

## GAGNEZ DES SUPERS CADEAUX AVEC DISNEY SOFTWARE !

Vous venez d'acheter un logiciel de la gamme éducative DISNEY SOFTWARE. Nous vous remercions de cet achat.

Cette gamme est composée de différents produits :

- **DONALD ET L'ALPHABET MAGIQUE**  
(Lettres de l'Alphabet) ;
- **DINGO ET LE TRAIN EXPRESS**  
(Couleurs et Formes) ;
- **MICKEY ET LE ZOO EN FOLIE**  
(Nombres) ;
- **MICKEY ET LA MACHINE A MOTS CROISES**  
(Lecture et Orthographe) ;



Chaque programme permet aux enfants de découvrir les différentes bases d'apprentissage tout en jouant avec les personnages de Walt Disney.

Veuillez détacher la vignette ci-contre et la coller sur la feuille de participation prévue à cet effet. A l'intérieur des boîtes des autres jeux, vous trouverez une carte semblable à celle-ci, toutefois avec une vignette différente.

Afin de recevoir un superbe cadeau DISNEY, vous devez réunir trois vignettes différentes et les coller sur la feuille de participation. Vous devez ensuite envoyer la feuille, dûment remplie à :

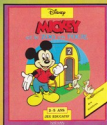
**NATHAN LOGICIELS / DISNEY SOFTWARE 3/5 Avenue Galléni 94257 Gentilly Cedex**  
**BRAVO ENCORE POUR AVOIR CHOISI DISNEY SOFTWARE !**

# Disney

S O F T W A R E



PRESENTE  
SES LOGICIELS EDUCATIFS  
**APPRENDRE EN JOUANT**



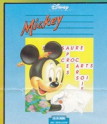
LES NOMBRES



LES COULEURS ET LES FORMES



LES LETTRES DE L'ALPHABET



LA LECTURE ET L'ORTHOGRAPHE



MICKEY ET LE ZOO EN FOLIE

Ce logiciel initie les enfants aux nombres en les entraînant dans un jeu de cache-cache ludique. Les enfants peuvent aider Mickey et Dingo à retrouver les animaux évadés en appuyant sur les touches correspondant à des cachettes numérotées. DE 2 A 5 ANS.



DINGO ET LE TRAIN EXPRESS.

Les enfants sont invités à bord du train de Dingo pour apprendre les couleurs et les formes. Six sketches développant l'observation et les réflexes se succèdent au rythme d'une superbe animation magique. DE 2 A 5 ANS.



DONALD  
ET L'ALPHABET MAGIQUE

Grâce à ce jeu magique, les enfants apprennent les lettres tout en s'amusant. Des créatures espiègles en forme de lettres se sont cachées dans la maison de Donald. Les enfants peuvent aider à les attraper en appuyant sur la lettre correspondante du clavier. DE 2 A 5 ANS.

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_  
ADRESSE: \_\_\_\_\_  
VILLE: \_\_\_\_\_ CP: \_\_\_\_\_



MICKEY ET LA MACHINE  
A MOTS-CROISES

Sur fond de personnages DISNEY, les enfants peuvent créer et imprimer des mots-croisés. Des énigmes à résoudre en jouant avec Mickey, Donald ou Dingo permettent aux enfants de développer leur maîtrise de la langue et leur capacité de réflexion. DE 6 A 8 ANS.

Distribué par  
**NATHAN**  
LOGICIELS