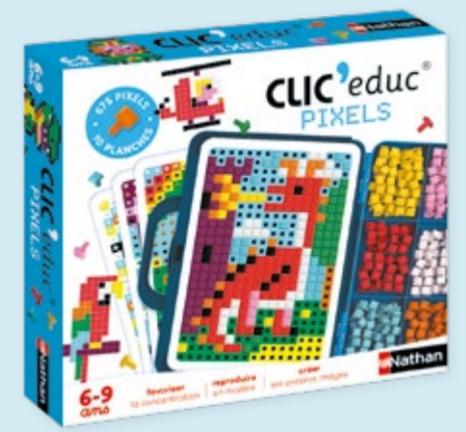
Mode 1: l'enfant choisit une planche modèle, la pose sur la grille et reproduit le dessin.

Mode 2: il s'entraîne à reproduire un modèle à échelle réduite.

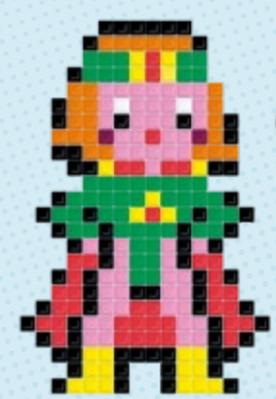
Mode 3: il donne libre cours à son imagination et invente ses propres créations.

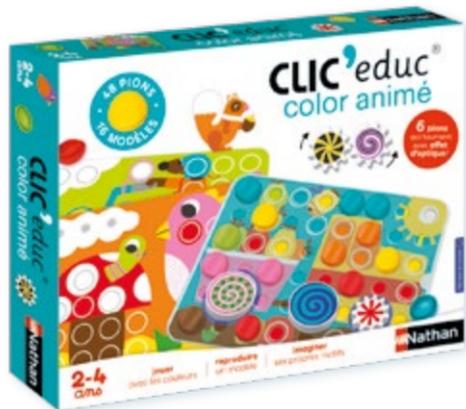
À la fin du jeu, les pixels sont rangés dans les casiers et les planches dans la valisette.

➔ **contenu:** une valisette de rangement avec poignée, 675 pixels de 9 couleurs différentes, 5 planches modèles recto-verso et un guide de 107 x 135 mm avec 8 modèles à reproduire.



pixels en plastique





-3 ans

clic'educ / dès 2 ans **color animé**

Ce jeu permet à l'enfant de développer ses capacités de reconnaissance des couleurs, de manipulation fine, de création et d'imagination.

Grâce aux pions « effet optique », les images s'animent : la locomotive roule, l'hélicoptère décolle....

➤ **contenu** : 1 grille pupitre transparente, 8 planches d'activités recto verso, 6 pions « effet optique » avec stickers, 48 pions de 8 couleurs.

voir la vidéo



pièces en plastique

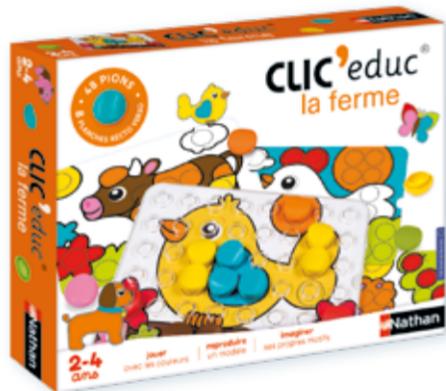


6 EAN : 8410446310816

33 x 26,3 x 5 cm RÉF: 431081



fabriqué en Europe



-3 ans

clic'educ / dès 2 ans **la ferme**

Un jeu de reconnaissance des couleurs, de manipulation fine, d'imagination et de création autour de l'univers de la ferme. L'enfant choisit une planche qu'il place sous la grille transparente et clique ses pions sur la couleur correspondante.

➤ **contenu** : une grille pupitre transparente, 48 pions de 8 couleurs, 12 planches d'activités.

voir la vidéo



pièces en plastique



6 EAN : 8410446316085

33 x 26 x 5 cm RÉF: 31608



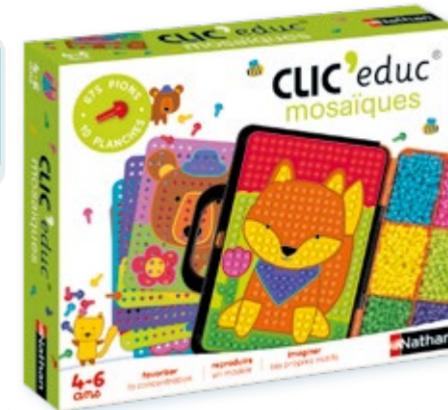
fabriqué en Europe

clic'educ / dès 4 ans **mosaïques**

Un jeu de reconnaissance des couleurs, de manipulation fine, d'imagination et de création autour de l'univers des animaux et des véhicules. L'enfant choisit une planche qu'il place sur la grille et clique ses pions sur la couleur correspondante. Quand il a fini de jouer, il range les pions et les planches dans la valisette.

➤ **contenu** : 1 valisette de rangement avec poignée, 675 pions de 9 couleurs différentes, 10 planches d'activités colorées.

voir la vidéo



pièces en plastique



6 EAN : 8410446316078

31,7 x 26 x 6 cm RÉF: 31607



fabriqué en Europe



Alix - Photo de Libellule Prod

au rythme de l'enfant

nouveau format



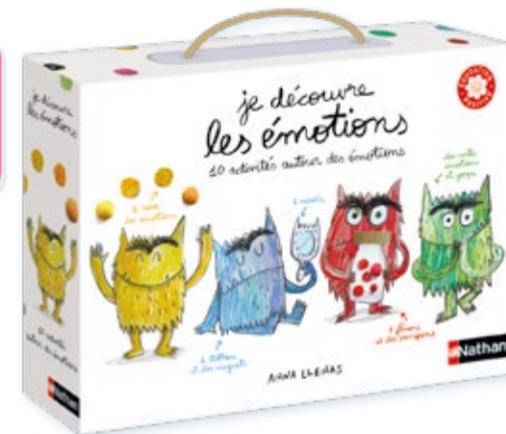
nouveau format

dès 3 ans je découvre les émotions

Avec les illustrations originales de **Anna Llenas** autrice de l'album **La couleur des émotions**, ce grand coffret propose à l'enfant 10 activités originales pour découvrir, nommer et apprivoiser ses émotions: la colère, la peur, la tristesse, la sérénité, la joie et l'amour.

➔ **contenu** : 14 grandes cartes découverte, 1 roue des émotions, 1 miroir du monstre, 7 flacons et plus de 100 pompons, 1 tableau magnétique et 33 magnets, 10 grandes cartes yoga et un guide en couleur.

voir la vidéo



EAN : 3262190003156



29,3 x 20,5 x 6,3 cm

RÉF : 1 130 600 195



3 262 190 003 156



au rythme de l'enfant / 3-7 ans
l'heure et le temps

Un matériel original et une multitude d'activités pour découvrir, jouer et apprendre à se repérer dans le temps: la journée, la semaine, les saisons, l'année, l'heure.

► **contenu**: la roue de la journée, 25 jetons magnétiques « routines », la roue de la semaine, la roue des saisons, l'horloge magnétique, le calendrier de la semaine, 25 jetons magnétiques « activités », le poster de l'arbre des saisons, 30 jetons saisons, la frise du temps (3 mètres de long), un sablier et un guide en couleur.



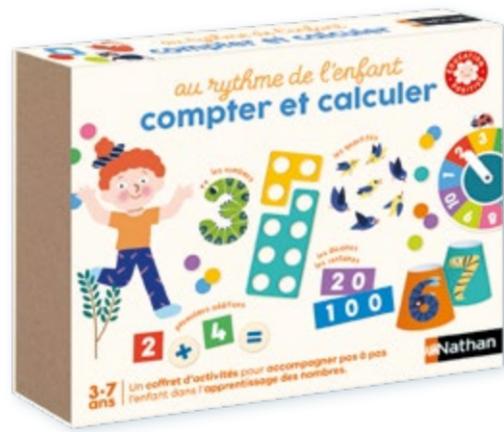
6 EAN: 8410446311653
32 x 26 x 5 cm RÉF: 31 165



au rythme de l'enfant / 3-7 ans
apprendre à lire

Un matériel original et des activités variées pour découvrir et jouer à reconnaître les lettres, les sons, les phonèmes, les mots, apprendre l'alphabet et entrer à son rythme dans la lecture.

► **contenu**: 27 grandes lettres en carton découpées à la forme, 80 jetons lettres, 40 cartes images, un poster de l'alphabet, 80 étiquettes mot+image, un petit sac en tissu et un guide en couleur.



au rythme de l'enfant / 3-7 ans
compter et calculer

Un matériel original et une multitude d'activités pour découvrir, jouer et apprendre à compter et à calculer en autonomie.

Les nombres et les quantités, les unités, les dizaines, la centaine.

► **contenu**: 91 plaquettes « unités, dizaines, centaine », 29 cartes « nombres » de 1 à 1000, 3 jetons « opérations », 10 cartes « quantités », 10 Zanimocônes, 380 jetons de couleur, 1 roue des nombres, 1 toise (1 mètre de haut) et un guide en couleur.



6 EAN: 8410446311646
32 x 26 x 5 cm RÉF: 31 164



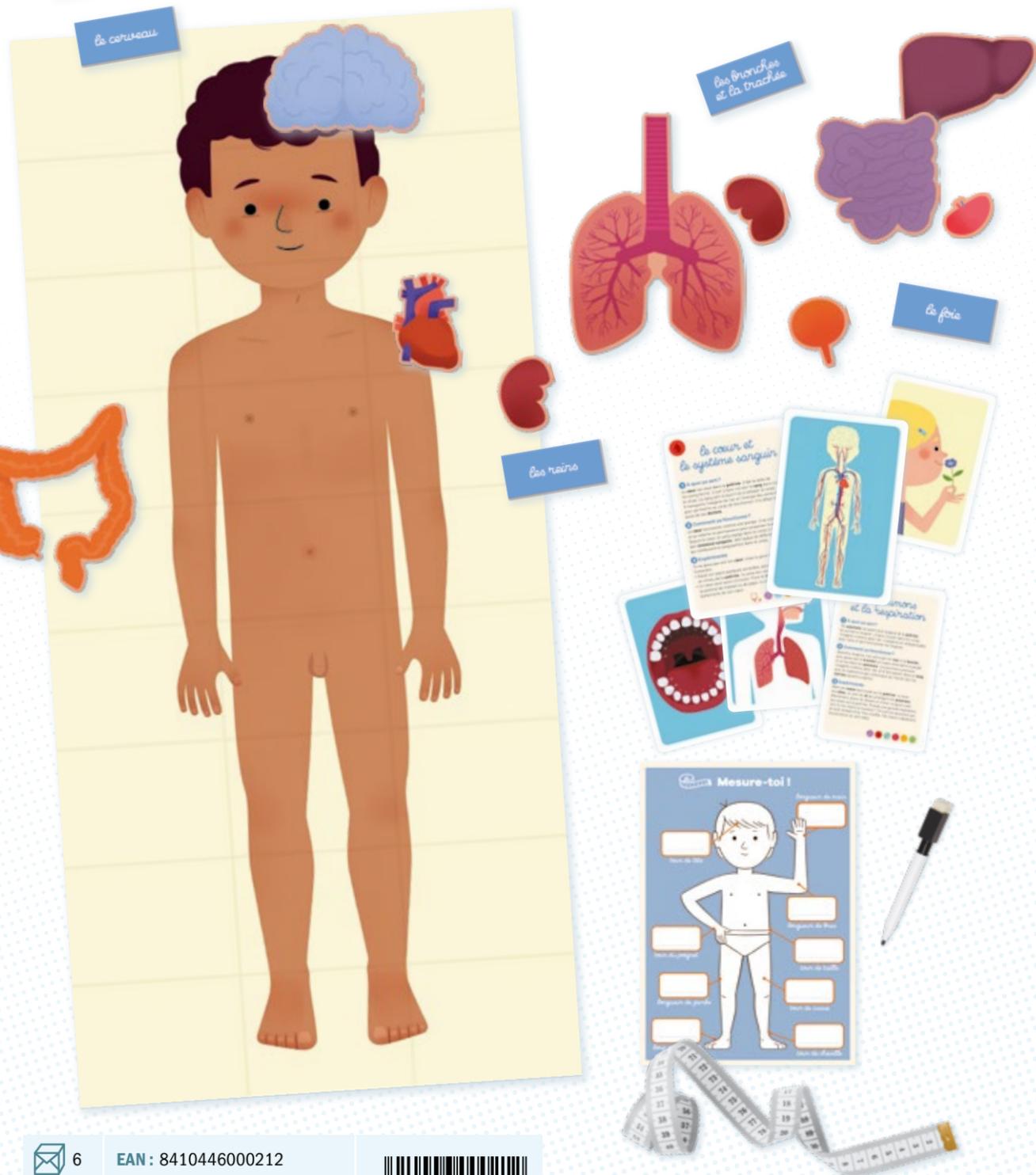
6 EAN: 8410446311639
32 x 26 x 5 cm RÉF: 31 163



au rythme de l'enfant / 4-8 ans le corps humain

Un matériel original et des activités pour découvrir le corps humain et les organes, jouer à se mesurer et écouter le cœur avec un vrai stéthoscope!

➔ **contenu** : 15 grandes cartes, un grand poster (110 x 50 cm), 16 organes, 14 étiquettes, une fiche effaçable « bilan de santé », un feutre, un mètre mesureur, un stéthoscope et un guide en couleur.



6 EAN : 8410446000212

27,5 x 20 x 5 cm RÉF : 1 120 600 021



au rythme de l'enfant / 3-7 ans les émotions

Tout à tour, Clémentine, Marin, Rose et Olive sont surpris, fiers, joyeux, dégoûtés, en colère ou amoureux. Dans la famille « la peur », je demande Marin.

Un jeu de cartes magnifiquement illustré pour découvrir et parler des émotions.

➔ **contenu** : 36 cartes (9 x 13,5 cm)



fabriqué en Europe

6

EAN : 8410446000946

14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF : 1 120 600 094



voir la vidéo



au rythme de l'enfant / 3-8 ans yoga et respiration

Un matériel original et de nombreuses activités pour découvrir ses premières postures de yoga, apprendre à bien respirer et à se relaxer.

Le chat, l'arbre, l'étoile de mer et l'oiseau qui s'envole...

➔ **contenu** : 22 grandes cartes « postures », un grand puzzle de 47 pièces (diam. 45 cm) salutation au Soleil, 1 poster, 5 mandalas à colorier, une étoile de respiration, une roue, un moulin à vent à monter et un guide en couleur.



fabriqué en Europe

6

EAN : 8410446311660

27,5 x 20 x 5 cm RÉF : 31 166



la petite école

2+ ans



3+ ans



4+ ans



nouveau

5+ ans



-3 ans

la petite école / dès 2 ans en route vers la maternelle



+ de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer à deux: le loto des couleurs, le jeu de tri couleurs et formes, le jeu des 4 amis. Et, pour jouer à deux, le grand jeu de la maison.

Un grand coffret des premières découvertes autour de l'univers familier du tout-petit. Des illustrations tendres et colorées.

► **contenu** : le loto des couleurs: 4 planches (21 x 18 cm) et 16 jetons-images (7,5 x 8 cm)
le jeu de tri couleurs et formes: 12 cartes-consignes (25 x 5 cm) et 20 jetons-couleur (7,5 x 8 cm)
le jeu des 4 amis: 4 planches (21 x 14 cm), 12 pièces à encastrer (tête, corps, jambes)
le grand jeu de la maison: 4 planches reconstituant la maison (21 x 18 cm) et 16 jetons objets (6,5 x 6,5 cm), 2 pions personnages (7 x 5 cm), 2 socles en plastique, 1 dé en carton (4 cm) et 1 guide des jeux.



fabriqué en Europe

6 EAN : 8410446314227
39,7 x 28 x 5 cm RÉF : 31 422



4+ ans

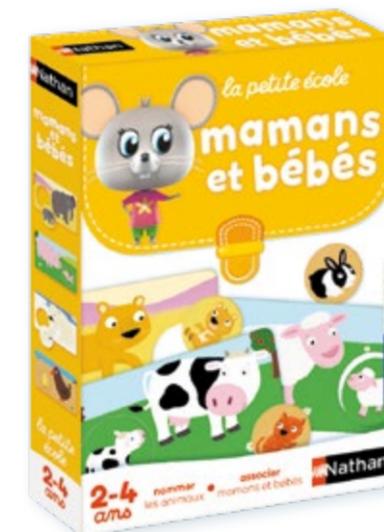


-3 ans

la petite école / dès 2 ans maman et bébés

6 jeux progressifs pour découvrir les animaux, leur bébé et le milieu où ils vivent, en jouant seul ou à plusieurs. Des images affectives aux couleurs très gaies. L'enfant joue à associer les mamans et leur bébé. Il reconstitue ensuite le décor pour découvrir les 4 milieux (la basse-cour, les champs, la savane et la banquise).

► **contenu** : 12 cartes-puzzles (15 x 8,5 cm), 12 jetons ronds en carton très solide et 1 guide des jeux.



fabriqué en Europe

6 EAN : 8410446314012
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 401





-3 ans
la petite école / dès 2 ans
les contraires

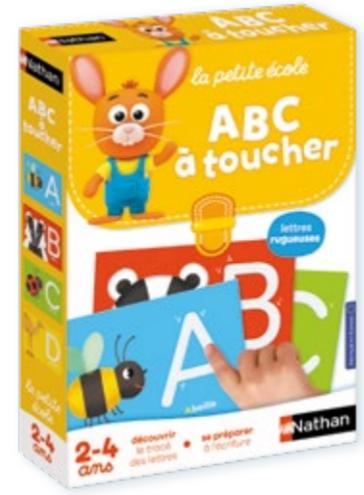
6 jeux progressifs pour découvrir les contraires en jouant seul ou à plusieurs. Des images affectives aux couleurs très gais. L'enfant joue à associer un élément à son opposé. Il développe son vocabulaire en apprenant à nommer et à décrire les images.

contenu : 12 associations-puzzles (15,4 x 9 cm) en carton très solide, 1 guide des jeux.

6 EAN : 8410446314142
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 414 8 410446 314142



avec matière rugueuse

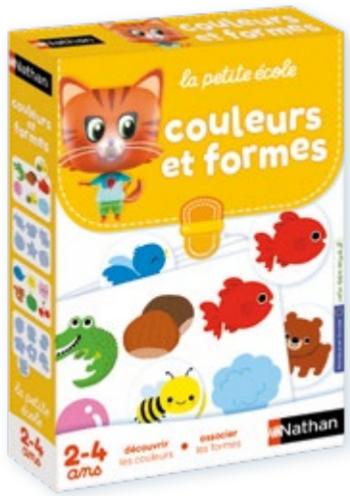


-3 ans
la petite école / dès 2 ans
ABC à toucher

6 jeux progressifs pour découvrir les lettres de l'alphabet. De grandes cartes avec les 26 lettres rugueuses magnifiquement illustrées sur le thème des animaux. L'enfant part à la découverte de l'animal, puis de la lettre majuscule : « Abeille, c'est le A de l'abeille. » Il observe la lettre, écoute le son, suit le tracé avec son doigt. L'enfant se prépare tout en douceur à la lecture et à l'écriture.

contenu : 13 grandes cartes avec matière rugueuse (16 x 11 cm) et 1 guide des jeux.

6 EAN : 8410446311141
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 114 8 410446 311141



-3 ans
la petite école / dès 2 ans
couleurs et formes

6 jeux progressifs pour apprendre les couleurs et identifier des silhouettes, en jouant seul ou à plusieurs. L'enfant joue à associer 2 images identiques, une image à sa couleur ou une image à sa silhouette.

contenu : 4 planches recto verso (18 x 13,5 cm), 24 jetons illustrés recto verso (5,5 cm) et 24 jetons couleur (3,8 cm) en carton très solide et 1 guide des jeux.

6 EAN : 8410446314029
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 402 8 410446 314029



avec matière rugueuse



-3 ans
la petite école / dès 2 ans
123 à toucher

6 jeux progressifs pour découvrir les chiffres, les formes, les gestes graphiques et aborder les quantités. De grandes cartes magnifiquement illustrées avec un tracé rugueux à suivre avec le doigt. En regardant, en touchant et en écoutant le son des chiffres, l'enfant apprend à reconnaître et se prépare tout en douceur à l'écriture.

contenu : 13 grandes cartes avec matière rugueuse (16 x 11 cm) et 1 guide des jeux.

6 EAN : 8410446311158
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 115 8 410446 311158





la petite école / dès 3 ans mon grand coffret petite section

+ de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer ensemble : le loto des couleurs, le petit train des lettres, le jeu des 5 paniers (chiffres et quantités). Et pour jouer tous ensemble : le grand jeu de la ferme. Qui sera le premier à mettre tous ses animaux dans son enclos ?

➔ **contenu :** le loto des couleurs : 5 planches (22 x 16 cm) et 30 jetons ; le petit train de l'alphabet : 26 cartes et 26 lettres ; le jeu des 5 paniers : 5 cartes puzzles et 25 jetons animaux ; le tableau de l'alphabet ; le grand jeu de la ferme : 1 plateau de jeu en 4 parties, 4 pions personnages et 4 socles en plastique, 5 cartes consigne, 25 jetons animaux, 5 jetons dé ; 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446314111
39,7 x 28 x 5 cm RÉF : 31411
410446 314111



la petite école / dès 3 ans les chiffres

6 jeux progressifs pour apprendre à reconnaître les chiffres et à compter, en jouant seul ou à plusieurs. Des images affectives de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Les nombres de 1 à 10 sont représentés par des animaux de plus en plus petits. L'enfant associe l'image au nombre et à la quantité, puis reconstitue la farandole des animaux du plus gros au plus petit.

➔ **contenu :** 30 pièces de puzzle (8 x 6,8 cm) et 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446314036
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31403
410446 314036



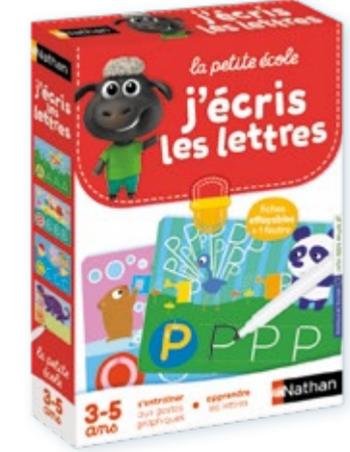
la petite école / dès 3 ans les lettres

6 jeux progressifs pour découvrir les lettres et apprendre l'alphabet, en jouant seul ou à plusieurs. Des images amusantes aux couleurs très gaies. L'enfant associe d'abord la lettre à l'image et au mot : A comme Avion, B comme Baleine... Il joue ensuite à reconstituer l'alphabet.

➔ **contenu :** 26 cartes-puzzles lettres (10,5 x 6,3 cm), 1 carte-puzzle à personnaliser et 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446314043
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31404
410446 314043



fiches effaçables



la petite école / dès 3 ans j'écris les lettres

6 jeux progressifs pour apprendre à écrire les lettres de l'alphabet. De grandes planches illustrées aux couleurs très gaies et un feutre effaçable. L'enfant s'entraîne aux gestes graphiques et à tracer les lettres en majuscules.

Il s'aide du modèle et recommence autant de fois qu'il en a envie.
➔ **contenu :** 26 fiches lettres effaçables (16,5 x 11,5 cm), 1 fiche alphabet et ardoise, un feutre effaçable et 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446313312
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31331
410446 313312



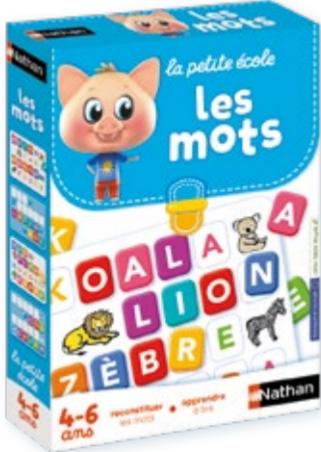
la petite école / dès 4 ans mon grand coffret moyenne section

+ de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer ensemble: le loto des sons, le jeu de l'alphabet, la fête des chiffres... Et pour jouer tous ensemble: le jeu du grand magasin. Qui sera le premier à acheter un manteau, un chapeau, des chaussettes et un pantalon?

► **contenu**: le loto des sons: 5 planches (22 x 16 cm) et 30 jetons; le jeu de l'alphabet: 26 cartes lettres et images + 26 cartes mots; la fête des chiffres: 30 cartes chiffres et quantités, de 1 à 5; le tableau de l'alphabet; le jeu du grand magasin: 1 plateau de jeu en 4 parties, 3 pions personnages et 3 socles en plastique, 8 listes de courses, 5 cartes chiffres, 24 cartes articles et 44 pièces de monnaie; 1 guide des jeux.



6 EAN: 8410446314128
39,7 x 28 x 5 cm RÉF: 31 412
8 410446 314128



la petite école / dès 4 ans les mots

6 jeux progressifs pour apprendre à écrire ses premiers mots, en jouant seul ou à plusieurs. De grandes planches illustrées et des jetons aux couleurs très gaies. L'enfant compose des mots de 3 à 5 lettres en s'aidant du modèle: les animaux, les véhicules...

► **contenu**: 6 planches de 4 mots (18,6 x 15 cm) recto verso, 108 jetons-lettres et 1 guide des jeux.



6 EAN: 8410446314050
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF: 31 405
8 410446 314050



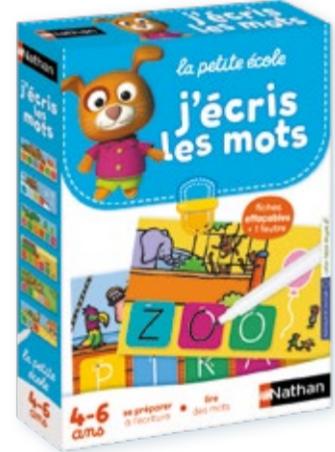
la petite école / dès 4 ans premières lectures

6 jeux progressifs pour apprendre à lire ses premiers mots, en jouant seul ou à plusieurs. Des images amusantes aux couleurs très gaies.

L'enfant découvre des mots d'1, 2, 3 ou 4 syllabes. Il assemble les syllabes pour reconstituer le mot et l'image et jouer avec les sons.

► **contenu**: 20 cartes-mots et 1 guide des jeux.

6 EAN: 8410446314067
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF: 31 406
8 410446 314067



fiches effaçables



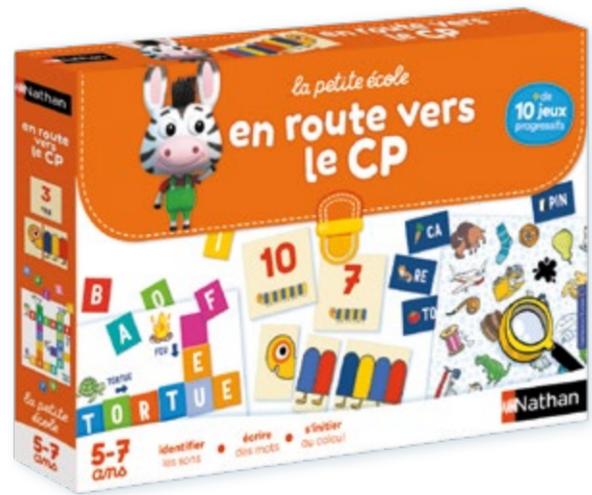
la petite école / dès 4 ans j'écris les mots

Un jeu pour apprendre à écrire des mots, les effacer et recommencer. Des images affectives aux couleurs très gaies. L'enfant écrit et dessine en repassant sur le modèle. Les points lui indiquent où commencer et les petites flèches lui montrent dans quel sens écrire la lettre.

► **contenu**: 30 grandes fiches mots effaçables (22 x 9 cm), un feutre effaçable et 1 guide des jeux.

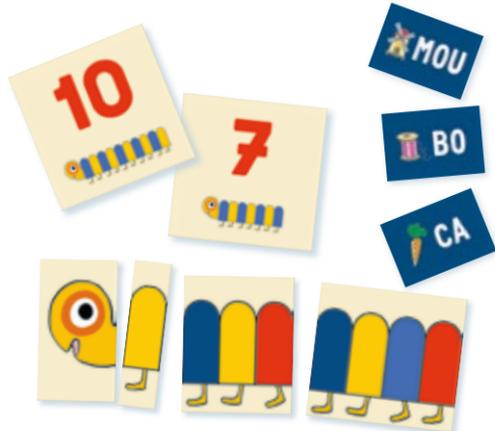
6 EAN: 8410446313329
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF: 31 332
8 410446 313329





la petite école / dès 5 ans
en route vers le CP

+ de 10 jeux progressifs pour jouer seul et apprendre à jouer ensemble: le jeu des mots croisés, le jeu des mille-pattes (nombres et quantités).
Et pour jouer ensemble: le «cherche et trouve» des syllabes. Qui sera le premier à retrouver le son «cha» sur le grand plateau de jeu?
► **contenu**: le jeu des mots croisés: 2 planches (22 x 32 cm) et 96 jetons lettres; le jeu des mille-pattes: 12 cartes nombres et 44 cartes quantités; le «cherche et trouve» des syllabes: 2 planches (22 x 32 cm) et 36 jetons syllabes; 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446300527
39,7 x 28 x 5 cm RÉF : 30052
fabriqué en Europe

nouveau
la petite école / dès 5 ans
j'achète

Amuse-toi à distribuer des pièces et des billets, à rendre la monnaie: un jeu pour se familiariser avec le calcul, en jouant seul ou à plusieurs.
C'est le jour du marché! Reçois 16 €, prends ta liste de courses et jette le dé pour avancer sur le plateau. Achète du pain, du lait, des pommes et paie à la caisse. Le gagnant est le premier à finir ses emplettes!
► **contenu**: un plateau de jeu en 4 parties à monter, un plateau central, 4 pions et leur support, 16 billets, 48 pièces de 1 €, 24 pièces de 2 €, 8 listes de courses, 48 jetons articles, un dé et un guide.



fabriqué en Europe
6 EAN : 3262190003200
26,8 x 26,8 x 5,5 cm RÉF : 1 130 600 198
3 262 190 003 200



la petite école / dès 5 ans
premières additions

6 jeux progressifs pour apprendre à calculer, en jouant seul ou à plusieurs.
De grands décors illustrés: à la ferme, dans la mer... et des jetons-chiffres aux couleurs très gaies. L'enfant apprend à additionner en associant nombres et quantités ou en retrouvant les chiffres manquants.
► **contenu**: 6 planches d'additions (18,6 x 15 cm) recto verso, 96 jetons-chiffres et signes mathématiques, 1 guide des jeux.



6 EAN : 8410446314166
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 416
fabriqué en Europe



la petite école / dès 5 ans
l'heure

6 jeux progressifs pour apprendre à se situer dans le temps, en jouant seul ou à plusieurs. Des puzzles d'association aux couleurs très gaies et une horloge avec des aiguilles qui tournent! L'enfant associe les différents moments de la journée à l'heure correspondante. Puis il s'amuse à mettre la grande horloge à la même heure...
► **contenu**: 20 puzzles de 2 pièces (12 x 6,5 cm), une horloge en volume à monter et 1 guide des jeux.



fabriqué en Europe
6 EAN : 8410446314197
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 419
8 410446 314197



Photo de Libellule Prod

les classiques

dès 4 ans les petits chevaux

Qui sera le plus rapide à finir le parcours?
Un grand classique du jeu de société : la course des petits chevaux, depuis l'écurie jusqu'au centre du plateau.
Mais attention à ne pas être renvoyé à la case départ!

◆ contenu : 1 plateau (32 x 32 cm), 8 pions en bois (3 x 5 cm) et un dé en bois.



fabriqué en Europe



12

EAN : 8410446315446



18,5 x 18,5 x 4,5 cm

RÉF. : 31544



dès 4 ans le jeu de l'oie

Qui sera le plus rapide à finir le parcours?
Un grand classique du jeu de société : la course des oies jusqu'au centre du plateau. Mais attention à ne pas tomber sur la case prison ou la tête de mort!

◆ contenu : 1 plateau (32 x 32 cm), 4 pions en bois (3,8 x 5 cm) et 2 dés en bois.



fabriqué en Europe



12

EAN : 8410446315453



18,5 x 18,5 x 4,5 cm

RÉF. : 31545





-3 ans

dès 2 ans

loto de la ferme

Un grand loto pour découvrir la vie à la ferme et les animaux à travers les 5 planches du jeu : le poulailler, l'étable, le potager, les champs...

contenu : 5 planches (18 x 17 cm), 30 jetons (4,5 x 4,5 cm).



12 EAN : 8410446310403
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF. : 31 040



-3 ans

dès 2 ans

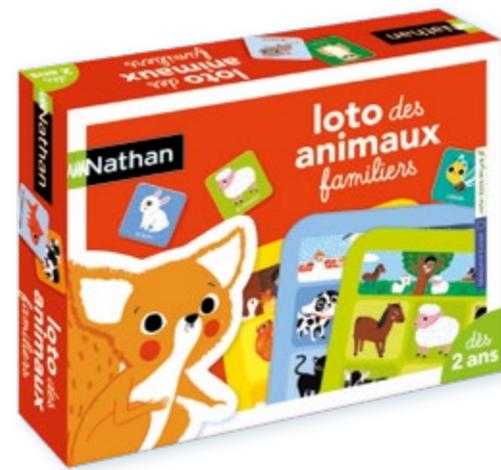
mémo des couleurs

Un mémo aux images douces et colorées, un classique des jeux pour les petits. Qui trouvera la paire de petites grenouilles vertes?

contenu : 56 grandes cartes en carton très solide (6,6 x 6,6 cm).



12 EAN : 8410446316160
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF. : 31 616



-3 ans

dès 2 ans

loto des animaux familiers

Un grand loto pour découvrir les animaux familiers à travers les 5 planches du jeu : la ferme, la forêt, la mare... Des jetons de grande taille faciles à manipuler.

contenu : 5 planches (18 x 17 cm), 30 jetons (4,5 x 4,5 cm).



12 EAN : 8410446300534
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF. : 30 053



-3 ans

dès 2 ans

loto des couleurs

Un grand loto pour découvrir les couleurs à travers les 5 planches du jeu : la fraise est rouge, le poussin est jaune, la grenouille est verte...

contenu : 5 planches (18 x 17 cm), 30 jetons (4,5 x 4,5 cm).



12 EAN : 8410446310397
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF. : 31 039





-3 ans

dès 2 ans mon premier loto animaux familiers

Un premier loto illustré pour découvrir et nommer les animaux de la maison, du jardin, des prés et de la forêt: le chat, la fourmi, la mésange, le hérisson... avec des images de Nathalie Choux.

contenu : 5 planches (14,4 x 9 cm) et 30 jetons (4,8 x 4,5 cm).

8	EAN : 8410446311516	
18,3 x 13 x 4 cm	RÉF. : 31 151	



-3 ans

dès 2 ans mon premier mémo animaux

Un premier mémo illustré pour découvrir et nommer les animaux du monde entier: la baleine bleue, le flamant rose, le crocodile vert, le tigre jaune orangé... avec des images de Nathalie Choux.

contenu : 30 jetons (4,5 x 4,5 cm).

8	EAN : 8410446311547	
18,3 x 13 x 4 cm	RÉF. : 31 154	



-3 ans

dès 2 ans mon premier loto la ferme

Un premier loto illustré pour découvrir et nommer les animaux de la basse-cour, de l'étable, de l'écurie et de la bergerie: le poussin, la vache, le cheval, l'agneau... avec des images de Nathalie Choux.

contenu : 5 planches (14,4 x 9 cm) et 30 jetons (4,8 x 4,5 cm).

8	EAN : 8410446311523	
18,3 x 13 x 4 cm	RÉF. : 31 152	



-3 ans

dès 2 ans mon premier domino animaux

Un premier domino illustré pour découvrir, associer et nommer les animaux du monde entier: la forêt, la montagne, la savane, le désert, la banquise, l'océan: le zèbre, le koala, la marmotte, le perroquet... avec des images de Nathalie Choux.

contenu : 28 dominos (4,5 x 8,5 cm).

8	EAN : 8410446311530	
18,3 x 13 x 4 cm	RÉF. : 31 153	





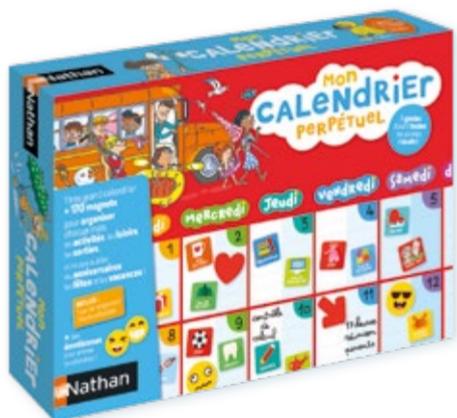
dès 3 ans les routines de ma journée

Chaque jour, l'enfant pose sur son tableau les magnets des routines et des activités. Il apprend à se repérer dans la semaine et à observer le temps qu'il fait. Et chaque soir, il place un magnet sur le thermomètre des émotions.

Un moment privilégié d'échange à partager avec votre enfant. Petit à petit, il devient autonome et apprend à exprimer ses émotions.

➡ **contenu** : un grand calendrier magnétique (56,5 x 40 cm) avec deux ventouses, 87 magnets et un sac de rangement en coton.

4 EAN : 8410446315569
 44 x 30 x 6,8 cm RÉF. : 31 556 8 410446 315569



dès 6 ans mon calendrier perpétuel

Un calendrier très pratique pour organiser chaque mois les activités de toute la famille : anniversaires, événements, rendez-vous... Et en plus d'être magnétique, il est valable d'une année sur l'autre !

➡ **contenu** : 1 tableau magnétique (56,5 x 40 cm), 170 jetons magnétiques, 1 petit sac de rangement en tissu.

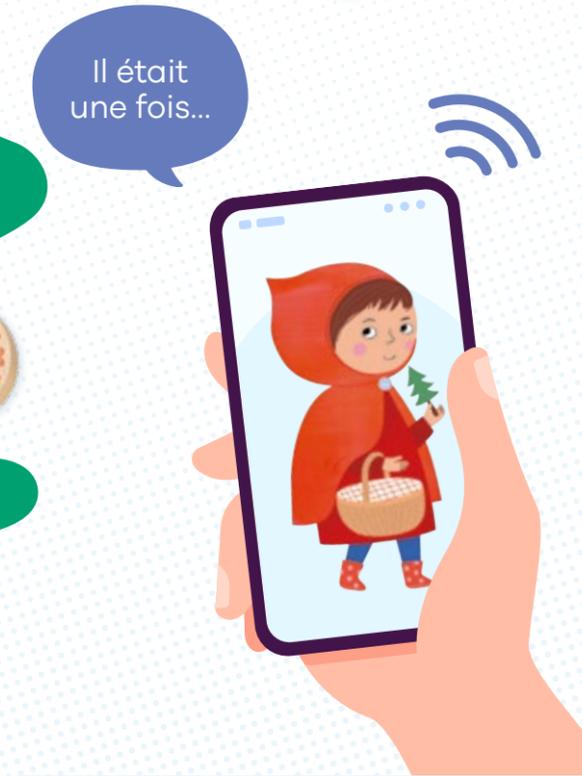


4 EAN : 8410446310250
 44 x 30 x 6,8 cm RÉF. : 31 025 8 410446 310250

dès 3 ans mon calendrier de l'aveut des contes

Un coffret magnifiquement illustré pour faire entrer les petits dans la magie de Noël. Chaque jour, une surprise à découvrir et un conte merveilleux à écouter et à réécouter en téléchargeant gratuitement Nathan Live sur l'App Store ou le Google Play Store. La reine des neiges, Casse-noisette, le loup et les sept chevreux, Jack et le haricot magique...

➡ **contenu** : 24 personnages en carton et 20 décors en bois à suspendre, 4 emporte-pièces et 4 recettes.



Nathan live!
 12 EAN : 8410446000953
 28,5 x 33 x 7 cm RÉF. : 1 120 600 095 8 410446 000953



Lenny - Photo de Libellule Prod

j'apprends

nouveauté fin d'année



nouveau design



jeu parlant



nouveauté fin d'année

j'apprends / dès 2 ans mon premier j'apprends abécédaire parlant

Un jeu parlant pour apprendre les lettres de l'alphabet. L'enfant choisit une planche illustrée, appuie sur un bouton de couleur pour écouter le son de la lettre, les mots ou les phrases. «A, c'est la lettre A. Abracadabra, un ananas pour le chat Anna!» Développe le vocabulaire et stimule le langage. 23 comptines amusantes. Inclus, la chanson de l'alphabet.

➤ **contenu** : une mallette avec espace de rangement, 12 planches recto verso en carton épais. Fonctionne avec 3 piles AA (non fournies)

6	EAN : 3701656100218	
27,5 x 25 x 5 cm	RÉF : 1 130 600 207	



pupitre lumineux



j'apprends / dès 4 ans j'apprends à écrire

20 planches effaçables pour apprendre à écrire en s'amusant. L'enfant s'exerce aux premiers gestes d'écriture (lignes droites, vagues, ronds...) et découvre les 26 lettres de l'alphabet. Le pupitre lumineux lui donne le modèle pour écrire ses premiers mots.

➤ **contenu** : 1 pupitre lumineux, 20 planches illustrées, 1 feutre effaçable, 1 éponge. Fonctionne avec 3 piles AA-LR06 (non fournies)

6	EAN : 8410446310885	
31,5 x 26,5 x 6 cm	RÉF : 31 088	



nouveau design
j'apprends / dès 5 ans
j'apprends la musique

Un jeu pour s'initier à la musique en jouant 12 airs connus. L'enfant insère la partition dans son support et joue le morceau sur le piano. Pas besoin de connaître le solfège grâce au code couleur ! Le piano guide l'enfant et le félicite quand il réussit à jouer le morceau jusqu'au bout.
► contenu : 1 petit piano électronique, 12 partitions. Fonctionne avec 3 piles AA-LR6 (non fournies)

6	EAN : 3262190003217	
21,5 x 25 x 5 cm	RÉF.: 1 130 600 199	3 262 190 003 217

6	EAN : 8410446310755	
33,9 x 27,4 x 8 cm	RÉF.: 31075	8 410446 310755



j'apprends / dès 3 ans
j'apprends couleurs et formes

Une mallette pour apprendre à reconnaître les couleurs et les formes. L'enfant choisit une planche modèle.
Mode 1 : guidé par le tracé, il associe chaque jeton à la bonne forme et couleur.
Mode 2 : en jeu libre sur la grille, il imagine ses propres créations.
Un jeu d'observation qui permet à l'enfant de développer sa dextérité manuelle.
► contenu : 1 mallette avec 9 compartiments de rangement, 15 planches modèles et 55 jetons en plastique.

6	EAN : 8410446310779	
31,7 x 26 x 6 cm	RÉF.: 31077	8 410446 310779



j'apprends / dès 5 ans
j'apprends à lire

Un jeu pour apprendre à lire en s'amusant. L'enfant compose 90 mots différents en complétant les planches à l'aide des jetons lettres. Une seule lettre s'imbrique : c'est la bonne !
► contenu : 1 mallette, 15 planches, 90 jetons lettres.

6	EAN : 8410446310748	
31,7 x 26 x 6 cm	RÉF.: 31074	8 410446 310748



j'apprends / dès 4 ans
j'apprends à compter

Un jeu pour apprendre à compter et à calculer en s'amusant. L'enfant découvre les nombres jusqu'à 12, puis il effectue ses premières opérations pour s'entraîner : additions, soustractions, multiplications...
Un seul chiffre s'imbrique : c'est le bon !
► contenu : 1 mallette, 15 planches, 72 jetons chiffres et signes.

6	EAN : 8410446310731	
31,7 x 26 x 6 cm	RÉF.: 31073	8 410446 310731



Agathe - Photo de Libellule Prod

electro



electro / dès 3 ans les véhicules

Un jeu électronique de questions-réponses pour faire ses premiers apprentissages. Observation, logique, couleurs, formes, chiffres... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

Thèmes : dans la ville, les 2 roues, les loisirs, les véhicules d'urgence et utilitaires, les véhicules de chantier, le train, sur l'eau et sous l'eau, dans le ciel...

◆ contenu : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

fabriqué en Europe

6	EAN : 8410446316252	
30 x 25 x 4,5 cm	RÉF. : 31 625	8 410446 316252



electro / dès 3 ans à l'école

Un jeu électronique de questions-réponses pour faire ses premiers apprentissages. Observation, logique, couleurs, formes, chiffres... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

Thèmes : la classe, les arts plastiques, la récré, le coin lecture, la cantine, la sieste, la gym, la musique...

◆ contenu : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

fabriqué en Europe

6	EAN : 8410446316245	
30 x 25 x 4,5 cm	RÉF. : 31 624	8 410446 316245



-3 ans

baby electro / dès 2 ans à la ferme

Un magnifique jeu d'association autour de l'univers de la ferme : le fermier sur son tracteur, les mamans et les bébés animaux, la basse-cour, mais aussi le jardin, le potager, le verger, les champs et les prés...

contenu : 8 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

le stylo s'allume



-3 ans

baby electro / dès 2 ans dinosaures

Un premier jeu d'association en dessins pour jouer et pour parler. De grandes planches magnifiquement illustrées sur le monde merveilleux des dinosaures : leurs couleurs, leurs œufs, leur squelette...

Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume : bravo, la réponse est bonne !

contenu : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)



le stylo s'allume

fabriqué en Europe

6

EAN : 8410446316238

30 x 25 x 4,5 cm

RÉF. : 31 623



-3 ans

baby electro / dès 2 ans mon imagier

Un premier jeu d'association en images et en photos pour jouer et pour parler. De grandes planches magnifiquement illustrées sur les thèmes proches de l'enfant : les couleurs, les formes, les animaux, la nature, les véhicules...

Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume : bravo, la réponse est bonne !

contenu : 8 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)



le stylo s'allume

fabriqué en Europe

6

EAN : 8410446316221

30 x 25 x 4,5 cm

RÉF. : 31 622



6

EAN : 8410446316214

30 x 25 x 4,5 cm

RÉF. : 31 621



fabriqué en Europe

fabriqué en Europe

6

EAN : 8410446316221

30 x 25 x 4,5 cm

RÉF. : 31 622





electro / dès 3 ans **premiers jeux**

Un jeu électronique de questions-réponses pour faire ses premiers apprentissages. Observation, logique, couleurs, formes, chiffres... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

➡ **contenu** : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

6 EAN : 8410446316191 30 x 25 x 4,5 cm RÉF. : 31 619 8 410446 316191



electro / dès 3 ans **lettres et chiffres**

Un jeu électronique de questions-réponses pour se familiariser avec les lettres de l'alphabet et les nombres de 1 à 10. Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

➡ **contenu** : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

6 EAN : 8410446316184 30 x 25 x 4,5 cm RÉF. : 31 618 8 410446 316184



electro / dès 3 ans **animaux**

Un jeu électronique de questions-réponses pour découvrir les animaux et faire ses premiers apprentissages. Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

➡ **contenu** : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

6 EAN : 8410446316177 30 x 25 x 4,5 cm RÉF. : 31 617 8 410446 316177



electro / dès 4 ans **premières lectures**

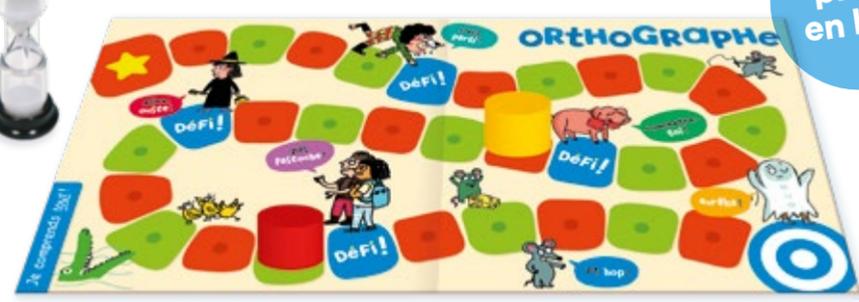
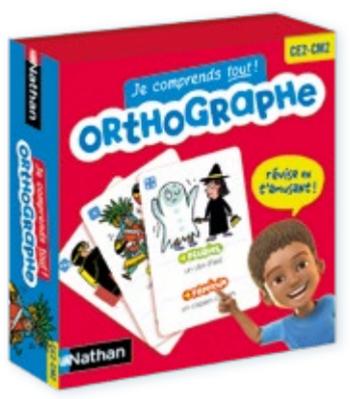
Un jeu électronique de questions-réponses pour faire ses premiers pas vers la lecture. Les sons, les lettres majuscules et minuscules, les syllabes, les premiers mots... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne!

➡ **contenu** : 6 grandes planches illustrées recto verso (29 x 24 cm), un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 (fournies)

6 EAN : 8410446316207 30 x 25 x 4,5 cm RÉF. : 31 620 8 410446 316207



je comprends tout



pions en bois

je comprends tout / dès 7 ans orthographe

Pour s'entraîner, enrichir son vocabulaire et progresser à la maison:

- singulier/pluriel et féminin/masculin
- des défis pour développer l'expression orale
- les réponses au dos des cartes

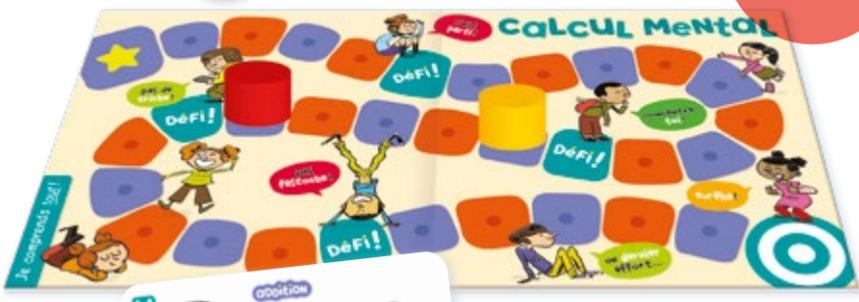
Avec la **nouvelle orthographe** appliquée à l'école primaire.

Un jeu adapté aux apprentis du CE2 comme aux experts du CM2!

► contenu : 80 cartes, 1 sablier, 2 pions et 1 plateau de jeu.



36 EAN : 8410446313114
14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF: 31311 8 410446 313114



pions en bois

je comprends tout / dès 7 ans calcul mental

Pour s'entraîner et progresser à la maison:

- additions et multiplications
- des défis rigolos pour jouer avec les chiffres
- les réponses au dos des cartes

Un jeu adapté aux apprentis du CE2 comme aux experts du CM2!

► contenu : 80 cartes, 1 sablier, 2 pions et 1 plateau de jeu.



36 EAN : 8410446313145
14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF: 31314 8 410446 313145



pions en bois



je comprends tout / dès 7 ans conjugaison

Pour s'entraîner et progresser à la maison:

- futur simple, imparfait, passé composé, passé simple
- des défis pour développer l'expression orale
- les réponses au dos des cartes

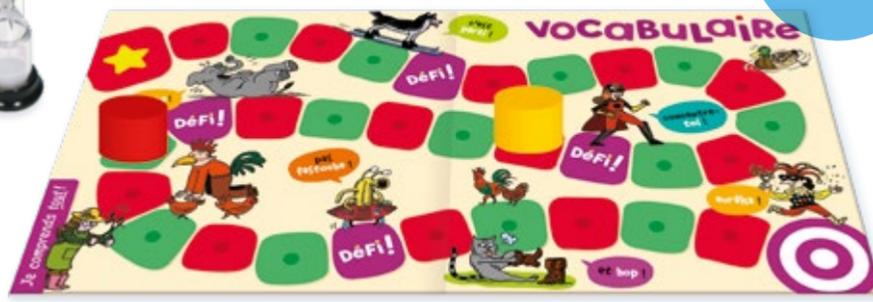
Avec la **nouvelle orthographe** appliquée à l'école primaire.

Un jeu adapté aux apprentis du CE2 comme aux experts du CM2!

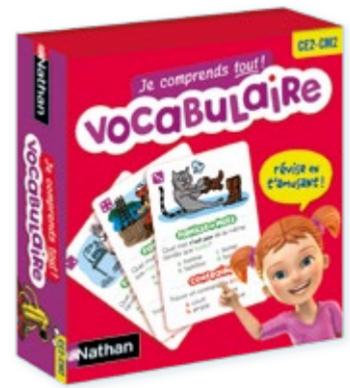
► contenu : 80 cartes, 1 sablier, 2 pions et 1 plateau de jeu.



36 EAN : 8410446313121
14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF: 31312 8 410446 313121



pions en bois



je comprends tout / dès 7 ans vocabulaire

Pour s'entraîner, enrichir son vocabulaire et progresser à la maison:

- familles de mots et contraires/synonymes
- des défis pour développer l'expression orale
- les réponses au dos des cartes

Avec la **nouvelle orthographe** appliquée à l'école primaire.

Un jeu adapté aux apprentis du CE2 comme aux experts du CM2!

► contenu : 80 cartes, 1 sablier, 2 pions et 1 plateau de jeu.



36 EAN : 8410446313138
14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF: 31313 8 410446 313138

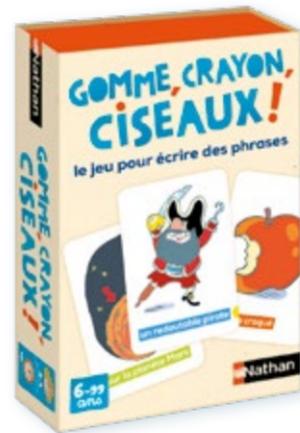
assortiment Je comprends tout
20 jeux dans un présentoir de coffret:
5 x RÉF. 31311 ◊ 5 x RÉF. 31312 ◊ 5 x RÉF. 31313 ◊ 5 x RÉF. 31314

EAN : 8410446315095 RÉF: 31509 8 410446 315095



Sofia et Marcel - Photo de Libellule Prod

jeux de cartes éducatifs



jeu de cartes éducatif / dès 6 ans **gomme, crayon, ciseaux!**

Sujet, verbe, compléments : compose une phrase farfelue avec une majuscule au début et un point à la fin, sans oublier d'accorder le verbe avec le sujet. Mais attention à la gomme et aux ciseaux!

Un jeu de lecture pour s'amuser à inventer des centaines de phrases, en famille ou avec ses copains!

contenu : 87 cartes (7 x 10,5 cm).

36	EAN : 8410446315545	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 554	



jeu de cartes éducatif / dès 5 ans **1, 2, 3, tomate!**

Au marché, aide les Mamans à remplir leur panier de légumes rouges et les Papas, de fruits jaunes, pour nourrir tous leurs enfants affamés.

Pour jouer ensemble à compter, compléter des quantités, effectuer des additions et grâce au panier magique, échanger les légumes et les fruits!

contenu : 74 cartes (7 x 10,5 cm).

36	EAN : 8410446315538	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 553	



jeu de cartes éducatif / dès 5 ans **sel ou piment ?**

Aide Sasha la sorcière à préparer sa potion de mots. Mais attention, chaque ingrédient commence ou finit comme le précédent.

Un jeu de lecture pour découvrir ensemble les sons et les rimes, compter les syllabes et composer des potions détonantes à son rythme ou à toute allure, jusqu'à ce que le chaudron déborde!

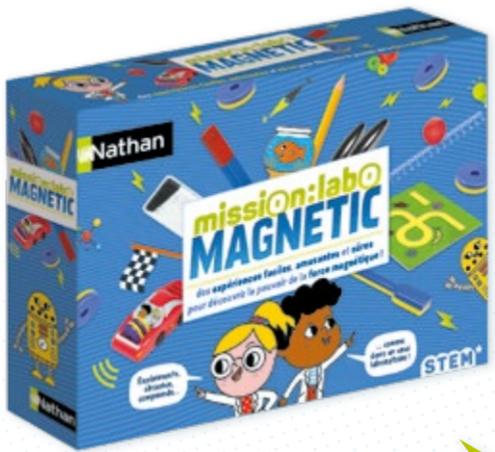
contenu : 74 cartes (7 x 10,5 cm).

36	EAN : 8410446315521	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 552	



photo © David Pereira / Shutterstock.com

mission : labo



mission : labo / dès 6 ans magnetic

Des expériences faciles, amusantes et sûres pour découvrir les mystères de la science comme dans un vrai laboratoire!

En compagnie des professeurs Zoé et Rémi, découvre le pouvoir des aimants et réalise des tours de magie grâce aux forces magnétiques. Conduis une voiture de course sans la toucher, fais léviter un poisson rouge, crée un monstre magnétique barbu, joue des castagnettes avec des aimants, fabrique un labyrinthe à billes et bien d'autres choses surprenantes! Expérimente et note tes observations dans ton carnet de laboratoire, comme un véritable scientifique.

► **contenu :** une voiture de course, 4 bagues aimantées, 2 galets aimantés, un labyrinthe à billes, une bille, une baguette magnétique, une barre aimantée, une capsule de limaille de fer, un support de lévitation, un aquarium et une table en carton à monter, deux portraits autocollants, une affiche de circuit de course, une feuille d'autocollants, un carnet de laboratoire et un guide de 24 pages en couleur.



6 EAN : 8410446378656
31 x 22 x 6,8 cm RÉF.: 37 865 8 410446 378656

mission : labo / dès 6 ans espace

Des expériences faciles, amusantes et sûres pour découvrir les mystères de la science comme dans un vrai laboratoire!

En compagnie des professeurs Zoé et Rémi, pars à la découverte de notre système solaire et explore l'univers. Crée des constellations qui brillent dans la nuit, construis un télescope pour regarder les étoiles, lance ta propre fusée, fais des expériences avec des ombres, fabrique un système solaire dans ta chambre, des minis nuages, et bien d'autres choses surprenantes! Expérimente et note tes observations dans ton carnet de laboratoire, comme un véritable scientifique.

► **contenu :** 22 étoiles lumineuses et 46 connecteurs, une carte du ciel, un télescope à monter, 3 lentilles de télescope, une feuille de plastique transparent, 10 pailles réutilisables, une coiffe de fusée en plastique, des ailerons de fusée, une valve, une bouteille en plastique, un poster des constellations, un bouchon en caoutchouc, 2 pailles en papier, une carte avec des éléments à détacher, 2 feuilles d'autocollants phosphorescents planètes, de la pâte adhésive repositionnable, une attache parisienne, des étiquettes autocollantes, un carnet de laboratoire et un guide de 24 pages en couleur.



6 EAN : 8410446378649
31 x 22 x 6,8 cm RÉF.: 37 864 8 410446 378649

dessinéo

dessinéo / dès 7 ans dessinéo BD

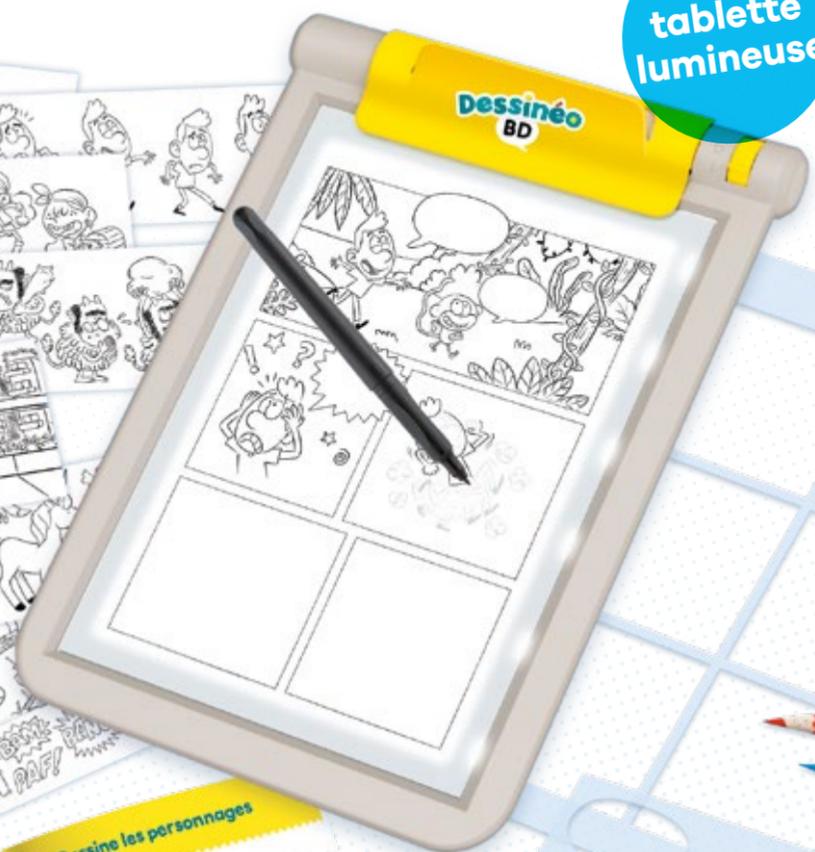
Une tablette lumineuse et un matériel très complet pour s'initier pas à pas à la création de bande dessinée : choisir un univers parmi les 4 proposés (Moyen-Âge, quotidien, aventure et futur), écrire un scénario, découper une planche en cases, dessiner les personnages, les bulles et le décor...

► **contenu** : une tablette lumineuse pour feuilles A4, 3 pochoirs A4 « cases », 3 pochoirs « bulles », 92 planches de modèles, un guide de 32 pages. Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies) 🔋🔋🔋



+ de 480
dessins
modèles

tablette
lumineuse



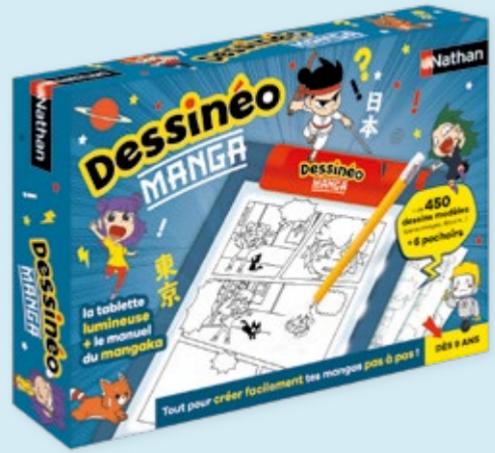
6 EAN : 8410446311455
38 x 27 x 6 cm RÉF. : 31 145
8 410446 311455

nouveau dessinéo / dès 9 ans dessinéo Manga

Une tablette lumineuse et un matériel très complet pour s'initier pas à pas à la création de manga et devenir un parfait mangaka.

Inventer son histoire, décider de son univers, découper sa planche en cases, dessiner ses personnages, écrire le texte, tracer les bulles et le décor...

► **contenu** : une tablette lumineuse pour feuilles A4, 3 pochoirs A4 « cases », 3 pochoirs « bulles », 92 planches de modèles, un guide du mangaka de 32 pages. Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies) 🔋🔋🔋



tablette
lumineuse



6 EAN : 3262190003118
38 x 27 x 6 cm RÉF. : 1130 600 191
3 262190 003118



-3 ans

dessinéo / dès 2 ans mes premiers dessins

Un jeu pour découvrir pas à pas les gestes graphiques et faire ses premiers dessins. L'enfant exerce sa motricité fine en suivant le tracé d'abord avec le doigt, puis en tenant le crayon de cire entre le pouce et l'index.

Dans un univers tendre et coloré, il dessine les points des coccinelles, trace les rayures de l'abeille... Cercles, traits verticaux ou obliques, vagues, ponts, lignes brisées ou spirales, il se prépare en douceur aux gestes du dessin et de l'écriture..

➔ **contenu** : une plate-forme ergonomique, 16 modèles de difficulté progressive, 5 craies de cire et 5 feuilles de papier.

voir la vidéo



voir la vidéo



dessinéo / dès 4 ans mon atelier de dessin

Mon premier jeu pour apprendre à dessiner pas à pas. L'enfant choisit un disque modèle, le place sur le support et pose une planche décor sur le pupitre lumineux. Il tourne la roue pour faire apparaître la première étape du modèle et dessine pas à pas jusqu'à l'image finalisée. Un jeu d'apprentissage du dessin vraiment éducatif dans une mallette à emporter partout.

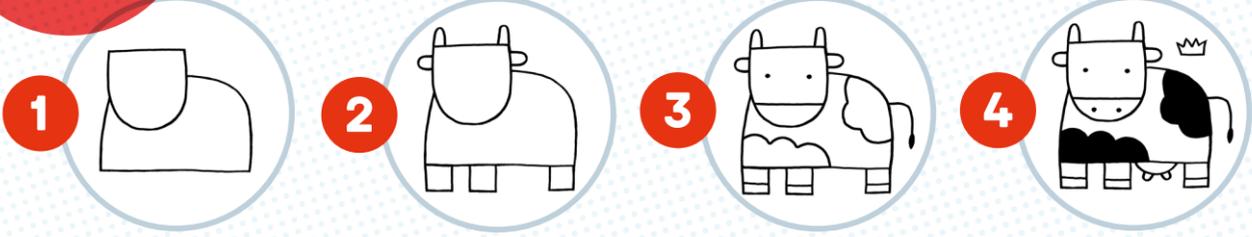
➔ **contenu** : une mallette avec un pupitre lumineux, 1 roue, 30 disques-modèles transparents en 4 étapes, un feutre, 10 planches de décor A4 et un guide. Fonctionne avec 4 piles LR6 (non fournies)



pupitre lumineux

projection à 200% d'agrandissement

30 modèles de dessin en 4 étapes



6 EAN : 8410446311554



34,5 x 25,6 x 5 cm RÉF. : 31 155

6 EAN : 8410446311448



33 x 28,5 x 8,7 cm RÉF. : 31 144



Paolo - Photo de Libellule Prod

coloréo

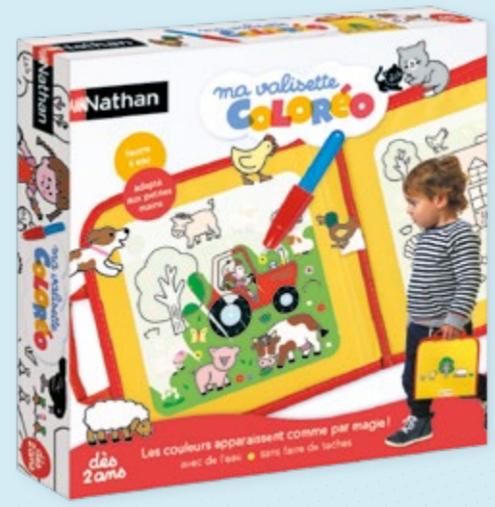
- 3 ans nouveauté fin d'année

coloréo / dès 2 ans ma valisette coloréo

Colorier, c'est magique avec Coloréo!
Le bébé choisit une page, peint avec de l'eau pour faire apparaître les couleurs.

Une activité créative sans se tacher qui stimule sa curiosité.
Un livre en tissu avec des poignées à emporter partout et un feutre à eau adaptés aux petites mains.
Avec 3 images à colorier et une activité libre.

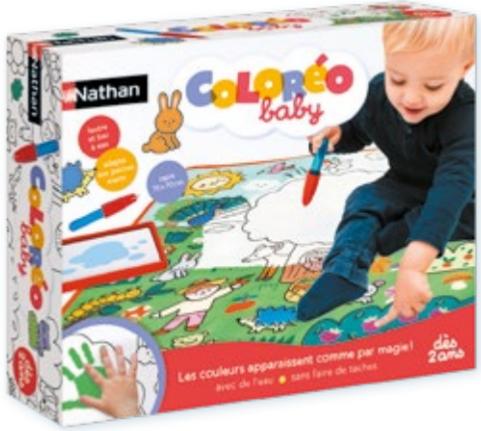
contenu : un livre et un stylo à eau.



à l'eau sans taches



6 EAN : 3262190003149
25 x 25 x 3,8 cm RÉF : 1 130 600 194
3 262 190 003 149



-3 ans
coloréo / dès 2 ans
coloréo baby

Colorier, c'est magique avec Coloréo !
 Le bébé peint avec de l'eau pour faire apparaître les couleurs.
 Une activité créative sans se tacher qui stimule sa curiosité.
 Un magnifique tapis, un feutre à eau et une petite bassine adaptés aux petites mains.

➡ **contenu** : un grand tapis (70 x 70 cm), un stylo à eau, un bac à eau et son réservoir en mousse.



à l'eau



dès 3 ans
coloréo magique

Colorier, c'est magique avec Coloréo !

L'enfant peint avec de l'eau pour faire apparaître les couleurs.
 Il laisse sécher et recommence autant de fois qu'il en a envie.
 Une activité sans se tacher qui stimule la curiosité.
 De magnifiques tableaux, 1 stylo à eau rechargeable adapté aux petites mains et un livret à emporter partout.

➡ **contenu** : un livret avec 7 doubles pages, 6 images à colorier et un stylo à eau.

à l'eau
sans taches



6 EAN : 8410446316306
 35 x 25 x 7,5 cm RÉF. : 31 630
 8 410446 316306



coloréo magique / dès 3 ans
à la mer

12 EAN : 8410446316139
 19,8 x 23,5 x 2 cm RÉF. : 31 613
 8 410446 316139



coloréo magique / dès 3 ans
les bébés animaux

12 EAN : 8410446316153
 19,8 x 23,5 x 2 cm RÉF. : 31 615
 8 410446 316153



coloréo magique / dès 3 ans
dans la jungle

12 EAN : 8410446316146
 19,8 x 23,5 x 2 cm RÉF. : 31 614
 8 410446 316146



coloréo magique / dès 3 ans
à la ferme

12 EAN : 8410446316122
 19,8 x 23,5 x 2 cm RÉF. : 31 612
 8 410446 316122

assortiment Coloréo
 12 jeux :
 3 x RÉF. 31612 + 3 x RÉF. 31613 + 3 x RÉF. 31614 + 3 x RÉF. 31615

EAN : 8410446317006 RÉF. : 31 700
 8 410446 317006

les jeux nature



grandes cartes



les jeux nature / dès 4 ans les 9 familles de la forêt

Un jeu de cartes magnifiquement illustré pour découvrir, associer, et apprendre de nombreuses infos sur les animaux de la forêt et leurs traces: le cerf, le sanglier, le blaireau, le renard, le lièvre, l'écureuil, le hérisson, la chouette chevêche et le pic vert.

contenu : 36 cartes (9 x 13,5 cm)

fabriqué à 100% à partir de matériaux recyclés

6 EAN: 8410446317013
 14,2 x 15,1 x 3,7 cm RÉF.: 31 701
 8 410446 317013



les jeux nature / dès 5 ans tridomino du jardin

Un domino étonnant magnifiquement illustré pour découvrir et associer les feuilles, les fleurs, les fruits, les insectes et les oiseaux. Avec un guide très complet pour apprendre à mieux les connaître.

contenu : 35 dominos triangulaires, un guide de 16 pages.

fabriqué à 100% à partir de matériaux recyclés

6 EAN: 8410446317020
 18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF.: 31 702
 8 410446 317020



les jeux nature / dès 5 ans le jeu des petits jardiniers

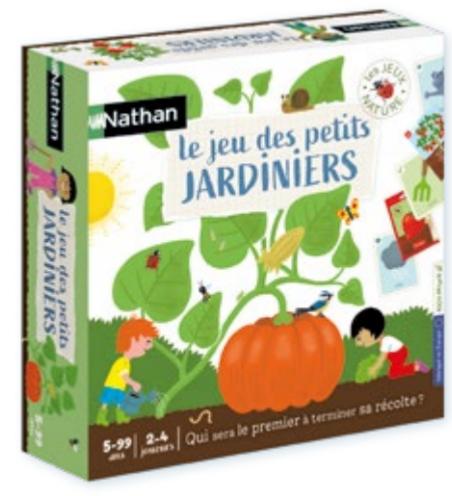
Un carré de potager, des fruits et des légumes à semer, arroser, biner et cueillir.

Mais attention aux pucerons qui grignotent les plantations! Qui sera le premier à terminer sa récolte?

Un jeu pour apprendre à aimer les légumes et les fruits.

contenu : une cale en 4 parties, 48 tuiles en carton (45 x 68 mm), 60 cartes à jouer (60 x 80 mm) et 4 figurines jardiniers en carton, un guide de 12 pages.

fabriqué à 100% à partir de matériaux recyclés



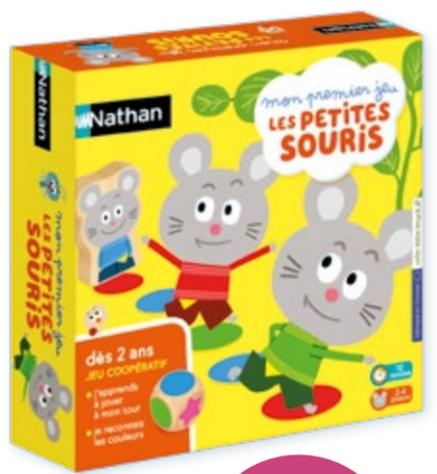
6 EAN: 8410446317037
 23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF.: 31 703
 8 410446 317037



Lenny et Alix - photos de Libellule Prod

jeux de société





mon premier jeu / dès 2 ans
les petites souris

Un premier **jeu coopératif** avec le chat et les petites souris.
Une règle de jeu très simple, de belles figurines en bois facile à manipuler par les petites mains. Vite, vite! Il faut mettre les petites souris à l'abri, avant que le chat n'ait mangé tous les poissons!
► **contenu**: 4 figurines souris en bois, 5 petits poissons en bois, 1 plateau (44 x 22 cm), un chat (22 x 22 cm) et un dé en bois.



jeu coopératif
pions en bois

6 EAN: 8410446313053
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF.: 31305
8 410446 313053



mon premier jeu / dès 3 ans
plouf les pingouins

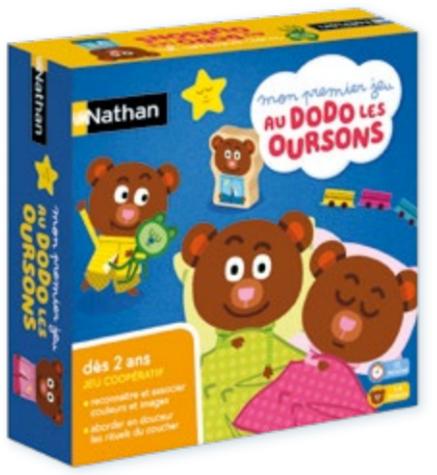
Vite, aide tous les pingouins à grimper sur les icebergs avant qu'ils ne fondent...
Un premier **jeu coopératif** avec une règle de jeu très simple adaptée aux petits. Des figurines en bois faciles à manipuler par les petites mains.
► **contenu**: 20 pingouins, 6 icebergs et 2 dés en bois, 1 plateau de jeu en coton (41 x 41 cm) et un sac de rangement.



jeu coopératif
pion en bois

plateau en tissu

6 EAN: 8410446311622
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF.: 31162
8 410446 311622



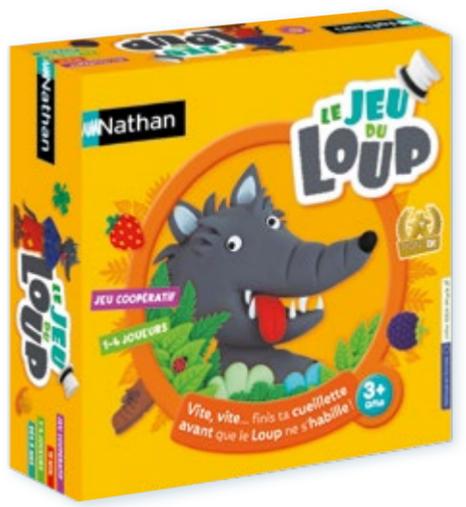
mon premier jeu / dès 2 ans
au dodo les oursons!

Un premier **jeu coopératif** sur les rituels du coucher. Une règle de jeu très simple, de belles figurines en bois et des matières douces à toucher. C'est l'heure d'aller au dodo! Chaque ourson fait pipi dans son pot, prend sa couverture, écoute une histoire, donne un bisou à son doudou et se couche dans son petit lit... avant l'arrivée des étoiles.
► **contenu**: 4 figurines en bois, 1 plateau de jeu (44 x 22 cm), un ciel étoilé (22 x 22 cm), un sac en tissu, 13 jetons en carton, 4 couvertures en feutrine et 5 étoiles.



jeu coopératif
pions en bois

6 EAN: 8410446300541
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF.: 30054
8 410446 300541



dès 3 ans le jeu du Loup

Un **jeu coopératif** sur le thème de « Promenons-nous dans les bois ». Une règle de jeu très simple et conviviale, qui propose aux enfants **2 modes de jeux différents** : tous ensemble contre le loup ou chacun pour soi. Vite, vite ! Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement habillé, sinon... il vous mangera !
➔ **contenu** : 1 grand plateau de jeu (48 x 48 cm), 1 loup en carton magnétique, 5 magnets vêtements, 4 cartes feuilles, 38 pions, 1 sac de rangement en tissu.

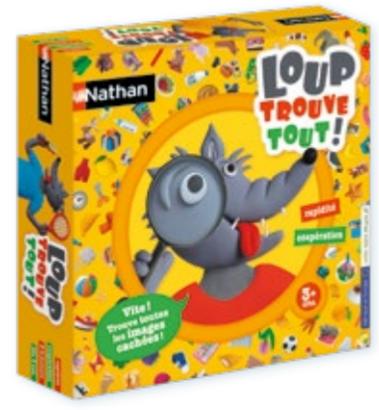


6	EAN : 8410446311295		fabriqué en Europe
27 x 27 x 8,5 cm	RÉF. : 31 129		



dès 3 ans Loup trouve tout !

Quel méli-mélo dans la forêt ! Aide le Loup à retrouver tout ce qu'il a égaré.
Un grand jeu d'observation et de rapidité.
• En **mode compétitif**, chacun doit retrouver le plus vite possible les images de sa planche pour remporter la partie.
• En **mode coopératif**, les joueurs cherchent ensemble et c'est le sablier qui donne le rythme !
➔ **contenu** : 1 plateau de jeu en 6 parties (42 cm de diamètre), 23 cartes de jeu recto verso (12,5 x 8,7 cm), 24 jetons et un sablier.



6	EAN : 8410446315484	
23,4 x 23,4 x 6,8 cm	RÉF. : 31 548	



dès 4 ans SOS noisettes !

Oscar l'écureuil est prévoyant : en automne, il cache ses noisettes. Mais l'hiver venu, elles ont disparu sous la neige ! Vite, aide Oscar à retrouver ses noisettes avant la fin de l'hiver.
➔ **contenu** : 1 écureuil magnétique, 6 billes/noisettes, 1 plateau de jeu (recto automne, verso hiver), 16 « cache-noisette », 1 cale, 1 toboggan, 1 panier range-billes, 1 carte parcours, 1 pion orange et 1 dé.



6	EAN : 8410446311615	
26,6 x 26,6 x 5,3 cm	RÉF. : 31 161	



compact game / dès 4 ans
frouss' fantômes

C'est la fête au château hanté, les fantômes ont invité leurs amis. Mais de petits curieux ont justement décidé d'explorer le château. Arrivez-vous tous ensemble à les effrayer pour les faire fuir?

Un jeu coopératif de mime et de mémoire

Pour 2 à 4 joueurs.

➔ contenu : un plateau phosphorescent (diam. 35,4 cm), un dé à points et un dé illustré, 4 pions fantômes phosphorescents et leur support en plastique, 16 jetons ronds (4 fantômes, 4 enfants, 8 objets) et un château inséré dans le fond de la boîte.

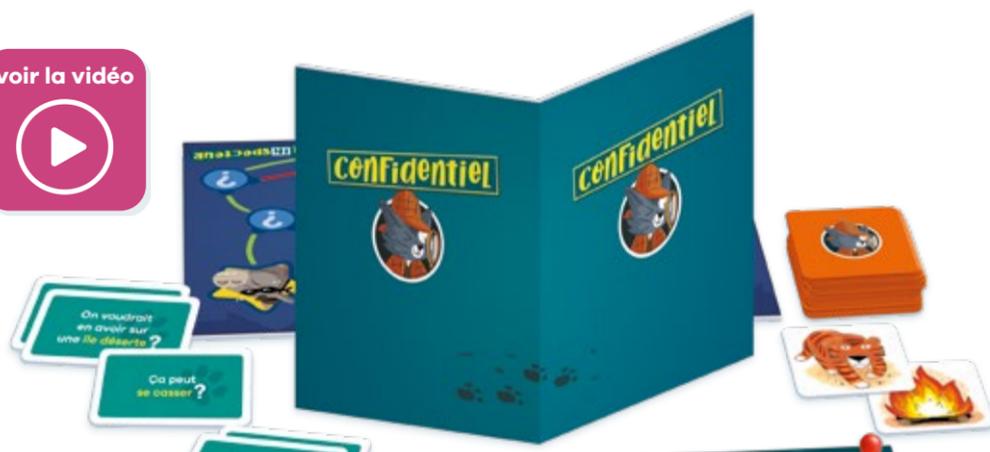
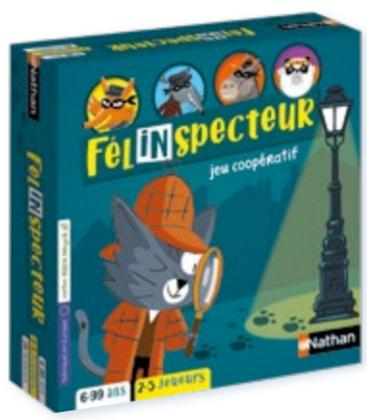


jeu coopératif
mémoire

phosphorescent



6 EAN : 8410446313060
18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 31306 8 410446 313060



compact game / dès 6 ans
félininspecteur

Ratounet, Gros Panda, Foxy et Nan-Nan sont sous les verrous. Avec ses adjoints, Félininspecteur mène l'enquête pour démasquer le coupable. Il pioche une pièce à conviction et une question: Ça peut se casser? C'est important d'en avoir? Ça rend heureux? Les joueurs répondent secrètement par oui ou par non.

À la fin de l'enquête, ils comptent ensemble leurs points.

Pour 2 à 5 joueurs.

➔ contenu : 2 plateaux de jeu, un écran de masquage, une grille de score, 48 cartes mystère, 45 cartes question, 2 pions en plastique, un pion en carton et son socle.

jeu coopératif

échanges parents-enfants

6 EAN : 8410446313107
18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 31310 8 410446 313107



compact game / dès 3 ans
le royaume des licornes

1, 2, 3, on lance les dés. Vite, on cherche la licorne à la crinière bleu et orange et à la robe étoilée.

Le premier qui rassemble quatre licornes dans sa forêt magique gagne la partie.

Un jeu d'observation fine et de rapidité.

Pour 2 à 4 joueurs.

➔ contenu : 36 licornes en carton, 2 couronnes, 3 dés en bois et 4 petits plateaux de jeu.



observation fine et rapidité



les visuels du jeu sont provisoires



6 EAN : 8410446001066
18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 1120600106 8 410446 001066

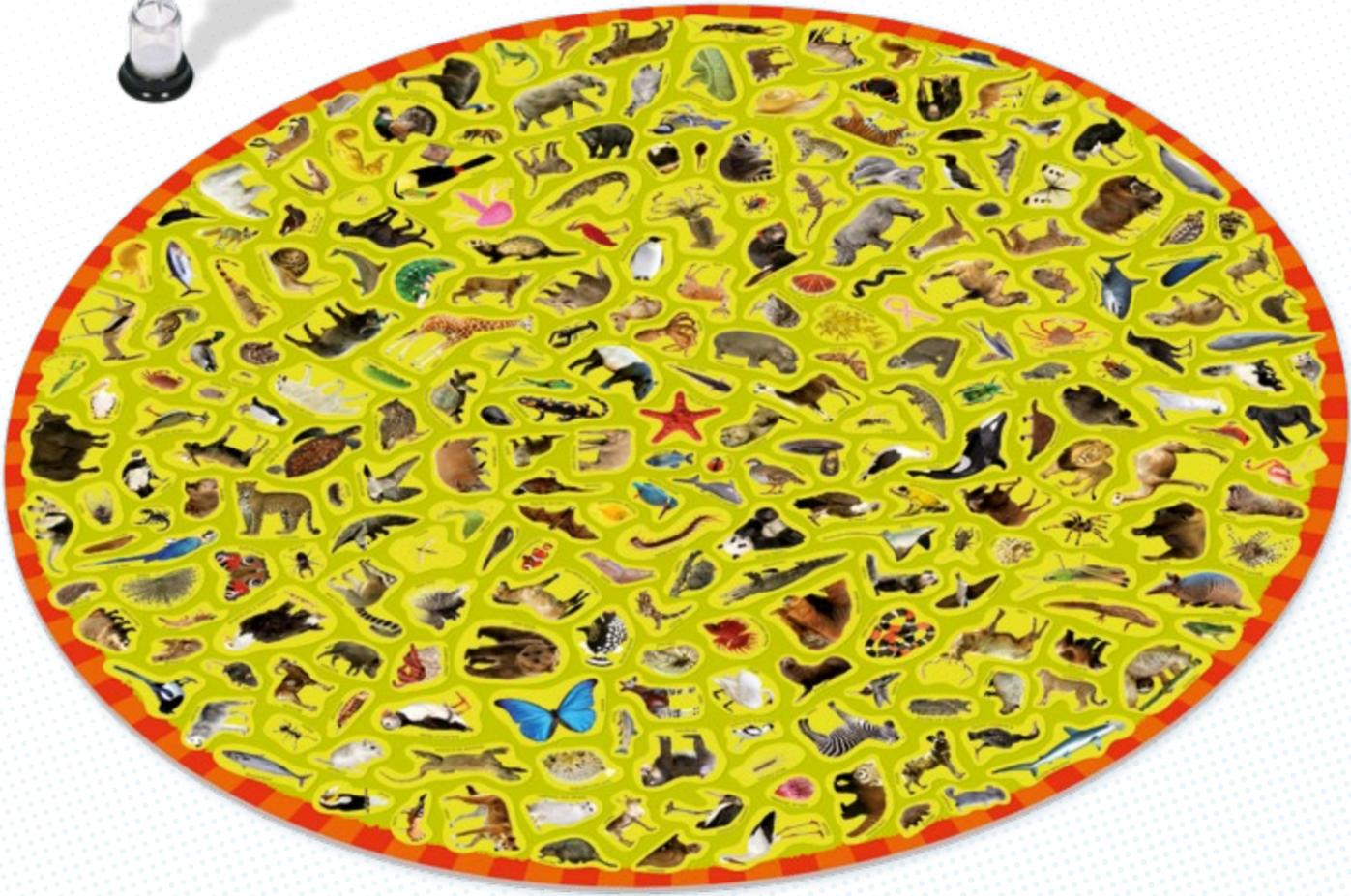




dès 5 ans
mission animaux
 Un grand jeu d'observation et de rapidité tout en photos pour être imbattable sur les animaux! Des règles simples adaptées aux plus jeunes comme aux plus grands. Pour gagner, il faut être le plus rapide à résoudre les énigmes visuelles, retrouver les animaux sur le plateau et relever les défis en un temps limité. Avec **250 photos d'animaux** et leur nom.
 ➔ **contenu** : grand plateau de jeu rond (52 cm de diamètre), 220 cartes et 1 sablier.



observation & rapidité

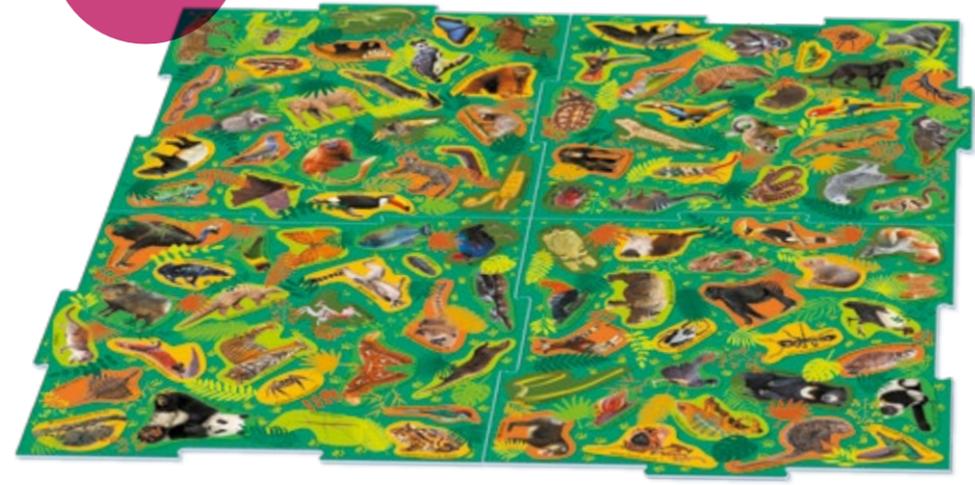


6 EAN : 8410446314685
 27 x 27 x 8,5 cm RÉF. : 31 468
 8 410446 314685



dès 4 ans
mission animaux: la jungle
 Des défis d'observation pour devenir imbattable sur les animaux de la jungle! Pars à la découverte des animaux tropicaux: insectes, poissons, reptiles, oiseaux, mammifères...
 Des règles simples adaptées aux plus jeunes comme aux plus grands. Pour gagner, sois le plus rapide à retrouver les animaux sur le plateau!
 ➔ **contenu** : 1 plateau de jeu en 4 parties (33 x 33 cm) et 100 cartes.

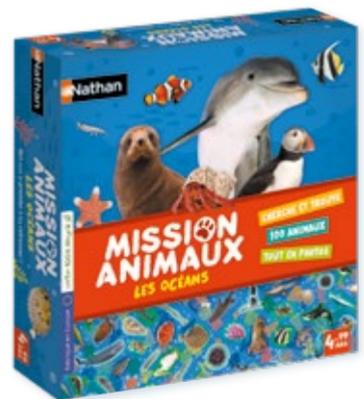
observation & rapidité



12 EAN : 8410446313152
 18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 31 315
 8 410446 313152

dès 4 ans
mission animaux: les océans
 Des défis d'observation pour devenir imbattable sur les animaux des océans! Pars à la découverte des animaux marins: poissons, crustacés, reptiles, oiseaux, mammifères...
 Des règles simples adaptées aux plus jeunes comme aux plus grands. Pour gagner, sois le plus rapide à retrouver les animaux sur le plateau!
 ➔ **contenu** : 1 plateau de jeu en 4 parties (33 x 33 cm) et 100 cartes.

observation & rapidité



12 EAN : 8410446313169
 18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 31 316
 8 410446 313169



Sofia - Photo de Libellule Prod

jeux de cartes

nouveau



astuce & mémoire



nouveau

jeu de cartes / dès 4 ans la potion des petits magiciens

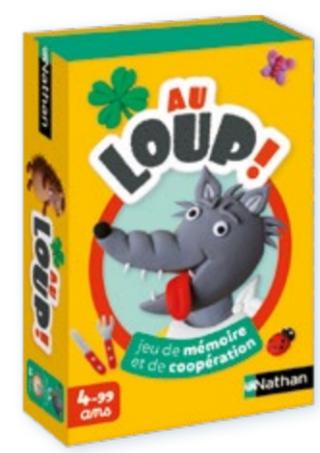
À vos chaudrons, les magiciens ! Pour gagner, rassemblez des ingrédients rouges, violets, verts ou jaunes et concoctez le maximum de potions... Abracadabra !

contenu : 46 cartes (7 x 10,5 cm).

36	EAN : 3262190003101	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 1 130 600 190	



mémoire & coopération



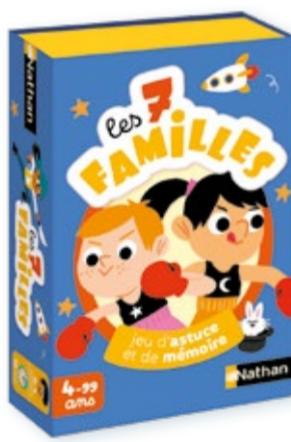
jeu de cartes / dès 4 ans au Loup!

Seras-tu assez courageux pour défier le Loup qui rôde dans la forêt ? Pour gagner, il faut mettre à l'abri tous les animaux avant que le Loup ne les attrape pour les manger...

Avec un mode de jeu coopératif.

contenu : 54 cartes (7 x 10,5 cm).

36	EAN : 8410446314975	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 497	



jeu de cartes / dès 4 ans
les 7 familles

Dans la famille Kao, tout le monde fait de la boxe.
Et chez les Dorémi, la grande passion, c'est la musique.
Dans la famille Aufeu, je demande la fille!
Réussiras-tu à retrouver aussi la mère, le père et le fils?
➔ contenu : 28 cartes (7 x 10,5 cm).

astuce & mémoire



36	EAN : 8410446315491	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 549	

bataille & tactique



jeu de cartes / dès 4 ans
la revanche du Chaperon Rouge

Un jour le Petit Chaperon Rouge s'est inscrite... à l'école des Ninjas! Maintenant, elle sait parer l'attaque du Loup aux grandes dents, aux grands yeux ou au grand nez.
À ton tour de l'aider à gagner!
➔ contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).



36	EAN : 8410446311387	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 138	



jeu de cartes / dès 3 ans
la bataille des animaux

Papillon Sorcier contre Super Poussin, ou Croco Banane contre Renard Pirate: c'est la grande bataille des animaux rigolos! Mais qui sera le plus costaud?
➔ contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).

mon premier jeu de bataille



36	EAN : 8410446311394	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 139	

mime & mémoire



jeu de cartes / dès 4 ans
pirouette cacahuète

Chacun à son tour pose une carte et dit le mot ou fait le geste indiqué.
Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un se trompe et oublie les mots ou les actions des cartes cachées.
Celui qui a le plus grand nombre d'« avions à réaction » gagne la partie!
➔ contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).



36	EAN : 8410446314913	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 491	



jeu de cartes / dès 4 ans
le mistigri

Madame et monsieur Renard, madame et monsieur Crocodile, tout le monde se retrouve au grand bal des animaux.
Gare au chat Mistigri qui sème la zizanie!
➔ contenu : 33 cartes (7 x 10,5 cm).

paires & mémoire



36	EAN : 8410446310830	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 431 083	

numération & langage



jeu de cartes / dès 4 ans
une souris verte

Un jeu de séquences où il faut jouer des séries de 6 cartes dans le bon ordre et raconter des histoires farfelues: une souris verte qui mangeait des fraises... je l'attrape par la moustache...
Des cartes bonus font gagner des « crottes » et celui qui en a le plus a gagné!
➔ contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).



36	EAN : 8410446314920	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 492	



jeu de cartes / dès 4 ans **Blanche-Neige**

Un jeu où il faut associer les cartes Nains suivant la couleur ou le chiffre. Mais attention aux cartes spéciales qui doivent être posées en prononçant une phrase!
Blanche-Neige dit: « je veux un bisou », le Prince Charmant: « smack »; la Sorcière: « pomme ou compote? ».
Le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie.
➔ contenu : 40 cartes (7 x 10,5 cm).

concentration & association



36	EAN : 8410446314937	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 493	8 410446 314937



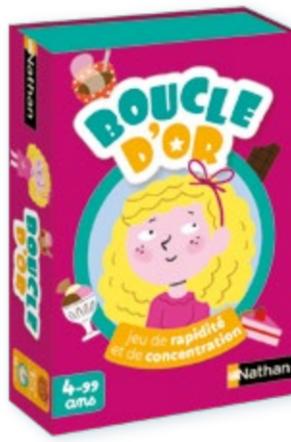
jeu de cartes / dès 5 ans **les 3 petits cochons**

Les 3 petits cochons et leur maman ont pour mission de se construire une maison. Paille, bois, brique, bien malin celui qui en aura une assez solide... pour ne pas se faire manger par le Loup!
➔ contenu : 45 cartes (7 x 10,5 cm).

réflexion & tactique



36	EAN : 8410446314265	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 426	8 410446 314265



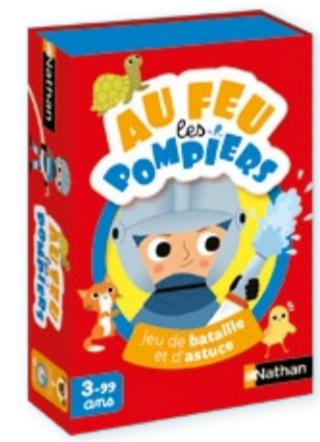
jeu de cartes / dès 4 ans **Boucle d'or**

Mais qui a mangé tout le chocolat? se demandent les trois Ours...
Sois le plus rapide à trouver la même image en petit, moyen et grand et tape sur la carte Boucle d'Or!
➔ contenu : 44 cartes (7 x 10,5 cm).

concentration & rapidité



36	EAN : 8410446314982	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 498	8 410446 314982



jeu de cartes / dès 3 ans **au feu les pompiers**

Au feu les pompiers, la maison qui brûle! C'est pas moi qui ai mis le feu, c'est la cantinière... et le cantinier. Aide le pompier à éteindre les flammes!
Et pour gagner, sauve le plus grand nombre de bébés animaux.
➔ contenu : 56 cartes (7 x 10,5 cm).

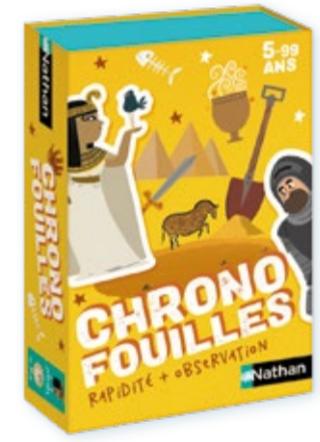
bataille & astuce



36	EAN : 8410446311370	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 137	8 410446 311370



rapidité & observation



jeu de cartes / dès 5 ans **chronofouilles**

De la Préhistoire à aujourd'hui, les archéologues partent à la recherche de trésors enfouis. Dolmen, mammouth et homme de Cro-Magnon, collecte vite le plus possible de séries. Mais attention de ne pas piocher de vieilles chaussures ou des arêtes de poisson!
Pour 2 à 4 joueurs.
➔ contenu : 76 cartes (6 x 8 cm).

36	EAN : 8410446313558	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF. : 31 355	8 410446 313558

assortiment cartes A
16 jeux de cartes dans un présentoir de comptoir:
4 x RÉF. 31 137 ◊ 4 x RÉF. 31 139 ◊ 4 x RÉF. 31 426 ◊ 4 x RÉF. 31 498

EAN : 8410446300503	RÉF. : 30 050	
8 410446 300503		

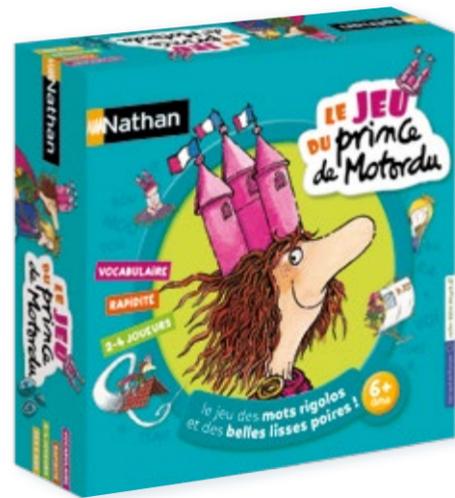
assortiment cartes C
16 jeux de cartes dans un présentoir de comptoir:
4 x RÉF. 31 138 ◊ 4 x RÉF. 31 491 ◊ 4 x RÉF. 31 549 ◊ 4 x RÉF. 31 497

EAN : 8410446300589	RÉF. : 30 058	
8 410446 300589		



Eleonore - Photo de Arekipa

le prince de Motordu



plateau en volume

jeu de société / dès 6 ans
le jeu du prince de Motordu

Un jeu de plateau pour s'amuser avec les mots et découvrir l'univers du Prince de Motordu. L'enfant lance le dé rond dans le château... Par quelle porte va-t-il ressortir ?

Porte 1... C'est le **jeu des initiales** : l'enfant doit trouver quelque chose qui vole et qui commence par F...

Porte 2... C'est le **jeu des syllabes** : il faut trouver un nom d'animal qui contient « CHA » ou « CA »...

Porte 3... c'est le **jeu des rimes**

Porte 4... le **jeu du max de mots** !

Chaque défi relevé permet de remporter des cartes récompenses avec des mots tordus.

► **contenu** : 1 plateau de jeu (26 x 26 cm), un château à monter et son support en plastique, des cartes, 1 pion et un dé rond.

6 EAN : 8410446314999
27 x 27 x 8,5 cm RÉF. : 31 499



jeu de société / dès 6 ans

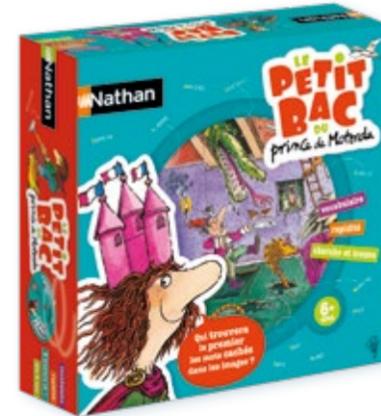
le petit bac du prince de Motordu

Deux jeux évolutifs pour s'amuser à trouver des mots le plus vite possible, à partir de l'univers du Prince de Motordu.

• **Cherche et trouve** : les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot qui commence par la lettre indiquée par la roue.

• **Le petit bac** : les joueurs doivent trouver des mots qui commencent par la lettre, dans 6 thèmes très rigolos : « ça sent fort », « ça pique », « ça fait peur »...

► **contenu** : 48 grandes cartes images, 42 cartes thèmes, 40 jetons pièces, 1 roue des lettres.



6 EAN : 8410446310878
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 31 087

jeu de cartes / dès 7 ans

le prince de Motordu

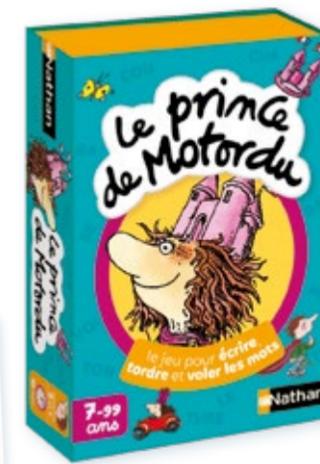
Bouton, mouton, carton, chaton...

Écris des mots, transforme-les, vole des syllabes, gagne des mots tordus...

Avec le Prince de Motordu, fous rires garantis au Royaume des Mots !

► **contenu** : 43 cartes (7 x 10,5 cm).

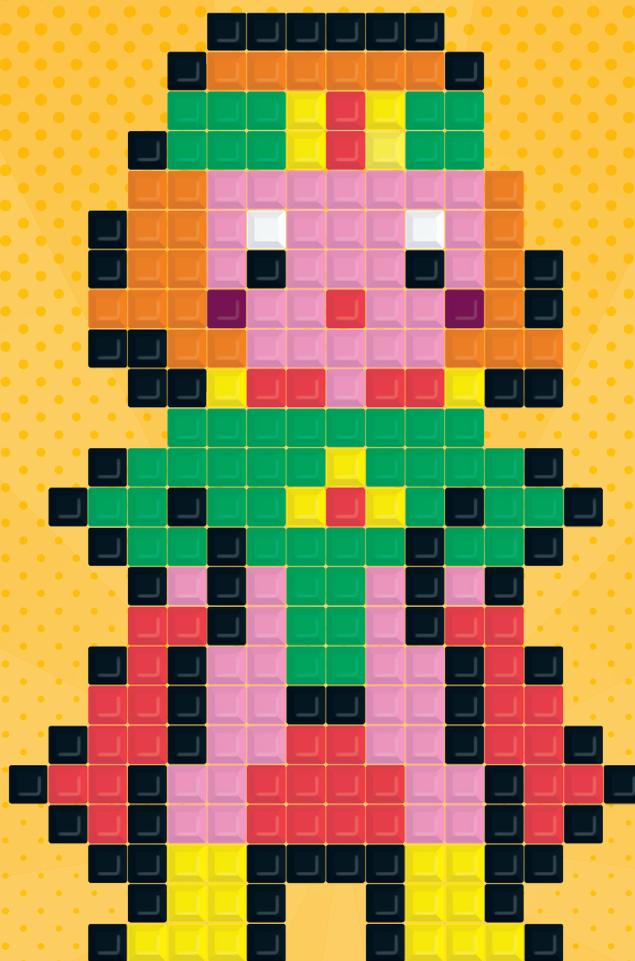
jeu de mots



36 EAN : 8410446314890
9,3 x 13,6 x 3,6 cm RÉF. : 31 489

INDEX DES RÉFÉRENCES

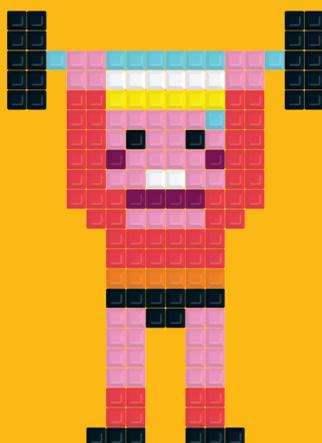
page	réf.	page	réf.	page	réf.
page	réf	83	31316	7	31611
89	30050	35	31331	71	31612
38	30052	37	31332	71	31613
42	30053	89	31355	71	31614
76	30054	31	31401	71	31615
89	30058	32	31402	43	31616
10	31000	34	31403	56	31617
12	31011	35	31404	57	31618
13	31014	36	31405	56	31619
10	31015	37	31406	57	31620
46	31025	34	31411	54	31621
43	31039	36	31412	55	31622
42	31040	32	31414	55	31623
51	31073	38	31416	53	31624
51	31074	39	31419	53	31625
50	31075	31	31422	70	31630
50	31077	88	31426	71	31700
91	31087	10	31432	72	31701
33	31114	7	31434	72	31702
33	31115	4	31437	73	31703
13	31116	5	31443	63	37864
78	31129	5	31444	62	37865
89	31137	7	31445	22	431081
87	31138	6	31446	86	431083
86	31139	4	31448	16	431101
67	31144	6	31456	16	431102
64	31145	82	31468	9	112060001
44	31151	91	31489	28	112060021
44	31152	87	31491	18	112060078
45	31153	87	31492	29	112060094
45	31154	88	31493	47	112060095
66	31155	85	31497	81	112060106
79	31161	88	31498	18	113060187
77	31162	90	31499	11	113060189
27	31163	59	31509	85	113060190
26	31164	41	31544	65	113060191
26	31165	41	31545	21	113060192
29	31166	79	31548	15	113060193
76	31305	86	31549	69	113060194
80	31306	12	31551	25	113060195
80	31310	61	31552	39	113060198
58	31311	61	31553	50	113060199
59	31312	60	31554	19	113060202
59	31313	46	31556	17	113060203
58	31314	23	31607	49	113060207
83	31315	22	31608		



Le site internet Nathan jeux
jeux.nathan.fr



- 1 Téléchargez gratuitement Nathan Live sur l'App Store ou le Google Play Store.
- 2 Scannez la boîte du jeu.
- 3 Accédez à du contenu additionnel: vidéo démo, règles du jeu, etc.



Jumbodiset^{GROUP}

Commercial:
DUJARDIN
696 rue Yves Kermen
92100 Boulogne Billancourt
sav@jumboplay.com

Contact administration
des ventes et entrepôt:

DUJARDIN
chemin Pot au Pin
entrepôt A4-ZA
33610 Cestas

Tél.: +335 56 72 59 14

Jeux fabriqués sous licence de marque Nathan par Dujardin S.A.
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Jumbo Group

1130600208



Ce catalogue est uniquement destiné aux professionnels du marché du jouet.

Imprimé sur papier recyclé.