



Nathan

jeux
2025



SOMMAIRE



jeux d'éveil	
Petit Nathan	2
T'choupi	8
jeux électroniques éducatifs	16
jeux éducatifs	
Clic'educ	24
Au rythme de l'enfant	28
La petite école	36
Les classiques	48
J'apprends	54
Electro	58
jeux artistiques	
Dessinéo	64
Coloréo	70
jeux de société	74
jeux de cartes	84
le prince de Motordu	90



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

Photographes : Arekipa, Libellule productions
Merci aux enfants : Madeleine, Marcel, Rufio, Agathe, Jade, Paolo, Louve, Eléonore, Sofia, Théo, Deva, Emy, Alix, Lenny, Hélià, Noémie, Noah, Naël et Alice.





Jade - Photo de Libellule Prod



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




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




- 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)



la balle roule toute seule

elle s'éclaire



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




6 EAN : 8410446314562
 14 x 14 x 14 cm RÉF : 31 456




- 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.



- 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.

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



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 émotions

Thème : **les émotions.**

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



- 3 ans

petit nathan / dès 12 mois
mon imagier des couleurs

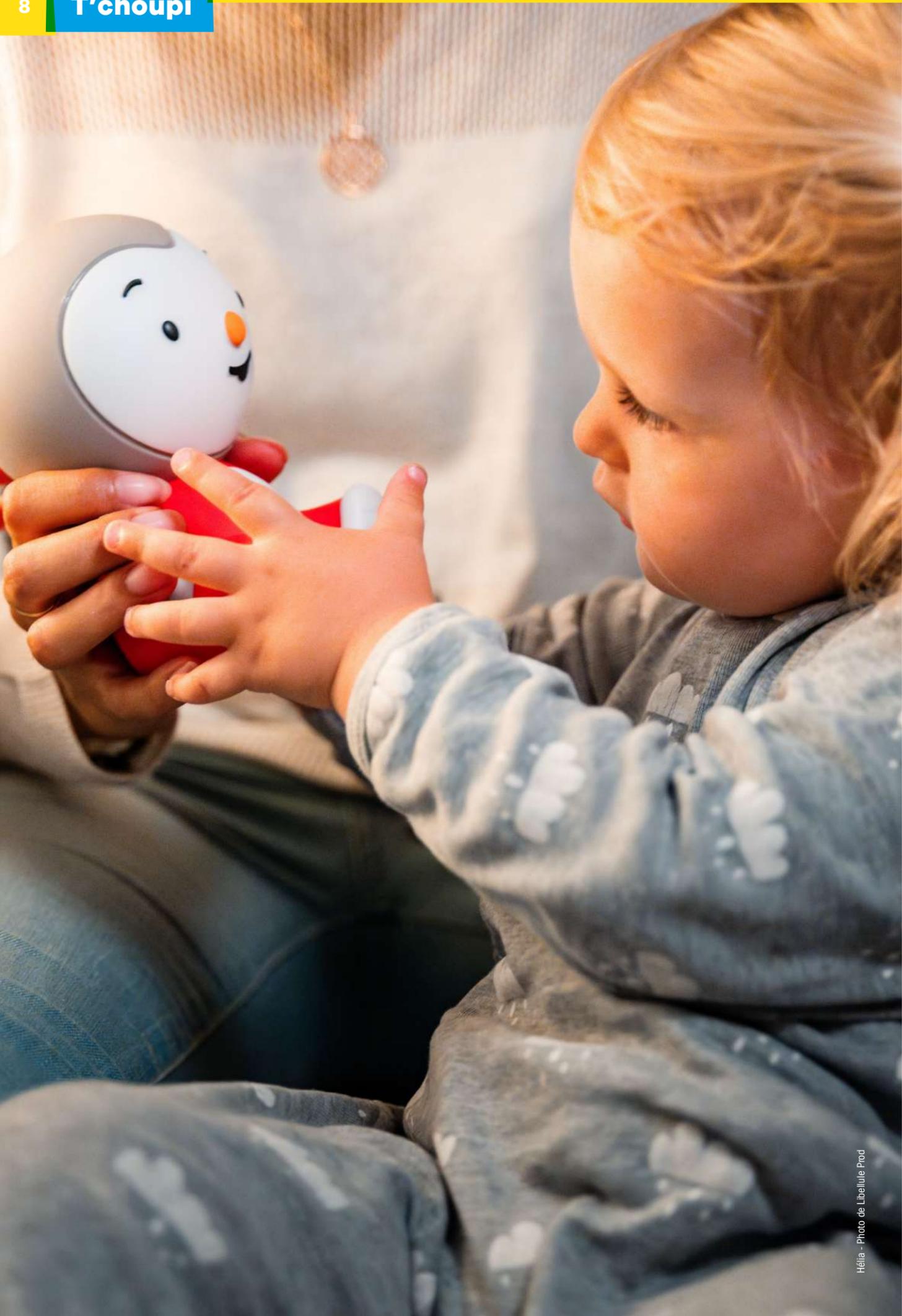
Thème : **les couleurs.**

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

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

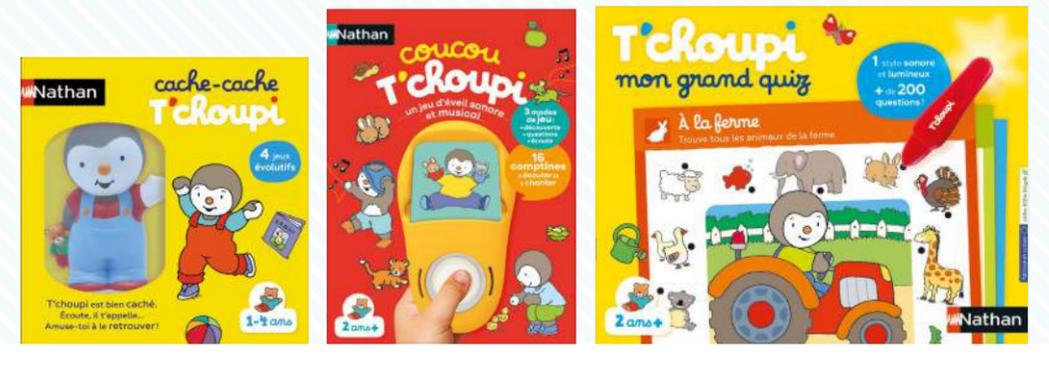


6 EAN : 8410446314340
13 x 17 x 6 cm RÉF : 31 434
8 410446 314340

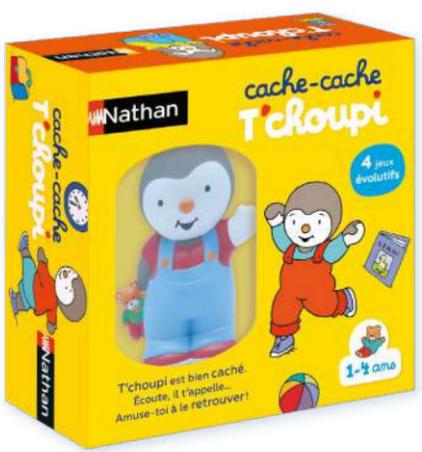


Héila - Photo de Libellule Prod

T'choupi



Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.



- 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 « Indices »**, 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

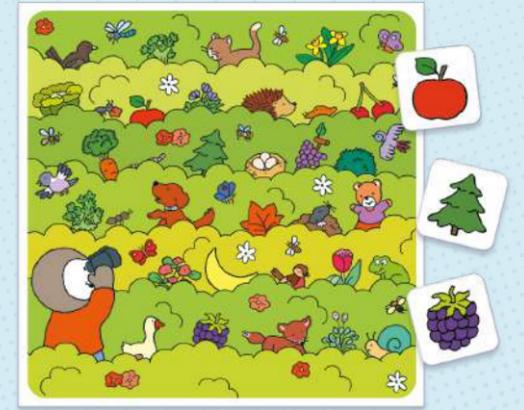
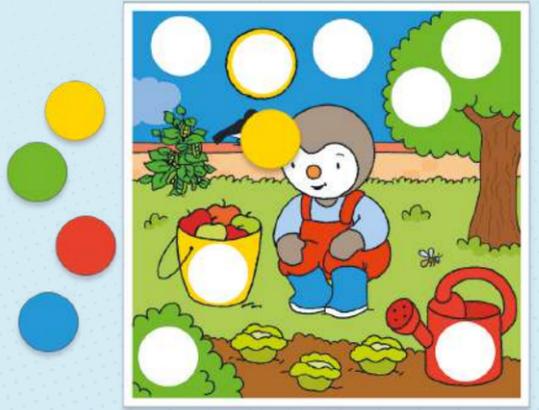
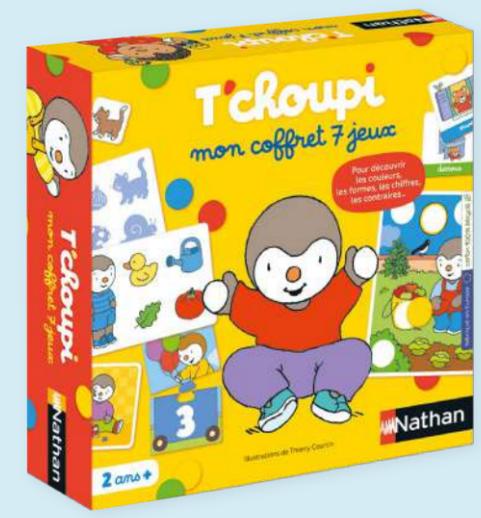
Coucou, cherche-moi !



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

- 3 ans nouveau
t'choupi / dès 2 ans
mon coffret 7 jeux

Un coffret de tout premiers jeux de découverte, en compagnie de T'choupi.
• le loto-mémo des couleurs
• le loto des formes
• le jeu des couleurs
• le train des chiffres de 1 à 5
• le jeu des émotions
• le jeu des contraires
• le cherche et trouve de la nature
➡ contenu : 4 planches de loto (recto verso), 24 jetons carrés et 20 jetons ronds, 5 cartes-puzzle du train des chiffres, 10 grandes cartes à associer (recto verso), 2 grands plateaux (recto verso)



- 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)

jeu parlant

Ainsi font, font, font...



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.

Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.

fabriqué en Europe

6 EAN : 3701656100423
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 1 130 600 218 3 701656 100423



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. : 31551 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. : 31011 8 410446 310113



- 3 ans

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
- l'oiseau blessé
- 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 : 8410446000014
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...

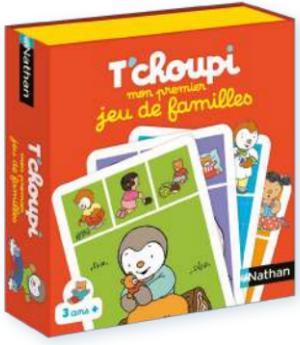
Gare au chat Mistigri qui sème la zizanie!

contenu : 25 grandes cartes.

grandes cartes



6 EAN : 8410446310151
14,1 x 15,1 x 3,6 cm RÉF.: 31 015 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



6 EAN : 8410446314326
14,1 x 15,1 x 3,6 cm RÉF.: 31 432 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.

le bonhomme de neige



12 EAN : 8410446310007
24,3 x 18,7 x 5,3 cm RÉF.: 31 000 8 410446 31000 7



Illustrations Thierry Courtin, © Nathan. Tous droits réservés.



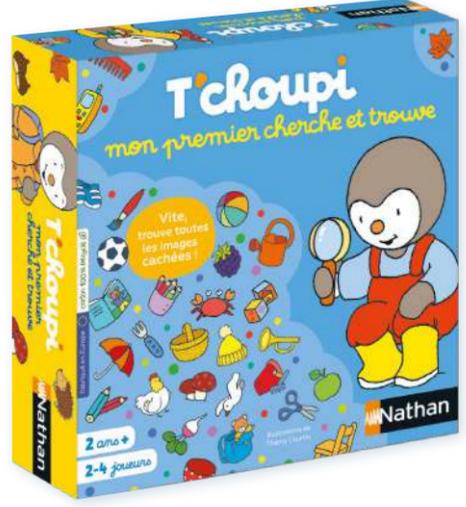
- 3 ans

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 262190 003095





Naël et Alice - Photo de Libellule Prod

-3 ans nouveauté fin d'année

dès 2 ans mon p'tit quiz animaux

Un jeu d'association qui parle et pose des questions:
Le bœlier. Trouve mon bébé. Bêêê! Bien joué! Tu as trouvé mon bébé.
L'enfant joue à reconnaître les animaux, leur bébé et leur cri.
Avec 2 modes de jeux : découverte et questions.

contenu : 1 console avec figurine chat, 28 cartes.
Fonctionne avec 3 piles AA-LR6 (non fournies)



jeu parlant

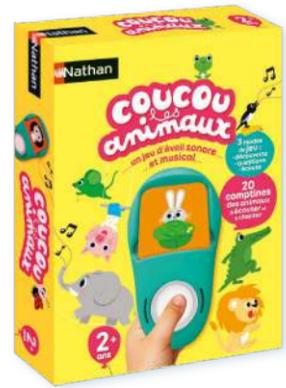
Oui ! Tu as trouvé mon bébé !



jeux électroniques éducatifs

nouveauté fin d'année





il pleut, il mouille
jeu 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



- 3 ans
dès 2 ans
mon premier dokéo

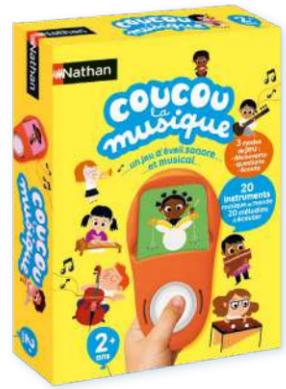
Une première encyclopédie parlante pour les petits. Il suffit d'appuyer sur l'image avec son doigt: mon premier dokéo parle, chante, raconte... Sur chaque planche:
- un mode découverte
- un mode imagier
- 3 jeux de difficulté progressive
- une chanson

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)



cocou! c'est moi, Dokito.
jeu parlant



la flûte de Pan
jeu 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

6 EAN: 3262190003132
37 x 30 x 6 cm RÉF: 1 130 600 193 3 262 190 003 132



-3 ans

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)

voir la vidéo



jeu parlant

qui est de couleur jaune?



qui a un chapeau?

bateau, sur l'eau...



-3 ans

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)



voir la vidéo



jeu parlant



6 EAN : 3262190003071

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



6 EAN : 3701656100119

16 x 21 x 5,5 cm RÉF.: 1 130 600 202





-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)

voir la vidéo



-3 ans

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 jeux.

- 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)

voir la vidéo



6

EAN: 8410446000786



27 x 22 x 4,2 cm

RÉF: 1 120 600 078



8 410446 000786



6

EAN: 3701656100126



25 x 25 x 6 cm

RÉF: 1 130 600 203

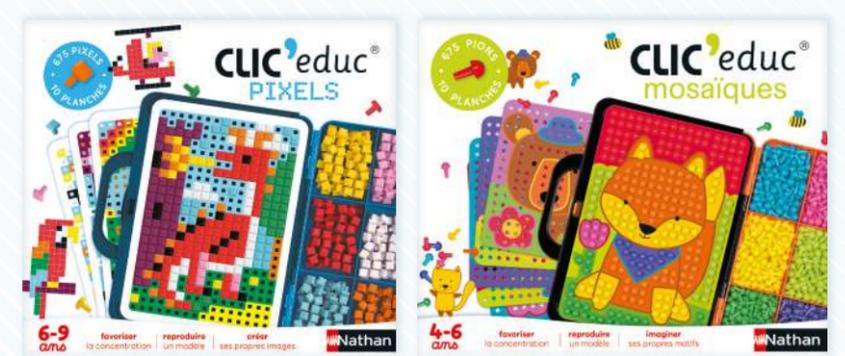


3 701656 100126



Photo de Libellule Prod

clic'educ



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.

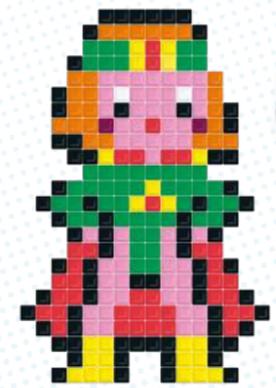
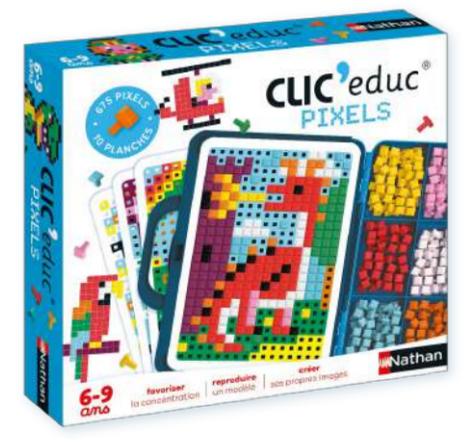
Mode 1: l'enfant choisit une planche modèle, la pose sur la grille et reproduit le dessin.

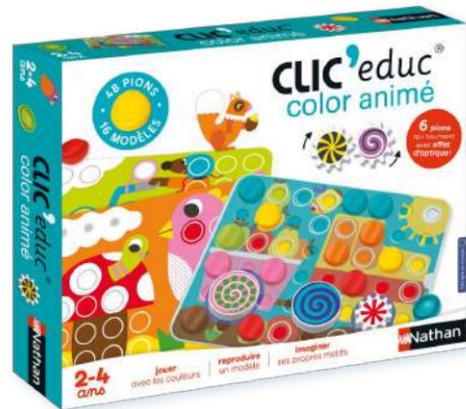
Mode 2: il s'entraîne à reproduire un modèle à échelle réduite.

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.





-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.

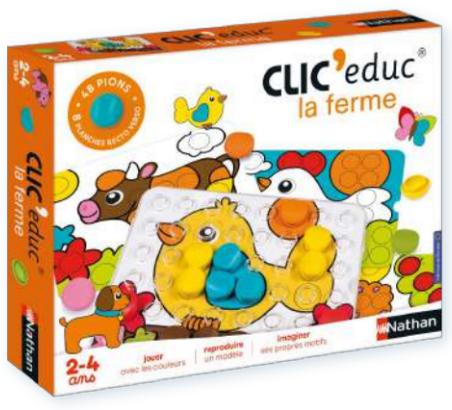


pièces en plastique



6 EAN : 8410446310816
33 x 26,3 x 5 cm RÉF : 431 081 8 410446 310816

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.

pièces en plastique



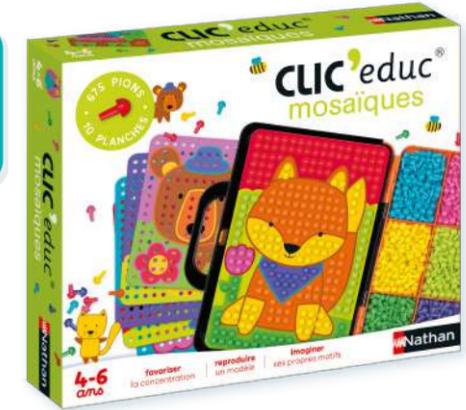
6 EAN : 8410446316085
33 x 26 x 5 cm RÉF : 31 608 8 410446 316085

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.



pièces en plastique



6 EAN : 8410446316078
31,7 x 26 x 6 cm RÉF : 31 607 8 410446 316078



Alix - Photo de Libellule Prod

au rythme de l'enfant

nouveau





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.



6 EAN : 3262190003156
29,3 x 20,5 x 6,3 cm RÉF : 1 130 600 195
3 262 190 003 156

nouveau

dès 3 ans la mallette du docteur des émotions

Avec les illustrations originales d'Anna Llenas autrice de l'album **le Docteur des émotions**, ce grand coffret propose à l'enfant 40 activités originales pour lui apprendre à réguler ses émotions.

► **contenu** : 35 grandes cartes, 1 fiche de diagnostic, 1 stéthoscope, 1 thermomètre, 1 ardoise et des craies, 1 roue du bien-être, 1 ordonnance, les sirop du oui et du non, 1 cocotte en papier, 4 mandalas, Lulu la tortue, et un guide en couleur.



6 EAN : 3701656100591
29,3 x 20,5 x 6,3 cm RÉF : 1 130 600 225
3 701 656 100 591



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)



6 EAN : 8410446000946

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



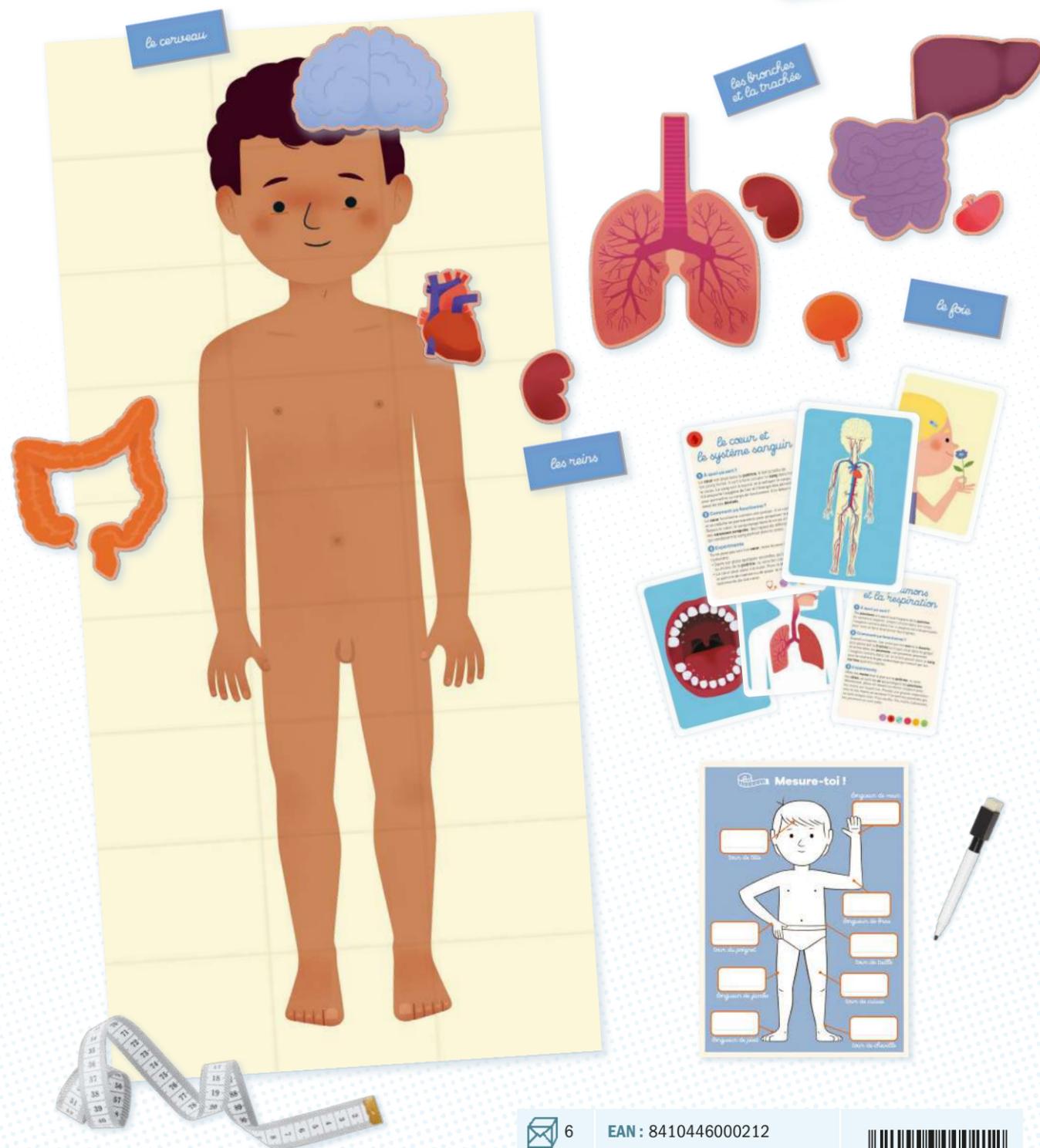
fabriqué en Europe



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 / 3-8 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.

voir la vidéo



6 EAN : 8410446311660

27,5 x 20 x 5 cm RÉF : 31 166



fabriqué en Europe



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.



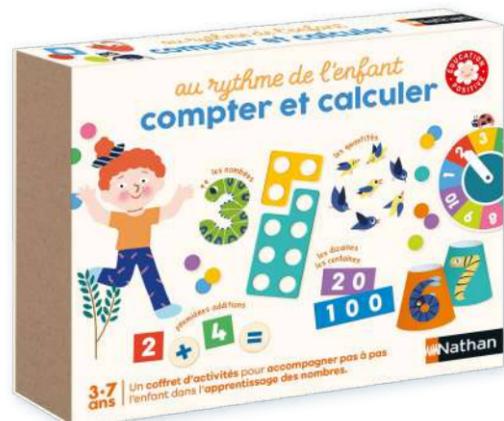
6 EAN : 8410446311653
32 x 26 x 5 cm RÉF : 31 165
8 410446 311653



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
8 410446 311646



6 EAN : 8410446311639
32 x 26 x 5 cm RÉF : 31 163
8 410446 311639



la petite école



nouveau





-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.



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



fabriqué en Europe



avec matière rugueuse

-3 ans

la petite école / dès 2 ans ABC à toucher

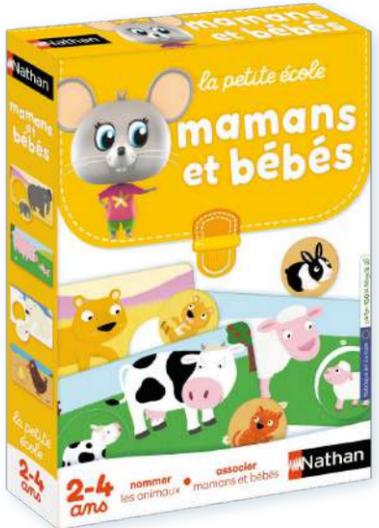
6 jeux progressifs pour découvrir les lettres de l'alphabet. De grandes cartes avec les 26 lettres rugueuses magnifiquement illustrées sur le thème des animaux. L'enfant part à la découverte de l'animal, puis de la lettre majuscule: « Abeille, c'est le A de l'abeille. » Il observe la lettre, écoute le 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



fabriqué en Europe



-3 ans

la petite école / dès 2 ans mamans 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.



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



fabriqué en Europe



avec matière rugueuse

-3 ans

la petite école / dès 2 ans 123 à toucher

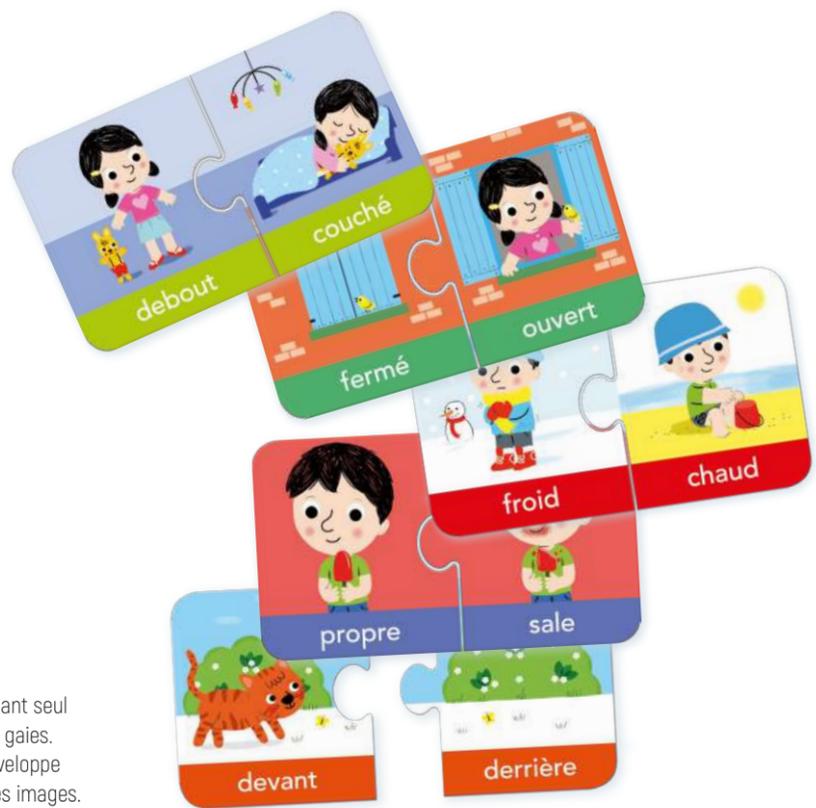
6 jeux progressifs pour découvrir les chiffres, les formes, les gestes graphiques et aborder les quantités. De grandes cartes magnifiquement illustrées avec un tracé rugueux à suivre avec le doigt. En regardant, en touchant et en écoutant le son des chiffres, l'enfant apprend à reconnaître et se prépare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



fabriqué en Europe

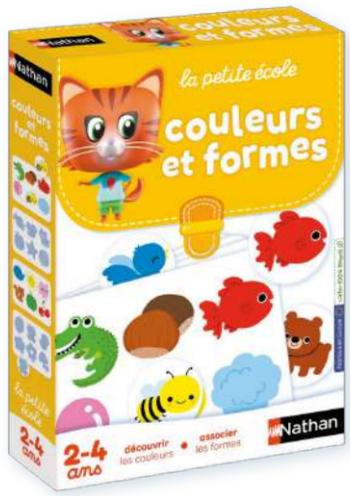


3 ans
la petite école / dès 2 ans
les contraires

6 jeux progressifs pour découvrir les contraires en jouant seul ou à plusieurs. Des images affectives aux couleurs très gaies. 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



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



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 : 31 411 8 410446 314111



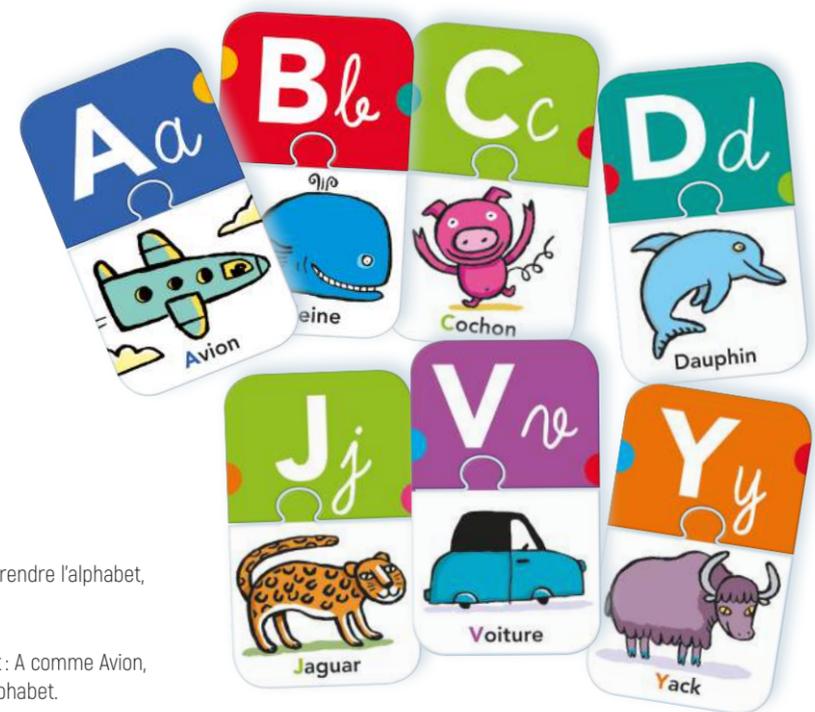
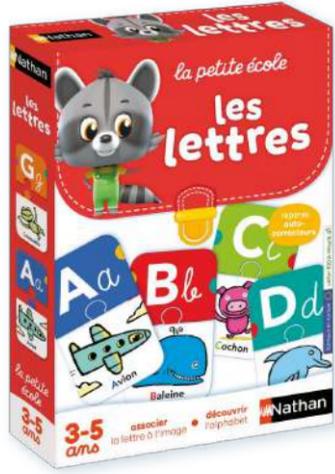
la petite école / dès 3 ans
les chiffres

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 reconstruit 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 : 31 403 8 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: 31 1404
8 410446 314043
fabriqué en Europe



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, 1 feutre effaçable et 1 guide des jeux.

6 EAN : 8410446313312
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF: 31 1331
8 410446 313312
fabriqué en Europe

nouveau

la petite école / dès 4 ans
le Glouton des mots

Amuse-toi à poser les lettres de couleur sur les cartes, puis donne les mots à manger au Glouton: un jeu pour découvrir ensemble 54 mots et apprendre à les écrire.

Le Glouton des mots est un gros gourmand, il avale tous les mots qu'on lui donne! Mais gare aux piments: s'il en mange trop, il se met dans une colère noire... Fuyez vite si vous ne voulez pas qu'il vous dévore!

➤ **contenu** : un Glouton des mots, 27 cartes-mots recto verso, 152 lettres, 8 piments, un dé en bois et un guide.



fabriqué en Europe

6 EAN : 3262190003200
26,8 x 26,8 x 5,5 cm RÉF: 1 130 600 219
3 70 1656 100430



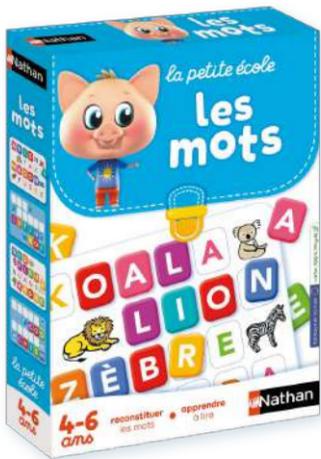
la petite école / dès 4 ans
mon grand coffret moyenne section

+ 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



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



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.



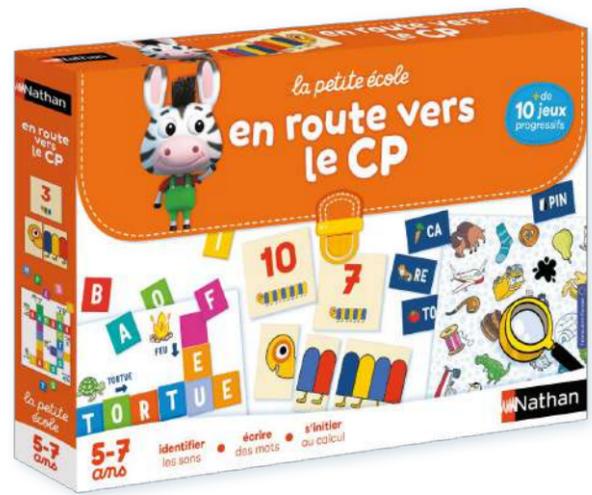
la petite école / dès 4 ans
j'écris les mots

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.

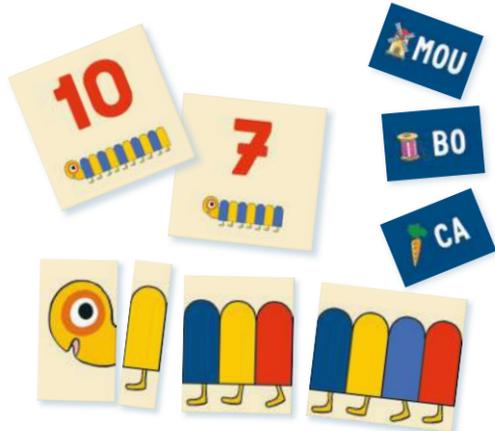
6 EAN : 8410446313329
20 x 27,7 x 5,3 cm RÉF : 31 332
8 410446 313329





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: 30 052
fabriqué en Europe



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 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

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.



12 EAN : 8410446315446
18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF: 31 544



fabriqué en Europe



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.



12 EAN : 8410446315453
18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF: 31 545



fabriqué en Europe

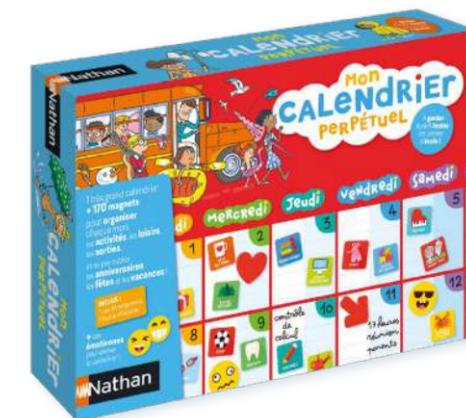


dès 3 ans
les routines de ma journée

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



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





-3 ans

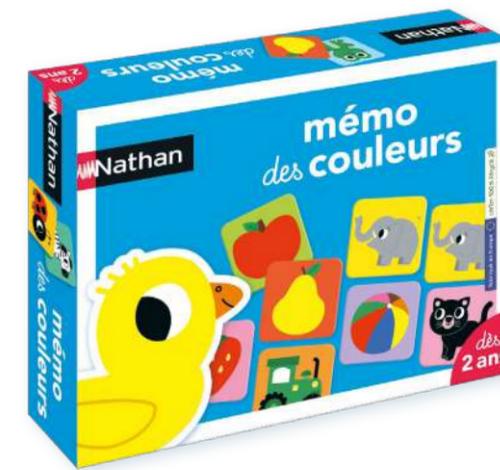
dès 2 ans

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.: 31040



-3 ans

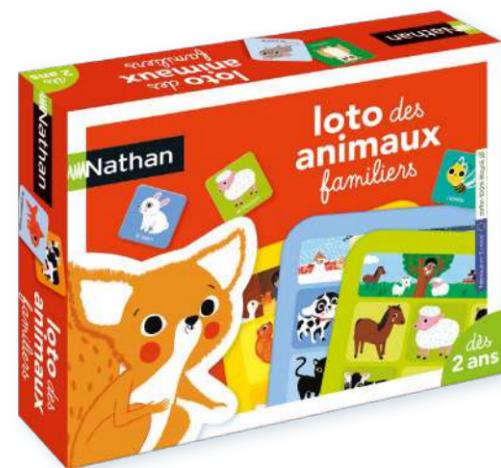
dès 2 ans

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.: 31616



-3 ans

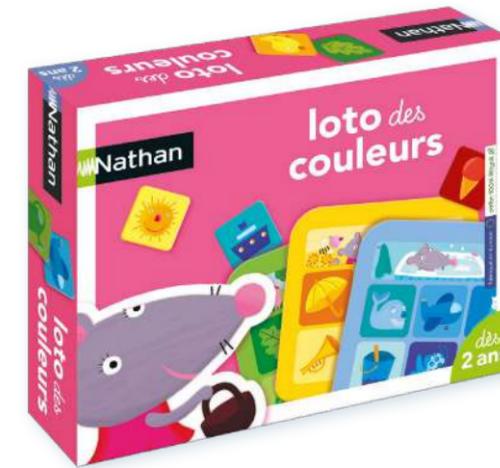
dès 2 ans

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.: 30053



-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.: 31039





-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	





Hélia - Photo de Libellule Prod

j'apprends



nouveau design



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	



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	



voir la vidéo



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 le 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 262190 003217

voir la vidéo



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



voir la vidéo



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 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



-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



electro / dès 3 ans premiers jeux

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 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 3 ans les véhicules

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)



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



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 à l'école

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)



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





Noémie - Photo de Libellule Prod

dessinéo

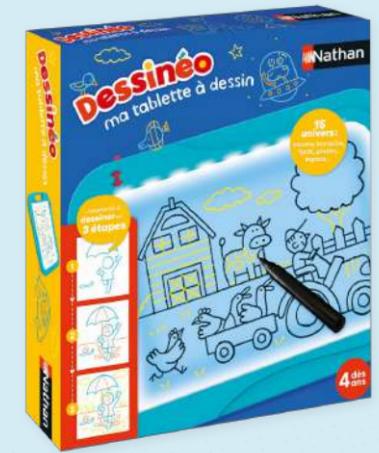
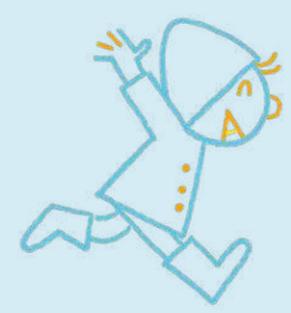
nouveau

dessinéo / dès 4 ans ma tablette à dessin

L'enfant choisit une planche modèle et la pose sur la tablette. Il met le bouton en position 1: la première étape apparaît sur sa feuille blanche. Il dessine avec un feutre puis met le bouton en position 2, puis 3. Pour finir, il colorie son dessin comme il en a envie.

Avec un rangement au dos pour les planches et une poignée pour l'emporter partout!

► **contenu** : une tablette lumineuse (19,3 x 26,2 cm) et 15 planches modèles. Fonctionne avec 3 piles AAA (non fournies)



tablette lumineuse

6 EAN : 3701656100409
 24 x 27 x 4 cm RÉF. : 1 130 600 216 3 701656 100409



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) 🔋🔋🔋



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

+ de 480 dessins modèles



tablette lumineuse

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



6 EAN : 3262190003118
38 x 27 x 6 cm RÉF.: 1 130 600 191





-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

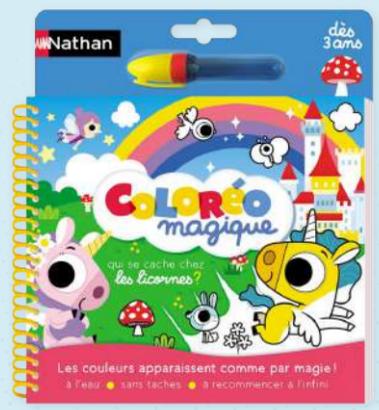


33 x 28,5 x 8,7 cm RÉF.: 31 144



Eliott - Photo de Libellule Prod

coloréo



nouveau
coloréo magique / dès 3 ans
chez les licornes

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.

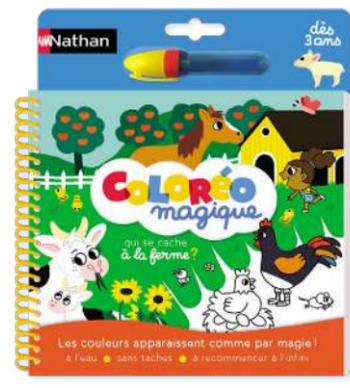
➔ **contenu** : un livret avec 7 doubles pages, 6 images à colorier et un stylo à eau.



12 EAN : 3701656100447
19,8 x 23,5 x 2 cm RÉF : 1130600220 3 701656 100447

coloréo magique / dès 3 ans
à la ferme

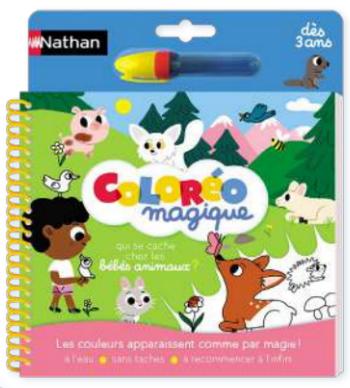
➔ **contenu** : un livret avec 7 doubles pages, 6 images à colorier et un stylo à eau.



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

coloréo magique / dès 3 ans
les bébés animaux

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



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

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



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

assortiment Coloréo

12 jeux :
3 x RÉF. 31612 • 3 x RÉF. 31614 • 3 x RÉF. 31615 • 3 x RÉF. 1130600220

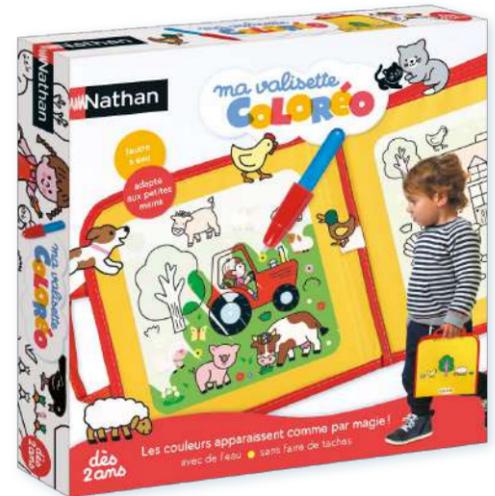
EAN : 3701656100898 RÉF : 1130600230 3 701656 100898



-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.



-3 ans
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

sans taches
à l'eau



6 EAN : 8410446316306
35 x 25 x 7,5 cm RÉF. : 31630
8 410446 316306

6 EAN : 3262190003149
25 x 25 x 3,8 cm RÉF. : 1130600194
3 262190 003149



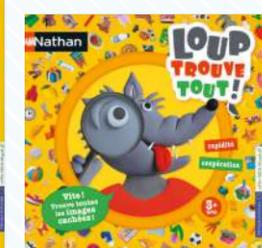
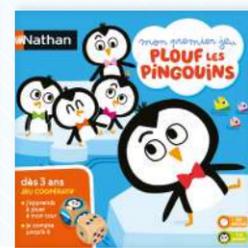
Madeleine et Ulysse - Photo de Libellule Prod

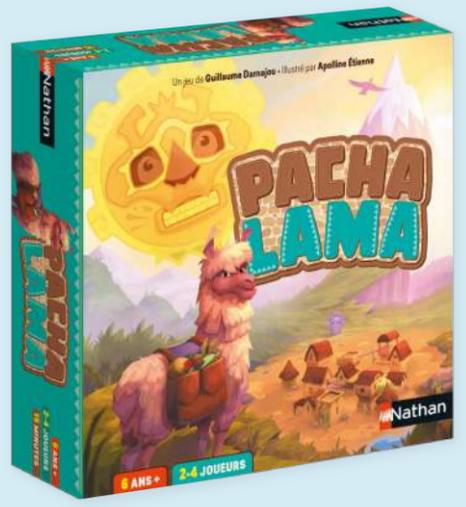
jeux de société

nouveau



nouveau





nouveau
dès 6 ans
pachalama

Pour concocter votre recette d'offrande à la déesse Terre, vous devrez aller à la ville échanger vos fèves de cacao contre les denrées nécessaires. Guidez votre lama en déjouant les embûches, durant votre périple dans la cordillère des Andes. Le gagnant de la course est celui qui réunit en premier tous les ingrédients de sa recette.

Pour 2 à 4 joueurs.
► contenu : 1 plateau géant en volume (82 cm), 4 lamas en bois, 2 dés, 14 cartes Menu, 14 cartes Chance, 64 jetons denrée, 32 jetons fèves de cacao.



stratégie
et
aventure



Visuels provisoires

6 EAN : 3701656100621
27 x 27 x 8,5 cm RÉF. : 1 130 600 226 3 701656 100621

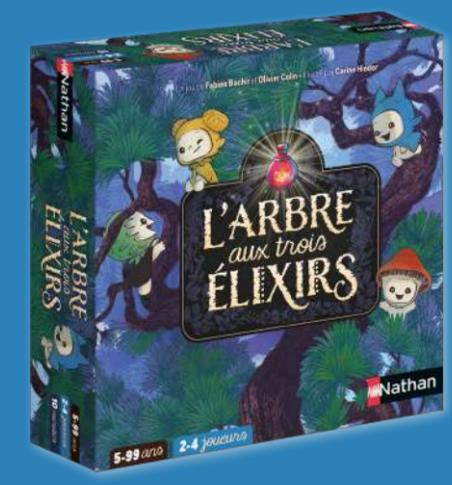


nouveau
dès 5 ans
l'arbre aux trois élixirs

Au cœur de la forêt, l'arbre des Merveilles porte à son sommet le plus précieux des breuvages : l'Élixir des temps. Et toi petit Elfie des saisons, tu rêves de l'attraper ! Les joueurs progressent d'une case à l'autre sur le plateau vertical. Mais attention aux chutes, car les cases ne sont pas toutes magnétiques.

Vite, la course à l'Élixir magique peut commencer !

Pour 2 à 4 joueurs.
► contenu : un plateau à monter (21 x 43 cm), 4 cartes « pouvoir magique », 5 pions aimantés (4 Elfies et 1 pomme de pin), 9 bandes magnétiques en carton.



plateau
magnétique

mémoire
et
stratégie



6 EAN : 3262190003224
23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 1 130 600 200 3 262190 003224



- 3 ans

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.

voir la vidéo



pions en bois

jeu coopératif



6

EAN : 8410446313053



23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 31 305



8 410446 313053

fabriqué en Europe



voir la vidéo



pion en bois

jeu coopératif

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.

plateau en tissu



6

EAN : 8410446311622



23,4 x 23,4 x 6,8 cm RÉF. : 31 162



8 410446 311622

fabriqué en Europe



6

EAN : 8410446001066



18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 1 120 600 106



8 410446 001066



voir la vidéo



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



fabriqué en Europe



6

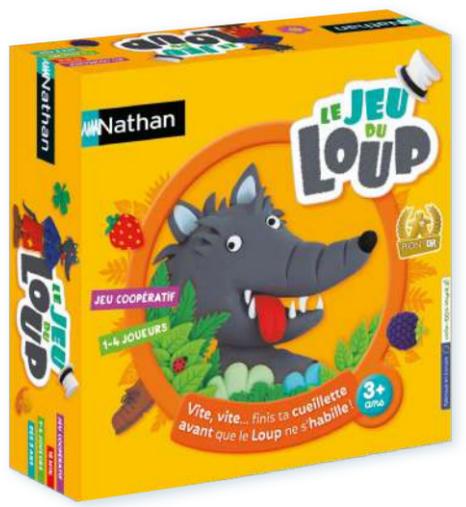
EAN : 8410446001066



18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF. : 1 120 600 106



8 410446 001066



dès 3 ans
le jeu du Loup

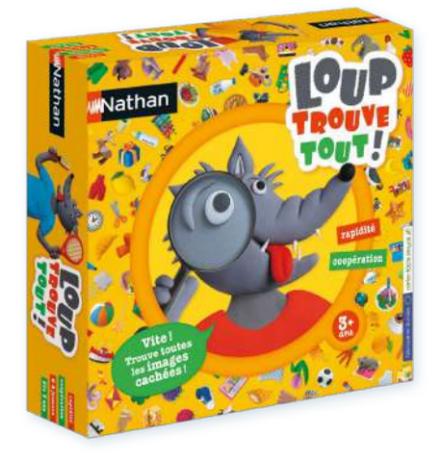
Un **jeu coopératif** sur le thème de « Promenons-nous dans les bois ». Une règle de jeu très simple et conviviale, qui propose aux enfants **2 modes de jeux différents** : tous ensemble contre le loup ou chacun pour soi. Vite, vite ! Il faut faire sa cueillette avant que le loup ne soit complètement 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.

jeu coopératif



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.



jeu coopératif



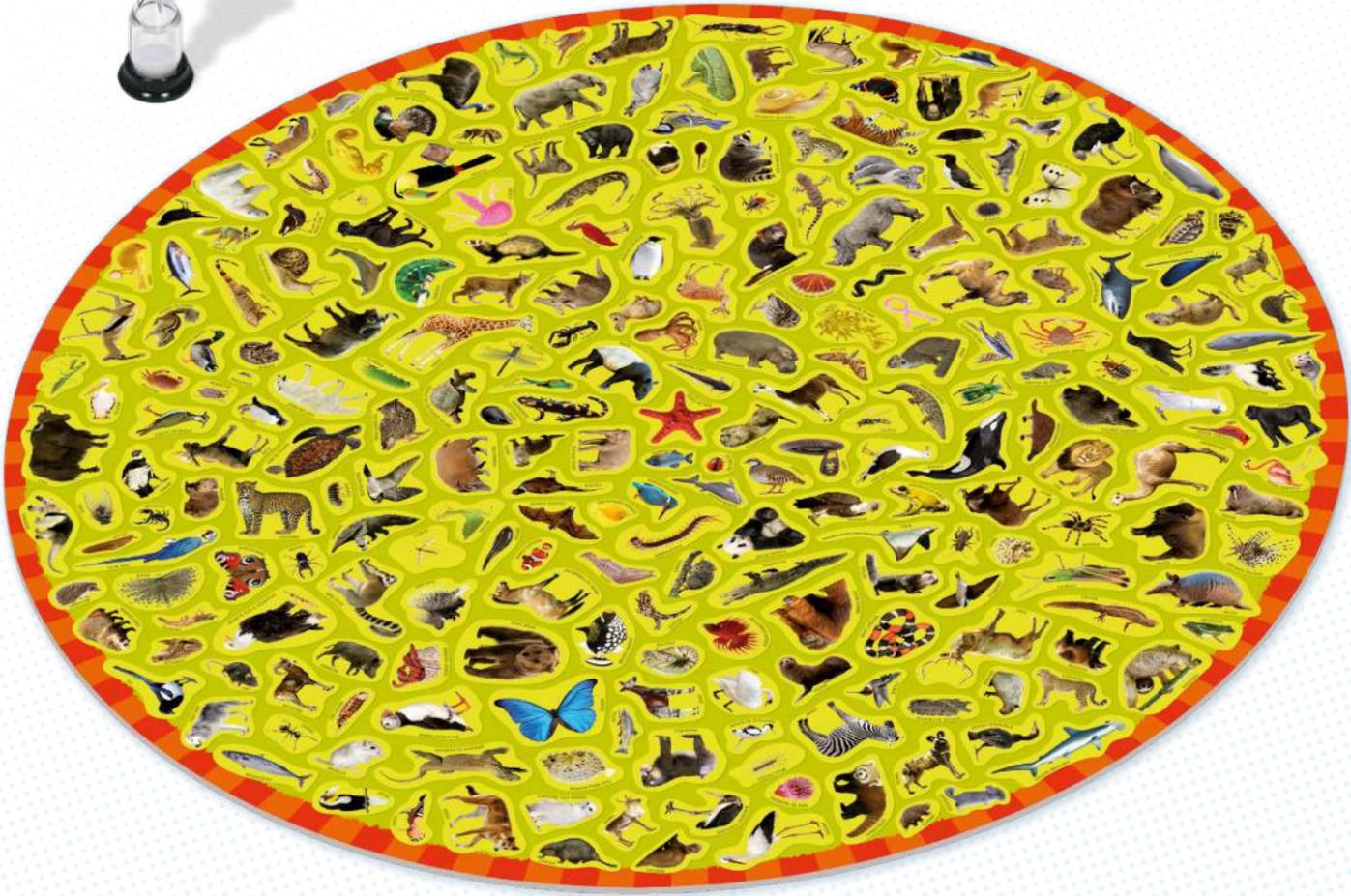


dès 5 ans **mission animaux**

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.: 31468 8 410446 314685 fabriqué en Europe



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

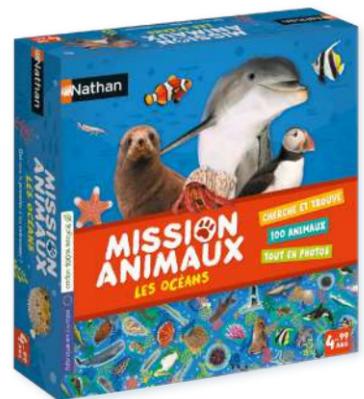


fabriqué en Europe 12 EAN : 8410446313152 18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF.: 31315 8 410446 313152

observation & rapidité

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.



fabriqué en Europe 12 EAN : 8410446313169 18,5 x 18,5 x 4,5 cm RÉF.: 31316 8 410446 313169



Noémie et Noah - Photo de Libellule Prod

jeux de cartes



association & concentration



nouveau

jeu de cartes / dès 4 ans
licorne party

Au bal des licornes, Rhinocéros veut aller danser, Narval dit qu'il n'a pas de pieds et Dragon qu'il sera le roi du bal. Qui sera le premier à se débarrasser de toutes ses cartes sans se tromper de formule ?

contenu : 40 cartes (7 x 10,5 cm).

6 EAN : 3701656100331
9,3 x 13,6 x 3,6 cm RÉF. : 1 130 600 210 3 701656 100331



course & tactique



nouveau

jeu de cartes / dès 4 ans
bazar à la ferme

Les animaux de la ferme organisent une compétition d'acroport ! Fais grimper le poussin au-dessus du cheval, du cochon et de la vache... Si ta pyramide d'animaux est la plus haute, tu seras déclaré vainqueur !

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

6 EAN : 3701656100348
9,3 x 13,6 x 3,6 cm RÉF. : 1 130 600 211 3 701656 100348



ambiance & mémoire

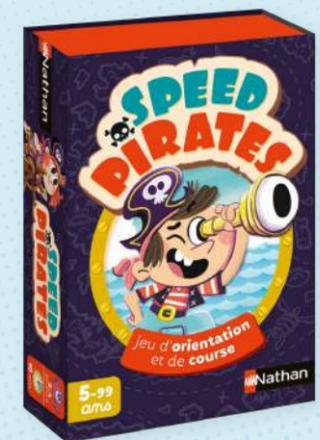


nouveau jeu de cartes / dès 5 ans **monstro-grimaces**

Quels farceurs, ces monstres qui font des grimaces et qui touchent à tout! Le gagnant est celui qui enchaîne, dans l'ordre, les grimaces et nomme les objets qu'ils ont touchés sans se tromper.

contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).

6	EAN : 3701656100355	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 1 130 600 212	3 70 1656 100355



course & orientation



nouveau jeu de cartes / dès 5 ans **speed pirates**

À bord de ton bateau pirate, suis la direction indiquée par le Poulpe, affronte la tempête ou le calme plat. Le gagnant de la course est celui qui atteint, dans l'ordre, plus d'îles que les autres joueurs.

contenu : 54 cartes (7 x 10,5 cm) et 4 pions.

6	EAN : 3701656100362	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 1 130 600 213	3 70 1656 100362



astuce & mémoire



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).

6	EAN : 3262190003101	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 1 130 600 190	3 262 190 003 101



bataille & tactique



nouveau jeu de cartes / dès 4 ans **super mega power**

Glace contre feu, bulles de chewing-gum contre mâchoires, lasso contre tentacules. Grâce à leurs parades, aide les Super-Héros à remporter un maximum de combats face aux Super-Méchants!

contenu : 48 cartes (7 x 10,5 cm).

6	EAN : 3701656100379	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 1 130 600 214	3 70 1656 100379



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 Auefu, je demande la fille!

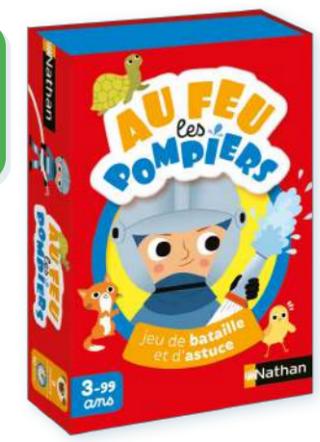
Réussiras-tu à retrouver aussi la mère, le père et le fils?
➔ **contenu** : 28 cartes (7 x 10,5 cm).

astuce & mémoire



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

voir la vidéo



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...
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



6	EAN : 8410446311370	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 31 137	



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



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

mémoire & coopération

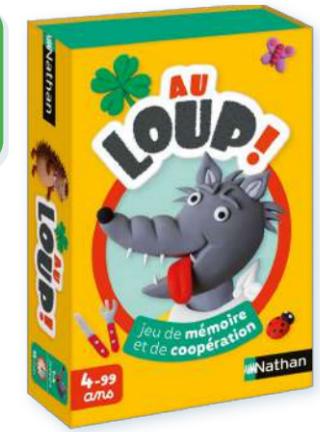


jeu de cartes / dès 4 ans **au Loup!**

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).

voir la vidéo



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



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



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

réflexion & tactique



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 aura
une assez solide... pour ne pas se faire manger
par le Loup!

➔ **contenu** : 45 cartes (7 x 10,5 cm).



6	EAN : 8410446314265	
9,3 x 13,6 x 3,6 cm	RÉF.: 31 426	



Prince de Motordu par Pef © Gallimard Jeunesse

le prince de Motordu

plateau en volume

voir la vidéo

fabriqué en Europe

6 EAN : 8410446314999

27 x 27 x 8,5 cm RÉF. : 31 499 8 410446 314999

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.

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

6 EAN : 8410446314890

9,3 x 13,6 x 3,6 cm RÉF. : 31 489 8 410446 314890

jeu de cartes / dès 7 ans
le prince de Motordu

Le Prince joue aux **TARTE**s avec ses amis.

Le Prince garde son troupeau de **BOUTON**s.

Le jeu pour écrire, tordre et voler les mots.

index des références

page	réf.	page	réf.	page	réf.
46	30052	45	31406	62	31625
50	30053	41	31411	72	31630
14	31000	44	31412	26	431081
12	31011	40	31414	88	431083
10	31014	46	31416	18	431101
14	31015	38	31422	18	431102
51	31039	89	31426	13	112060001
50	31040	14	31432	33	112060021
57	31073	7	31434	22	112060078
57	31074	4	31437	32	112060094
56	31077	5	31443	79	112060106
55	31088	5	31444	20	113060187
39	31114	7	31445	15	113060189
39	31115	6	31446	86	113060190
10	31116	4	31456	67	113060191
80	31129	82	31468	25	113060192
89	31137	91	31489	19	113060193
88	31139	89	31497	73	113060194
69	31144	91	31499	30	113060195
66	31145	48	31544	47	113060198
52	31151	48	31545	56	113060199
52	31152	81	31548	77	113060200
53	31153	88	31549	21	113060202
53	31154	12	31551	23	113060203
68	31155	49	31556	55	113060207
78	31162	49	31556	85	113060210
35	31163	27	31607	85	113060211
34	31164	26	31608	86	113060212
34	31165	6	31611	87	113060213
32	31166	71	31612	87	113060214
78	31305	71	31614	65	113060216
83	31315	71	31615	11	113060218
83	31316	51	31616	43	113060219
42	31331	63	31617	70	113060220
45	31332	63	31618	59	113060222
38	31401	62	31619	17	113060223
40	31402	60	31621	31	113060225
41	31403	61	31622	76	113060226
42	31404	61	31623	71	113060230
44	31405	62	31624		





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

1 130 600 229



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

Imprimé sur papier recyclé.