



CATALOGUE

2026-2027



DEPUIS PLUS DE 80 ANS NATHAN EST SPÉCIALISTE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENFANCE ET ACCOMPAGNE LES ENFANTS ET LES PARENTS. RETROUVEZ CETTE EXPÉRIENCE ET CE SAVOIR FAIRE DANS LA COLLECTION DE JEUX NATHAN. DES JEUX ESSENTIELS POUR CONSTRUIRE LES APPRENTISSAGES ET POUR ACCOMPAGNER LES PROGRÈS DE VOTRE ENFANT MAIS SURTOUT DES JEUX POUR RIRE, S'AMUSER ET PARTAGER DE BONS MOMENTS EN FAMILLE !

NOS CASSE-TÊTE SONT FABRIQUÉS AVEC LE PLUS GRAND SOIN ET CE DÈS LA SÉLECTION DES ILLUSTRATIONS. NOUS N'UTILISONS QUE DU PAPIER ET DU CARTON RECYCLÉS FAVORABLES À L'ENVIRONNEMENT. NOS PIÈCES SONT COUPÉES AVEC SOIN AFIN QU'ELLES AIENT TOUTES UNE FORME IDÉALE POUR UN ASSEMBLAGE PARFAIT AFIN DE DONNER L'AIR À NOS CASSE-TÊTES À DE VÉRITABLES POSTERS. NOUS VOUS SOUHAITONS DES HEURES DE PLAISIR D'ASSEMBLAGE AVEC NOS CASSE-TÊTES.

FOR OVER 80 YEARS, NATHAN HAS BEEN A SPECIALIST IN EDUCATION AND CHILDHOOD, SUPPORTING CHILDREN AND PARENTS ALIKE. YOU'LL FIND THIS EXPERIENCE AND KNOW-HOW IN THE NATHAN GAMES COLLECTION. ESSENTIAL GAMES TO HELP YOUR CHILD LEARN AND PROGRESS, BUT ABOVE ALL, GAMES TO LAUGH AT, HAVE FUN WITH AND SHARE GOOD TIMES WITH YOUR FAMILY!

OUR PUZZLES ARE MADE WITH THE UTMOST CARE RIGHT FROM THE SELECTION OF ILLUSTRATIONS. WE ONLY USE PAPER AND CARDBOARD RECYCLED ENVIRONMENTALLY FRIENDLY. OUR PARTS ARE CAREFULLY CUT SO THAT THEY ALL HAVE AN IDEAL SHAPE FOR A PERFECT FIT TO GIVE AIR TO OUR PUZZLES TO REAL POSTERS. WE WISH YOU HOURS OF FUN ASSEMBLING OUR PUZZLES.



AUTRUCHE

C.P. 11, Succ. Bureau-Chef
Varennes, QC, J3X 1P9
autruche.ca

KID PUZZLES / CASSE-TÊTES ENFANTS

15 PCS / MCX	4 - 5
30 PCS / MCX	6 - 8
45 PCS / MCX	9
60 PCS / MCX	10 - 11
100 PCS / MCX	12
150 PCS / MCX	13
250 PCS / MCX	14
500 PCS / MCX	15

ADULT PUZZLES / CASSE-TÊTES ADULTES

500 PCS / MCX	17 - 23
1000 PCS / MCX	24 - 36
1500 PCS / MCX	37 - 43
2000 PCS / MCX	44 - 45

TOYS & GAMES / JEUX ET JOUETS

12 MOIS ET PLUS	42 - 45
2 ANS ET PLUS	46 - 49
3 ANS ET PLUS	50 - 51
4 ANS ET PLUS	52 - 54
5 ANS ET PLUS	55
NATURE ET DÉCOUVERTE	56
JEUX DE CARTES	57 - 59
LE PRINCE MOTORDU	60
COLLEC. LA PETITE ÉCOLE	61 - 65

NUMERICAL INDEX /	
INDEX NUMÉRIQUE	66

51

**PIECES
MORCEAUX**

36 X 26 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

3+



76-86011
LES ANIMAUX DE LA FORÊT



76-86139
LA POLICE



3+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

51

PIECES
MORCEAUX

36 X 26 CM

T'choupi

T'choupi fête son anniversaire

Nathan



MON COMPLICE RÉUSSITE !

76-86070

T'CHOUPI FÊTE SON
ANNIVERSAIRE



4 005556 860708



T'choupi

T'choupi au zoo

Nathan



MON COMPLICE RÉUSSITE !

76-86131

T'CHOUPI AU
ZOO



4 005556 861316



Petit Ours Brun

Nathan



MON COMPLICE RÉUSSITE !

76-86133

PETIT OURS BRUN
À LA FERME



4 005556 861330



30

**PIECES
MORCEAUX**

30 X 23 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

4+



76-86365
MES AMIS DE LA FERME



76-86383
**LES ANIMAUX DE
LA SAVANE**



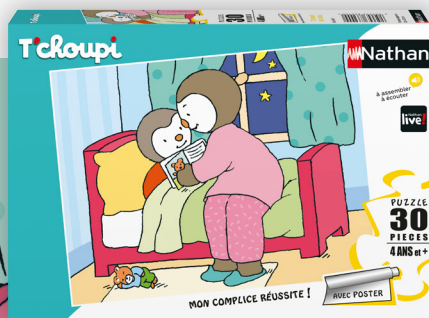
4+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

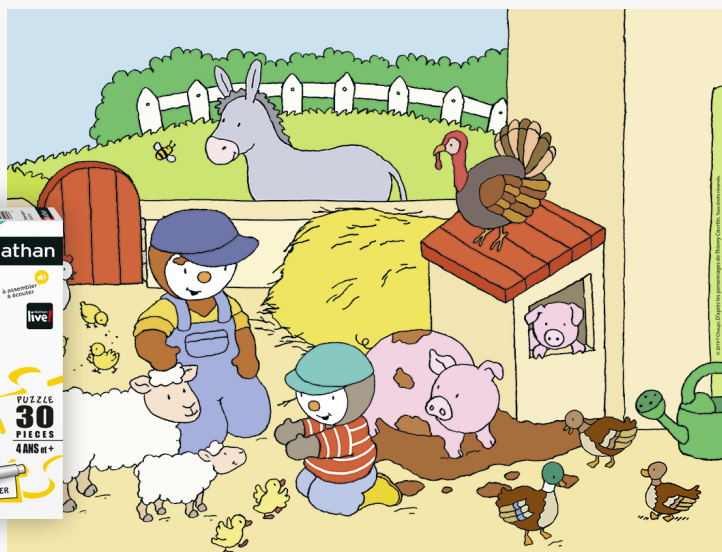
03

PIECES
MORCEAUX

30 X 23 CM



76-86369
T'CHOUPI FAIT DODO



76-86379
T'CHOUPI À LA FERME



76-86380
L'ANNIVERSAIRE DE
PETIT OURS BRUN



3

PIECES MORCEAUX

30 X 23 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

4+



76-86217
UNE JOURNÉE
À L'ÉCOLE



4 005556 862177



76-86218
DANS LA CLINIQUE
VÉTÉRINAIRE



4 005556 862184

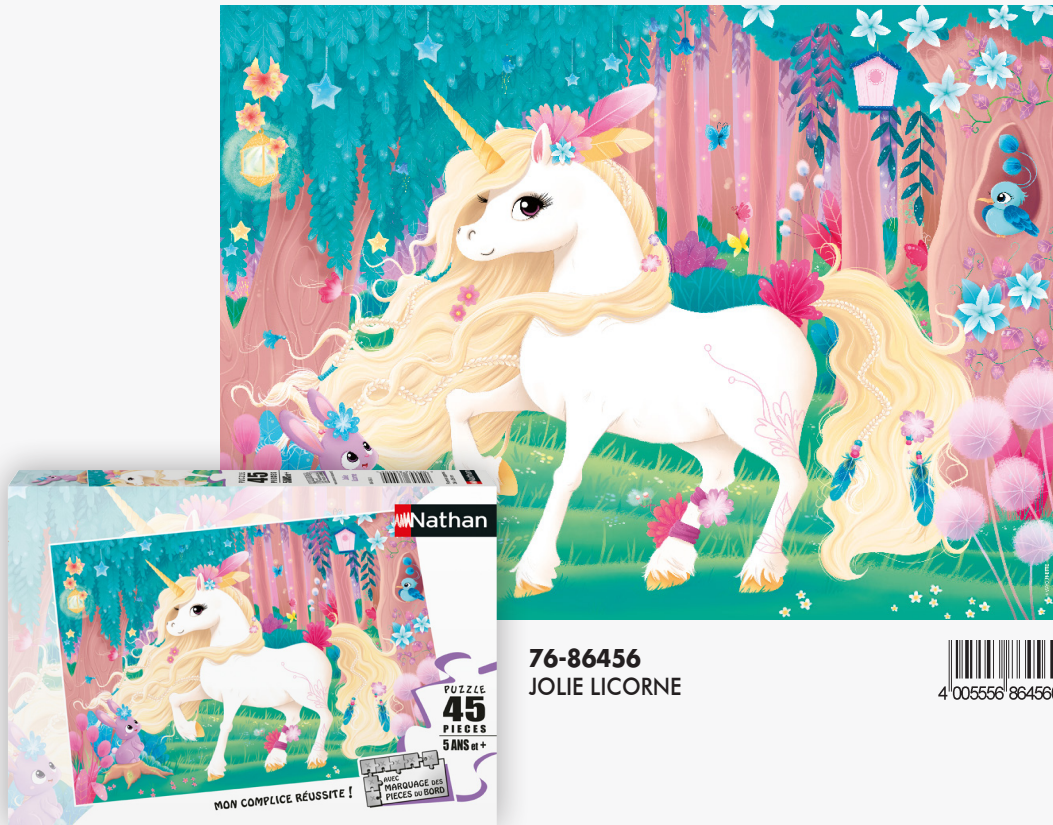
5+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

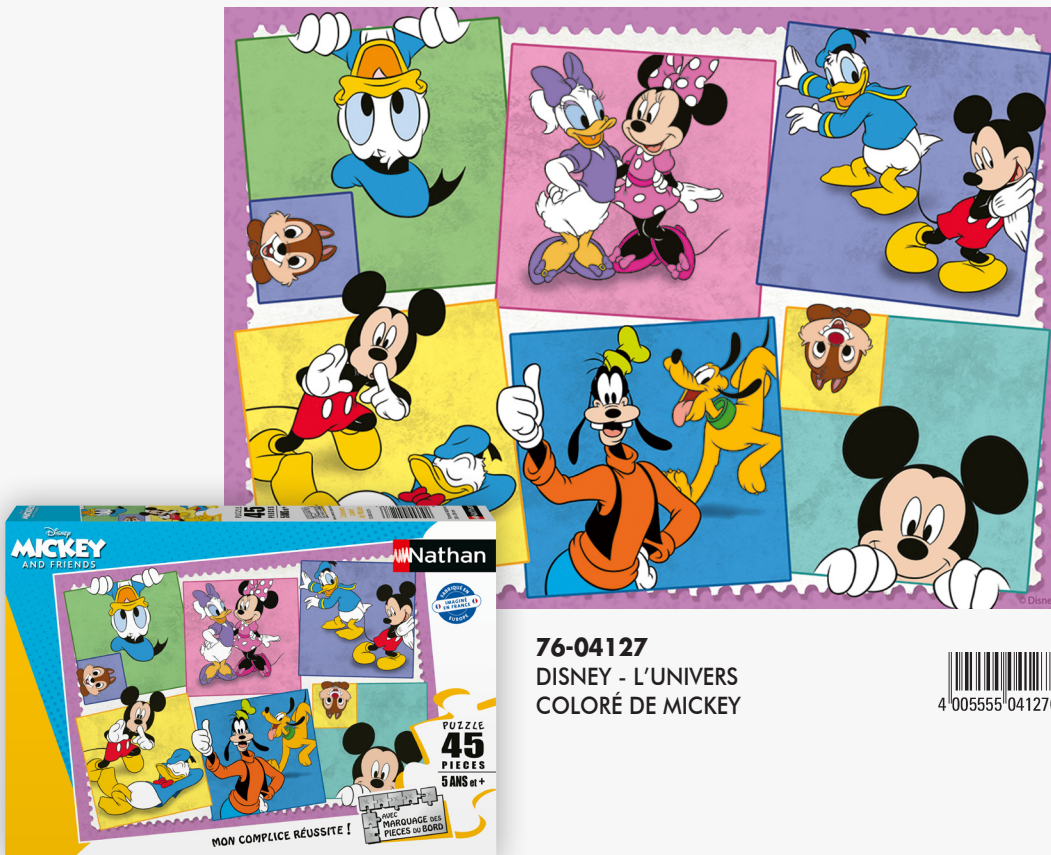
45

PIECES
MORCEAUX

36 X 26 CM



76-86456
JOLIE LICORNE



76-04127
DISNEY - L'UNIVERS
COLORÉ DE MICKEY



60

**PIECES
MORCEAUX**

36 X 26 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

6+



76-86626
BIENVENUE AU
CENTRE ÉQUESTRE



4 005556 866267



76-86571
LES DINOSAURES DU CRÉTACÉ



4 005556 865710



6+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

9

PIECES
MORCEAUX

36 X 26 CM

CHERCHE & TROUVE



76-86153
AU JARDIN



4 005556 861538



76-86569
LES ANIMAUX
DES OcéANS



4 005556 865697

101

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

6+



76-86212
AU CAMPING



4 005556 862122



76-86765
LE MONDE
SOUS-MARIN



4 005556 867653



76-86775
CARTE DU MONDE
DES MONUMENTS



4 005556 867752

7+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

150

PIECES
MORCEAUX

49 X 36 CM



76-86213
DANS L'ESPACE



4 005556 862139



76-86198
ANNIVERSAIRE AVEC
MORTELLE ADELE



4 005556 861989



76-86806
CARTE DU MONDE



4 005556 868063

250

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

8+



76-86199
HALLOWEEN AVEC
MORTELLE ADELE



4 005556 861996



76-86876
PETIT CHATON CURIEUX



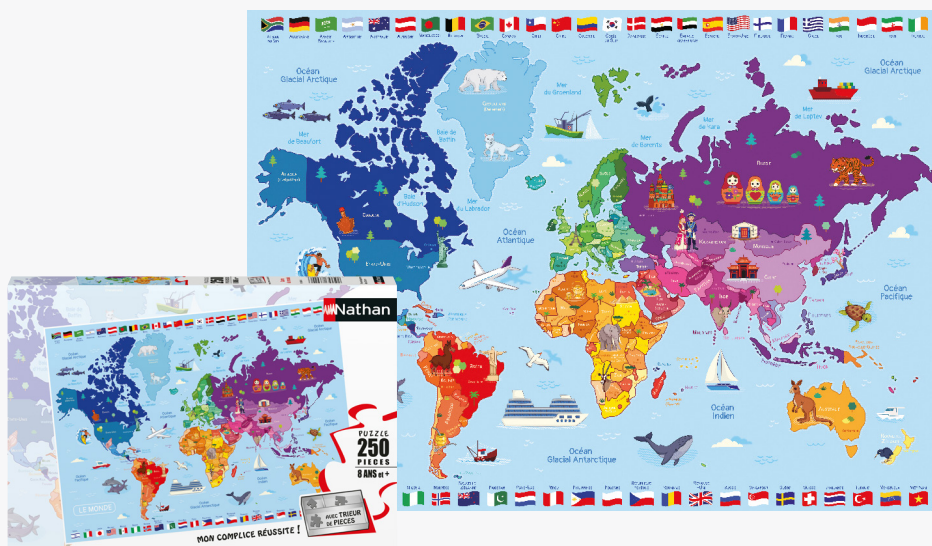
4 005556 868766



76-86881
ADORABLES LIONCEAUX



4 005556 868810



76-86883
CARTE DU
MONDE



4 005556 868834

500

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM



76-00983
VIVE LES BIZZARES ! AVEC
MORTELE ADÈLE



500

PIECES
MORCEAUX

49 X 36 CM

Collection TENDRESSE



76-00965
CHATON BENGAL



4 005555 009658

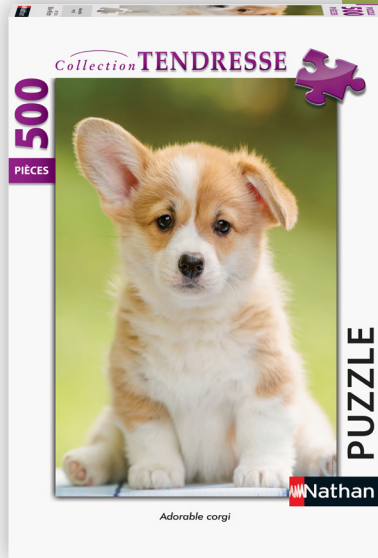


76-00967
RÉVEILLE-TOI /
AKIRA MATOBA



4 005555 009672

Collection TENDRESSE



76-00961
ADORABLE CORGI



4 005555 009610

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM

Collection NOSTALGIE



76-00985
AFFICHE DE LA CORSE /
LOUIS L'AFFICHE



4 005555 009856

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM

500

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM

Collection PHOTO D'ART



76-00974
LA VOIE LACTÉE SUR L'AIGUILLE VERTE /
FLORIAN RIOU



76-00975
CHEMIN DES LANTERNES /
DIEGO HERNANDEZ



Collection PHOTO D'ART



76-00953
TÉO CALIFORNIA /
ANGÉLINE BAILLY



500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM

Collection EVASION



76-00966
LE PONT DE BROOKLYN



500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM

Collection **EVASION**



76-01468
VOYAGE EN MONTGOLFIÈRE



76-00971
VERS LE PHARE DE PLOUMANAC'H,
BRETAGNE



Collection EVASION

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM



76-01515
LA CROISÉE
DES CHEMINS



76-00972
PLAGE DE BORA-BORA,
POLYNÉSIE FRANÇAISE



1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

Collection **TENDRESSE**



76-01145
AMERICAN STAFFORDSHIRE TERRIERS



76-00923
LE CHATON
MAINE COON



Collection PHOTO D'ART



76-00905
L'ARBRE DES RÊVES /
DIEGO HERNANDEZ



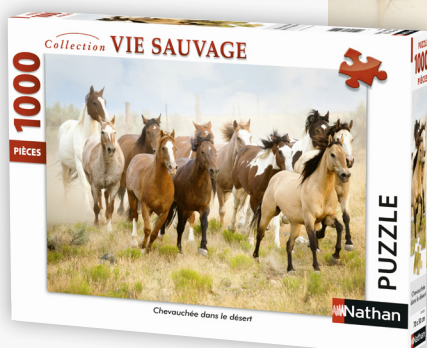
4 005555 009054

1001

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

Collection VIE SAUVAGE



76-00919
CHEVAUCHÉE DANS LE DÉSERT



4 005555 009191

1001

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

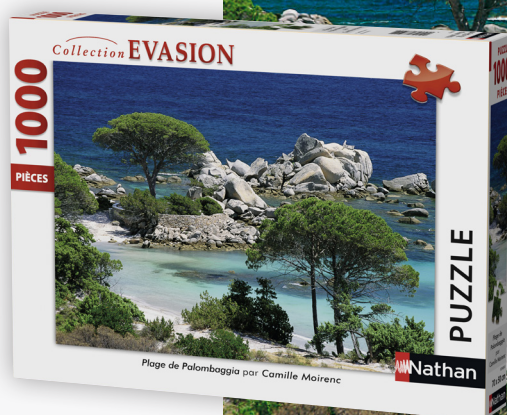
\$12.50

1000

PIECES MORCEAUX

70 X 50 CM

Collection **EVASION**

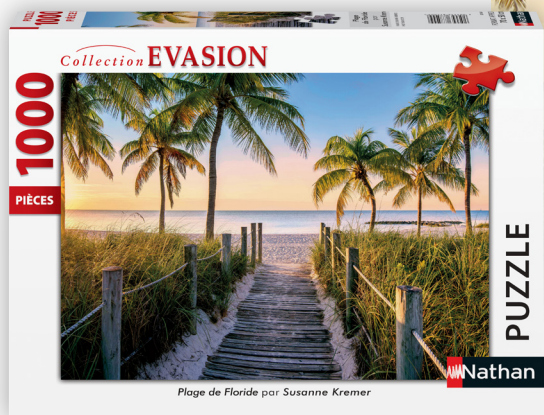


76-00914

PLAGE DE PALOMBAGGIA / CAMILLE MOIRENC



4 005555 009146



76-00916

PLAGE DE FLORIDE



4 005555 009160

Collection **EVASION**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-01531
LE FORUM ROMAIN



4 005555 015314



76-00920
**LES FALAISES
D'ÉTRETAT**



4 005555 009207

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

Collection **EVASION**



76-00912
CHATEAU DE VILLANDRY,
LOÏC LAGARDE



4 005555 009122



76-00913
MASSIF DES MONTAGNES BLEUES



4 005555 009139

Collection URBAIN

1001

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00915
TOUR EIFFEL
EN AUTOMNE



1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

Collection ARTISTE



76-01443
HIPPIE STYLE /
CHA CHA POP

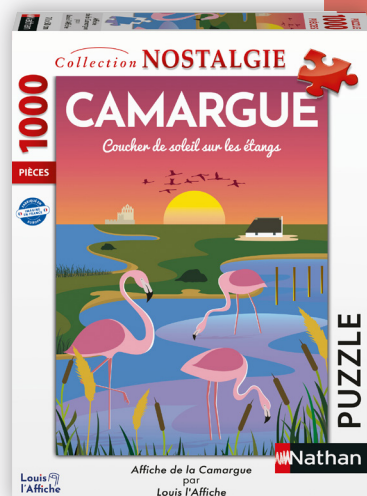


Collection NOSTALGIE

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00925
AFFICHE DE LA
CAMARGUE /
LOUIS L'AFFICHE



Collection **CARTE BLANCHE**

1001

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00896
LET'S GO CAMPING /
LAURA LHUILLIER



76-00889
L'ATELIER / L'ENCRERIE MARINE



1000

PIECES MORCEAUX

70 X 50 CM

DES RACINES & DES AILES



76-00903
LE SENTIER DES
DOUANIERS,
BRETAGNE



76-00904
LA CHAPELLE DES PRAZ,
CHAMONIX



DES RACINES & DES AILES

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-01536
LES HOSPICES DE BEAUNE



4 005555 015369



1000

PIECES MORCEAUX

70 X 50 CM

DES RACINES & DES AILES



76-00899
LE PONT DU GARD



4 005555 008996



76-00900
LE CHÂTEAU DE CHAUMONT



4 005555 009009

DES RACINES & DES AILES

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00901
VUE SUR LES FALAISES D'ÉTRETAT



76-00902
BIENVENUE EN ALSACE



1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **TENDRESSE**



76-00939
BOULES DE POILS ET PELOTES DE
LAINE / VASILYEV ALEXANDR



4 005555 009399



Collection NOSTALGIE



76-00952
AFFICHE DE L'ARDÈCHE /
LOUIS L'AFFICHE



1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection VIE SAUVAGE



76-00951
LE ROI DE LA
SAVANE



1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection URBAIN



76-00938
NEW-YORK EN AUTOMNE / SUSANNE KREMER



4 005555 009382

Collection CARTE BLANCHE



D6-87816
LE PETIT-DÉJEUNER /
FLORENCE SABATIER



4 005556 878161

1500

PIECES
MORCEAUX

84 X 60 CM

1500

PIECES
MORCEAUX

84 X 60 CM

Collection PHOTO D'ART



76-00926
L'HORIZON ENCHANTÉ /
DIEGO HERNANDEZ



1500
PIECES
MORCEAUX

84 X 60 CM

Collection EVASION



76-00943
LES JARDINS DE
CLAUDE MONET,
GIVERNY /
SUSANNE KREMER



1500
PIECES
MORCEAUX

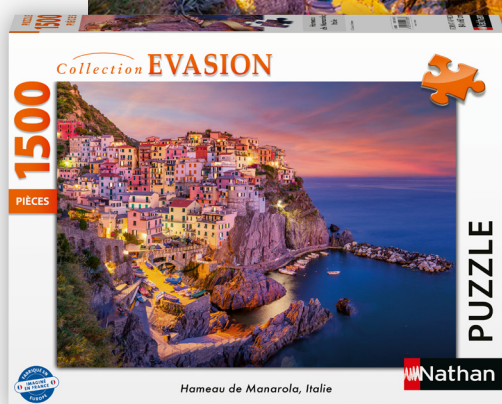
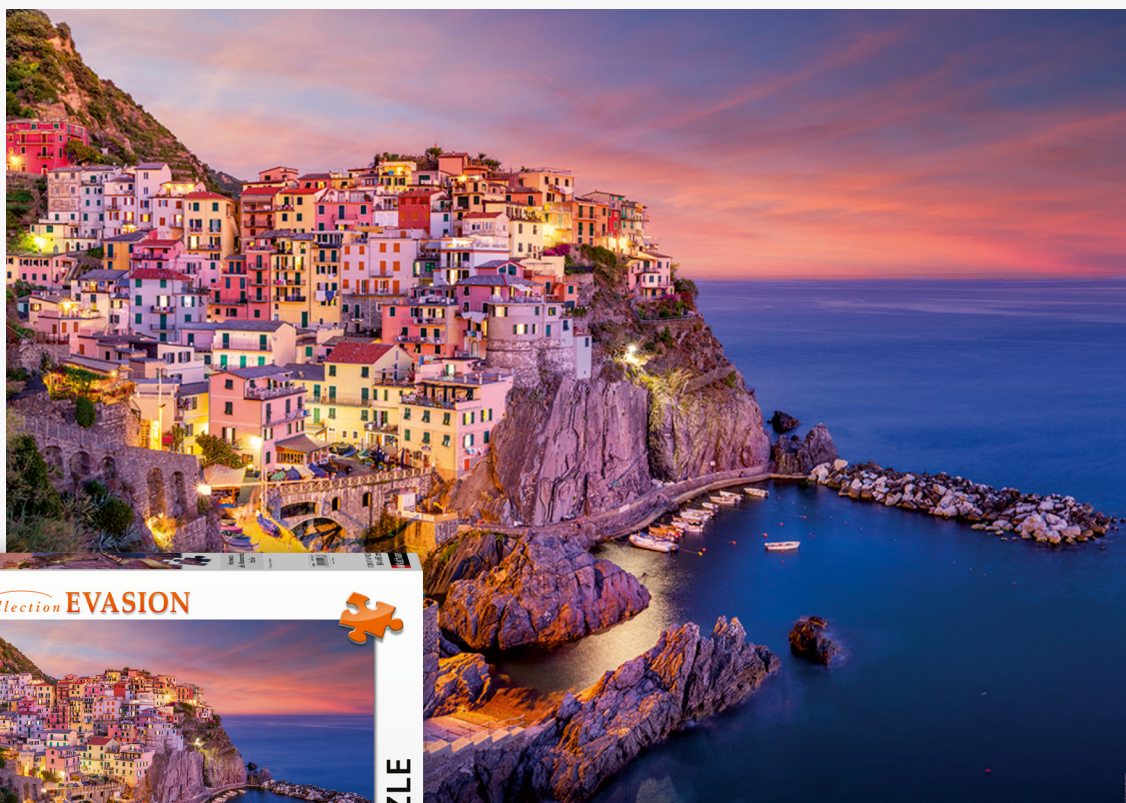
84 X 60 CM

1500

PIECES MORCEAUX

84 X 60 CM

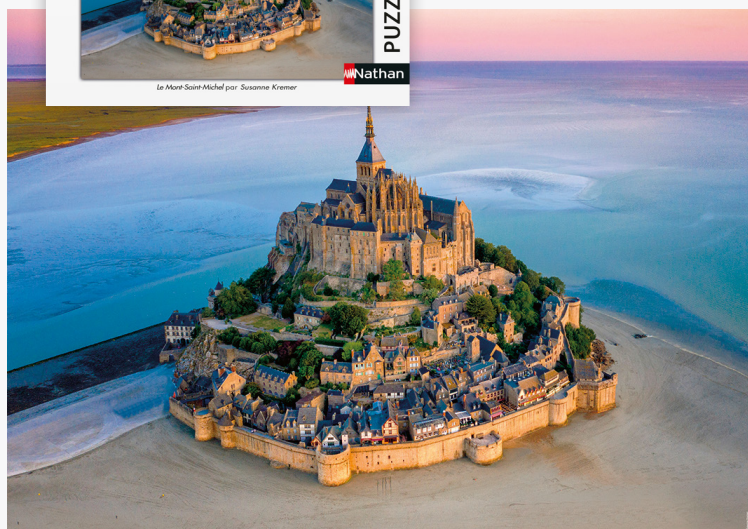
Collection **EVASION**



76-01533
HAMEAU DE MANAROLA, ITALIE



4 005555 015338



76-00946
LE MONT SAINT-MICHEL / SUSANNE KREMER



4 005555 009467



76-00944
L'ABBAYE NOTRE-DAME DE SÉNANQUE /
SUSANNE KREMER



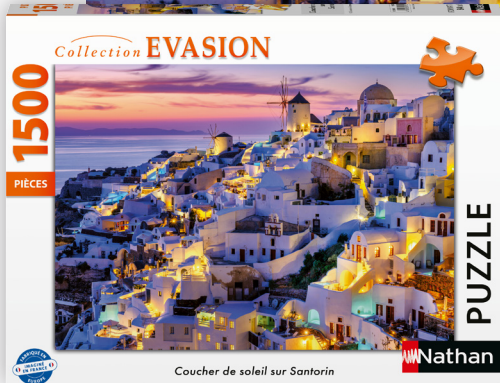
4 005555 009443

Collection **EVASION**

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM



76-01532
COUCHER DE SOLEIL SUR SANTORIN



4 005555 015321



76-00947
LACS DES CHÉSERYS, MASSIF DU MONT-BLANC



4 005555 009474



76-00940
PLAGE PARADISIAQUE / LEVENTE BODO



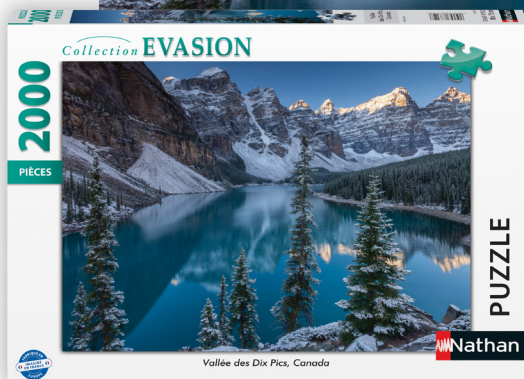
4 005555 009405

Collection **EVASION**

2000

**PIECES
MORCEAUX**

98 X 75 CM



76-87312
VALLEE DES DIX PICS, CANADA

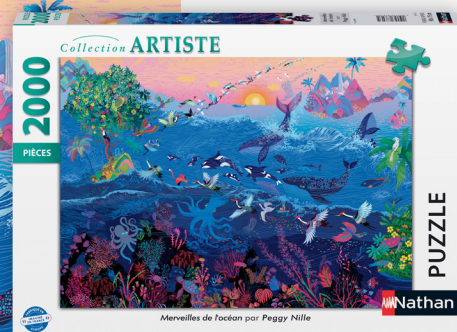


Collection **ARTISTE**

2000

**PIECES
MORCEAUX**

98 X 75 CM



76-87313
MERVEILLES DE
L'Océan / PEGGY
NILLE



Collection **URBAIN**

2000

**PIECES
MORCEAUX**

98 X 75 CM



76-87311
SUR LES CANAUX DE VENISE



4 005556 873111



*French only.



75-31434

12 mois et plus

MON IMAGIER DES COULEURS

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 main et à ses gestes vifs.



8 410446 314340



75-31445

12 mois et plus

MON IMAGIER DES ANIMAUX

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 main et à ses gestes vifs. 20 cartes recto-verso sur le thème des animaux familiers et sauvages.



8 410446 314456

12 mois et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.



75-31446

12 mois et plus

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 main et à ses gestes vifs. 20 cartes recto-verso sur le thème des premiers mots.



8 410446 314463



75-31611

18 mois et plus

MON IMAGIER DES ÉMOTIONS

Un jeu qui permet de découvrir et de parler des émotions avec son enfant. Contient 20 cartes présentant chacune l'image d'une émotion que l'enfant apprend à reconnaître et à nommer. Reliées par un anneau, elles sont faciles à manipuler, résistantes et adaptées à la taille des petites mains.



8 410446 316115

*French only.



75-00241 30 x 6 x 20 cm

12 mois et plus

LE COFFRET DE MES 1 AN

Pensé pour accompagner bébé autour de ses 12 mois, ce coffret réunit les essentiels pour éveiller ses sens, encourager ses premières manipulations et l'accompagner dans l'apprentissage du langage. A travers une sélection d'objets à toucher, à secouer, à manipuler, à observer, l'enfant développe sa motricité fine, sa coordination et sa curiosité naturelle.



3 701656 101178



**NEW
NOUVEAU**



75-31437 10 x 10 cm

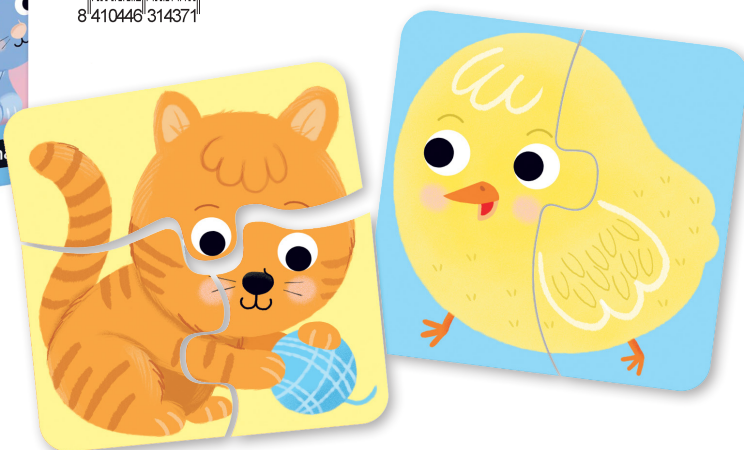
18 mois et plus

4 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.



8 410446 314371



12 mois et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.

LES JEUX « TACTILES »

La manipulation sensori-motrice d'un livre avec texture ou d'un jeu de formes à trier amène votre enfant à affiner ses capacités d'analyse, de classement et de comparaison. C'est une activité importante qui favorise l'assimilation de la perception des formes, développe le langage et contribue à une bonne intégration des notions de grandeur, de poids, de textures.



75-31443 10 x 10 cm

12 mois et plus

LES ANIMAUX À TOUCHER

Toucher, caresser, manipuler : le bébé découvre les animaux par des expériences multisensorielles. Une activité motrice, de mémoire et d'association. Un jeu à partager avec les parents, qui sollicite l'attention conjointe. 12 grandes cartes, dont 6 avec des matières à toucher sur le thème des animaux sauvages.



8 410446 314432



75-31444 10 x 10 cm

12 mois et plus

LA FERME À TOUCHER

Toucher, caresser, manipuler : le bébé découvre les animaux par des expériences multisensorielles. Une activité motrice, de mémoire et d'association. Un jeu à partager avec les parents, qui sollicite l'attention conjointe. 12 grandes cartes, dont 6 avec des matières à toucher sur le thème des animaux de la ferme.



8 410446 314449



*French only.



75-31039 15 x 7,5 cm

2 ans et plus

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... 5 planches de jeu et 30 jetons.



8 410446 310397



75-31040 Planche 18 x 17 cm

2 ans et plus

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... 5 planches de jeu et 30 jetons.



8 410446 310403



75-31101

2 ans et plus

COUCOU LA MUSIQUE

Un jeu parfaitement adapté aux petites mains. 20 cartes représentant des enfants du monde entier des mélodies à écouter et à fredonner des airs classiques de Bach, Mozart, Liszt, Boccherini, Verdi et des compositions originales inspirées de musiques traditionnelles. Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies).



8 410446 311011



75-31102

2 ans et plus

COUCOU LES ANIMAUX

Un jeu parfaitement adapté aux petites mains. 20 cartes très colorées et pleines de fantaisie, des comptines sur les animaux à écouter et à chanter des orchestrations originales et des voix variées. Fonctionne avec 3 piles 1,5 V AAA-LR03 (non fournies).



8 410446 311028

2 ans et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.



75-31151

2 ans et plus

MON PREMIER LOTO DES ANIMAUX FAMILIERS

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.

Présentoir de 8 boîtes contenant 5 planches et 30 jetons.



8 410446 311516



75-31152

2 ans et plus

MON PREMIER LOTO DE LA FERME

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.

Présentoir de 8 boîtes contenant 5 planches et 30 jetons.



8 410446 311523



75-31153

2 ans et plus

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.

Présentoir de 8 boîtes de 28 dominos.



8 410446 311530



75-31154

2 ans et plus

MON PREMIER MÉMO ANIMAUX

Un premier mémoire 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.

Présentoir de 8 boîtes de 30 jetons (4,5 cm).



8 410446 311547

*French only.

BABY ELECTRO

Jeu d'association... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse. Si le stylo s'allume : bravo, la réponse est bonne! 12 planches illustrées et un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 incluses.



75-31623

2 ans et plus

BABY ELECTRO DINOSAURES

Un jeu électronique de questions-réponses sur les premières notions d'apprentissage. Réponds à la question avec la pointe du stylo. Si le stylo s'allume, bravo! La réponse est bonne. Un jeu éducatif pour découvrir les dinosaures en s'amusant.



8 410446 316238

75-31621

2 ans et plus

BABY ELECTRO À LA FERME 2.0

Un jeu 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...



8 410446 316214



2 ans et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.



75-31203

2 ans et plus

DRÔLES DE PETITES BÊTES - LOTO

Au royaume de la reine Marguerite, un loto pour jouer avec les Drôles de Petites Bêtes : Marie la fourmi, carole la luciole, Huguette la guêpe... 5 planches de jeu et 30 jetons.



8 410446 312032



75-31204

2 ans et plus

DRÔLES DE PETITES BÊTES - MÉMO

Un jeu de mémoire et d'association en compagnie des Drôles de Petites Bêtes : Siméon le papillon, Léon le bourdon, Apollon le grillon... 54 jetons (4,7 cm).



8 410446 312049



75-31205

2 ans et plus

DRÔLES DE PETITES BÊTES - DOMINO

Un jeu d'observation et d'association avec Marguerite, la reine des abeilles et les Drôles de Petites Bêtes. 28 dominos (13 x 6,5 cm).



8 410446 312056



75-00225

3 ans et plus

LA MALLETTE DU DOCTEUR DES ÉMOTIONS

Le Monstre des couleurs est aussi un peu docteur. Il aide petits et grands à soigner leurs émotions, en particulier celles qui sont si grosses que l'on n'arrive plus à les avaler. Grâce à sa mallette, ce docteur va commencer par apprendre à l'enfant à reconnaître ses émotions et à les nommer, puis, il lui apprendra à les apprivoiser pour se sentir mieux. C'est parti ! A vous de jouer ! Plusieurs activités sont proposées grâce au contenu très riche :

- le thermomètre avec cartes de couleurs pour mesurer l'intensité des émotions
- le tableau blanc effaçable pour faire son diagnostic
- le tableau noir avec les craies pour dessiner son émotion
- les cartes de régulation émotionnelle pour apprendre, faire son ordonnance et proposer un traitement d'activités qui font du bien
- les mandalas, pour colorier et se relaxer

Et bien plus encore ! Et un manuel pour accompagner les parents !



75-00195

3 ans et plus

JE DÉCOUVRE LES ÉMOTIONS 2.0

Un coffret complet pour accompagner son enfant dans la gestion de ses émotions. Plusieurs activités pour découvrir, nommer, faire le tri et accueillir ses émotions: le miroir du monstre, le tableau magnétique des émotions, les cartes découverte, les flacons des émotions, le retour à la sérénité.



3 262190 003156



3 701656 100591

3 ans et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.

ELECTRO

Jeu d'association... Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la bonne réponse.

Si le stylo s'allume : bravo, la réponse est bonne! 12 planches illustrées et un stylo avec signal sonore et lumineux. Fonctionne avec 2 piles LR41 incluses.



75-31624

3 ans et plus

ELECTRO À L'ÉCOLE

Un jeu électronique de questions-réponses pour découvrir l'école. Avec le stylo, l'enfant joue à répondre aux questions. Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la réponse. Si le stylo s'allume, c'est gagné ! Thématiques: la classe, les arts plastiques, la récré, le coin lecture, la cantine, la sieste, la gym, la musique....



75-31619

3 ans et plus

ELECTRO 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 ! 12 planches illustrées, 1 stylo avec signal sonore et lumineux.



75-31618

3 ans et plus

ELECTRO LETTRES ET CHIFFRES

Un jeu électronique de questions-réponses pour se familiariser avec les lettres de l'alphabet et les chiffres de 1 à 10. Pour chaque question, l'enfant pointe son stylo sur la réponse. Le stylo s'allume, c'est gagné ! 12 planches illustrées et 1 stylo avec signal sonore et lumineux.



*French only.

**NEW
NOUVEAU**



75-00240

3 ans et plus

MES ROUTINES DU SOMMEIL

L'enfant et le parent choisissent ensemble les routines du soir et placent les magnets sur le tableau : faire sa toilette, dîner, écouter une histoire, un bisou et au dodo ! Chaque soir, l'enfant pose les magnets petite patte l'un après l'autre : ça y est, j'ai fait ma toilette. Chaque matin, il pose un magnet petite tête d'ours. Celui qui sourit : j'ai bien dormi ! Un moment privilégié de partage avec votre enfant. Petit à petit, il devient autonome et apprend à exprimer ses émotions.



4 ans et plus

*French only.

LES JEUX DE LA *la petite école*

75-00219

4 ans et plus

LES JEUX DE LA PETITE ÉCOLE - LE GLOUTON DES MOTS

Nourris le Grand Glouton avec des mots, pour qu'il reste bien tranquillement dans sa grotte. Les joueurs choisissent 6 planches de mots. Un des joueurs lance le dé : Face couleur, les joueurs trouvent une lettre manquante de cette couleur sur une planche et la posent dessus. Si aucune lettre de cette couleur ne manque, on relance le dé. L'étoile, on pose 2 lettres manquantes, au choix. Le piment, on donne un piment à manger au Grand Glouton. Quand le mot est complet, on donne à manger toutes les lettres au Grand Glouton, en disant le mot : « Tiens Grand Glouton, voici une VACHE. Bon appétit ! ». La planche est mise de côté. Un jeu coopératif où l'on gagne la partie si le Glouton a mangé ses 6 planches de mots.



4 ans et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.



75-00021

4 ans et plus

AU RYTHME DE L'ENFANT - LE CORPS HUMAIN

Un coffret d'activités pour accompagner pas à pas l'enfant dans la découverte du corps et de ses organes. Contenu : 1 mètre mesureur, 1 fiche bilan santé effaçable, 1 poster taille réelle du corps humain, 15 grandes cartes, 1 vrai stéthoscope.



8 410446 000212



75-31479

4 ans et plus

ESCARGOTS GO !

Chaque joueur pose son escargot sur la ligne de départ, sur la couleur correspondante. 3, 2, 1, partez ! Chaque joueur lance le dé à son tour et fait avancer son escargot en l'étirant jusqu'au numéro indiqué par le dé. Le gagnant est le premier à passer la ligne d'arrivée.



8 410446 314791



*French only.



75-31088

4 ans et plus

J'APPRENDS À ÉCRIRE

20 planches effaçables pour apprendre à écrire en s'amusant. L'enfant s'exerce aux premiers gestes d'écriture et découvre les 26 lettres de l'alphabet. Le pupitre lumineux lui donne le modèle des lettres.



0 67233 31088 7



5 ans et plus

JEUX • GAMES

Nathan

*French only.



75-31074

5 ans et plus

J'APPREND À LIRE

Apprends par toi-même à lire grâce au code de couleur et au système auto-correcteur qui ne permet qu'à la bonne lettre d'entrer dans la case. 90 mcx. Fonctionne avec 3 piles C (non-incluses).



0 67233 31074 0



*French only.

75-31701

4 ans et plus

LES 9 FAMILLES DE LA FORÊT

Un jeu de cartes dans lequel il faut reconstituer les familles de la forêt : le mâle, la femelle, le petit et leur empreinte. Un jeu éducatif pour mieux connaître les animaux de la forêt. L'habitat de la chouette chevêche, le mode de vie du cerf élaphe, les empreintes du sanglier. Retrouvez sur les cartes des informations sur chaque animal.



8 410446 317013



75-31703

5 ans et plus

LE JEU DES PETITS JARDINIERS

À l'aide de tes outils, du soleil et de l'eau, tes plantations grandiront et tu pourras faire une belle récolte dans ton portager mais attention aux pucerons ! Qui sera le premier à terminer sa récolte ? Les enfants jouent à planter leurs fruits et leurs légumes, grâce au guide ils apprennent à mieux les connaître. 2 à 4 joueurs.



8 410446 317037



Jeux de cartes

7 x 10.5 cm / *French only.

JEUX • GAMES

Nathan



75-00210

4 ans et plus

LICORNES PARTY

C'est le bal des Licornes ! Débarrassez-vous au plus vite des 5 cartes dans votre main pour remporter la partie ! Lorsqu'une carte est retournée, à tour de rôle, chaque joueur peut se défausser d'une carte avec une licorne si cette carte possède la même couleur et/ou le même chiffre. Il faudra être attentif car des cartes spéciales se sont glissées dans le jeu; elles peuvent être défaussées de différentes manières, à condition de se souvenir de la formule magique ! Le joueur qui n'a plus de cartes remporte la partie !



3 701656 100331



75-00211

4 ans et plus

BAZAR À LA FERME

Les animaux de la ferme organisent secrètement une compétition d'acroport. Le gagnant sera le joueur qui aura créé la plus haute pyramide d'animaux ! On pose autant de carte Grange qu'il n'y a de joueurs, les unes à côté des autres. Face à eux deux piles de cartes : Les cartes tracteur : elles font monter la pyramide plus rapidement mais ont plus de risques. Les cartes brouette : il y a de plus petites cartes mais aussi certaines avantageuses. À tour de rôle, chaque joueur retourne une carte du paquet de son choix et la pose au-dessus de sa carte Grange. Certains animaux sont plus grands que d'autres ! Lorsque toutes les cartes sont retournées, le joueur qui a la pyramide la plus haute remporte le grand concours ! Certaines cartes spéciales se sont cachées avec les animaux et pourraient bien changer le cours du jeu !



3 701656 100348



75-00212

5 ans et plus

MONSTRO GRIMACES

Quel toupet, ce monstre qui fait des grimaces et touche à tout ! Il disparaît lorsque, dans l'ordre, on refait ses grimaces et nomme les objets qu'il touche. Le premier joueur retourne la première carte de la pioche. Si c'est une carte Objet, il nomme ce qu'il voit sur la carte, par exemple : « un poulpe savant ». Si c'est une carte Grimace, il fait la même grimace que le monstre, par exemple tirer la langue. Il finit en disant « Bouh ! » pour effrayer le monstre. Le deuxième joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, répète l'objet nommé par le premier joueur ou refait sa grimace, puis retourne une nouvelle carte en la posant sur la précédente. Il enchaîne en nommant ce qu'il voit sur la carte ou bien en faisant la nouvelle grimace indiquée et finit en disant « Bouh ! ». On continue jusqu'à ce qu'un joueur se trompe, le joueur précédent gagne une carte. Le gagnant sera celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu !



3 701656 100355



75-00213

5 ans et plus

SPEED PIRATES

Votre mission si vous l'acceptez : Gagner la course en atteignant un maximum d'îles avant les autres joueurs pirates, en respectant leur ordre ! Mélanger les 10 cartes île avec 15 cartes mer et former un carré de 5 cartes sur 5, au milieu de la table en répartissant bien les îles. Les 8 cartes mer restantes forment la pioche et les cartes déplacement ont été placées en 3 tas à côté du plateau. À tour de rôle, chaque pirate pioche une carte déplacement et avance d'une case dans le sens donné par la carte. Les îles vont alors être découvertes les unes après les autres ! Mais attention... quelques surprises peuvent se cacher en mer !



3 701656 100362

7 x 10.5 cm / *French only.



**NEW
NOUVEAU**



75-00190

4 ans et plus

LA POTION DES PETITS MAGICIENS

Tel un apprenti magicien, associe toutes les cartes ingrédients de la même couleur pour réaliser tes potions ! Un jeu idéal pour toute la famille où les non-lecteurs peuvent aussi jouer ! Pour 2 à 4 joueurs.



3 262190 003101



**NEW
NOUVEAU**



75-31549

4 ans et plus

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 ? Un jeu grand classique au ton moderne ! Pour 2 à 4 joueurs.



8 410446 315491



75-31137

3 ans et plus

AU FEU LES POMPIERS

"Au feu les pompiers, la maison qui brûle ! Ce n'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. Un jeu de bataille revisité, pour 2 joueurs.



8 410446 311370



75-00214

4 ans et plus

SUPER MÉGA POWER

Il est temps de remporter le plus de duels possibles face aux grands méchants ! Les cartes Méchant sont de 3 types : cracher du feu, mordre de ses crocs terribles ou étouffer avec ses tentacules. Un symbole indique la caractéristique du méchant mise en avant. Les Super-héros ont ces mêmes caractéristiques en quantités variables. Les cartes Méchant sont empilées face cachées et les cartes Super-Héros sont distribuées à tous les joueurs. Lors du début du tour, on retourne une carte Méchant et tous les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. À la manière d'une bataille, celui qui a le plus du symbole demandé sur sa carte remporte la carte Méchant. À la fin de la partie, celui qui a gagné le plus de duels remporte la partie !



3 701656 100379

7 x 10.5 cm / *French only.

75-31493

4 ans et plus

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. Jeu de 40 cartes.



8 410446 314937



75-31492

4 ans et plus

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 gagne la partie ! Jeu de 48 cartes.



8 410446 314920



75-31497

4 ans et plus

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. Jeu de 54 cartes.



8 410446 314975



75-31426

5 ans et plus

LES 3 PETITS COCHONS

Les 3 petits cochons et leur maman ont pour mission de se construire une maison. Paille, bois, briques, bien malin, celui qui en aura une assez solide pour ne pas se faire manger par le loup. Choisissez bien la maison que vous allez construire pour échapper au méchant loup !



8 410446 314265



75-31139

3 ans et plus

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 ? Un jeu de bataille de 2 à 4 joueurs.



8 410446 311394



Le prince de Motordu

*French only.



75-31499

6 ans et plus

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.



8 410446 314999



75-31489

7 ans et plus

JEU DE CARTES

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 !



8 410446 314890



75-31087

6 ans et plus

LE PETIT BAC DU PRINCE MOTORDU - NOUVELLE VERSION

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



8 410446 310878

2 à 4 ans

*French only.

Conçue par des professionnels de la petite enfance, la collection la petite école propose une sélection de jeux sur les premiers apprentissages de la maternelle: lettres, chiffres, couleurs et formes, animaux et premiers mots. 6 jeux progressifs pour découvrir chaque sujet, en jouant seul ou à plusieurs. Des images amusantes aux couleurs très gaies.



75-31402

2 ans et plus

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. 4 planches réversibles, 24 jetons illustrés, 24 jetons de couleurs et guide de jeux.



8 410446 314029



75-31414

2 ans et plus

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.



8 410446 314142



75-31401

2 ans et plus

BÉBÉS ANIMAUX

Un grand loto pour découvrir 6 jeux progressifs pour découvrir les animaux, leurs bébés 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 leurs bébés. Il reconstitue ensuite le décor pour découvrir les 4 milieux (la ferme, les champs, la savane et la banquise). 12 planches casse-tête, 12 jetons et guide de jeux.



8 410446 314012



*French only.



75-31403

3 ans et plus

LES CHIFFRES

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. 30 pièces de casse-tête et 1 guide de jeux.



75-31331

3 ans et plus

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.



75-31404

3 ans et plus

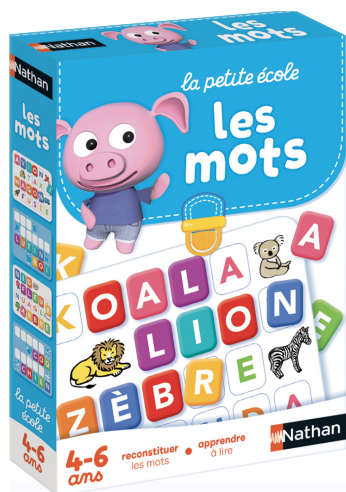
LES LETTRES

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. 26 cartes puzzle-lettre, 1 carte-puzzle à personnaliser et 1 guide de jeux.



4 à 6 ans

*French only.



75-31405

4 ans et plus

LES MOTS

L'enfant compose des mots de 3 à 5 lettres en s'aidant du modèle: les animaux, les véhicules, la nature, les personnages... 6 planches de 4 mots (recto-verso), 108 jetons lettres et 1 guide de jeux.



8 410446 314050



75-31406

4 ans et plus

PREMIÈRES LECTURES

L'enfant découvre des mots d'1,2,3 ou 4 syllabes. Il assemble les différentes syllabes pour reconstituer le mot et l'image et jouer avec les sons. 20 cartes mots et 1 guide de jeux.



8 410446 314067



75-31332

4 ans et plus

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.



8 410446 313329



5 à 7 ans

*French only.



75-31419

5 ans et plus

L'HEURE

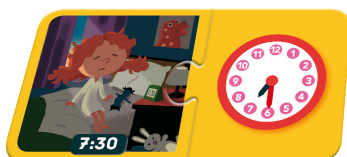
6 jeux progressifs pour apprendre à se situer dans le temps, en jouant seul ou à plusieurs. Des puzzles d'association aux couleurs très gaies et une horloge avec des aiguilles qui tournent ! L'enfant associe les différents moments de la journée à l'heure correspondante. Puis, il s'amuse à mettre la grande horloge à la même heure... Contient 20 casse-tête de 2 morceaux, une horloge à monter et guide de jeux.



8 410446 314197



12 x 6.5 cm



5 à 7 ans

*French only.



75-31416

5 ans et plus

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. Contient 6 planches, réversibles, d'additions, 96 jetons chiffres et signes mathématiques et guide de jeux.



8 410446 314166

$$\begin{array}{c} 2 + 5 = 7 \\ 6 + 3 = 9 \end{array}$$



18.6 x 15 cm



75-30052

5 ans et plus

EN ROUTE VERS LE CP

10 jeux progressifs qui permettent à l'enfant d'aborder sa rentrée à l'école primaire. Des mots croisés en passant par le célèbre jeu du mille-pattes, il développe sa curiosité et son langage tout en s'amusant.



8 410446 300527



75-00021	53
75-00190	58
75-00195	50
75-00210	57
75-00211	57
75-00212	57
75-00213	57
75-00214	58
75-00219	52
75-00225	50
75-00240	52
75-00241	44
75-30052	65
75-31039	46
75-31040	46
75-31074	55
75-31087	60
75-31088	54
75-31101	46
75-31102	46
75-31137	58
75-31139	59
75-31151	47
75-31152	47
75-31153	47
75-31154	47
75-31203	49
75-31204	49
75-31205	49
75-31331	62
75-31332	63
75-31401	61

75-31402	61
75-31403	62
75-31404	62
75-31405	63
75-31406	63
75-31414	61
75-31416	65
75-31419	64
75-31426	59
75-31434	42
75-31437	44
75-31443	45
75-31444	45
75-31445	42
75-31446	43
75-31479	53
75-31489	60
75-31492	59
75-31493	59
75-31497	59
75-31499	60
75-31549	58
75-31611	43
75-31618	51
75-31619	51
75-31621	48
75-31623	48
75-31624	51
75-31701	56
75-31703	56
76-00889	29
76-00896	29

76-00899	32
76-00900	32
76-00901	33
76-00902	33
76-00903	30
76-00904	30
76-00905	23
76-00912	26
76-00913	26
76-00914	24
76-00915	27
76-00916	24
76-00919	23
76-00920	25
76-00923	22
76-00925	28
76-00926	37
76-00938	36
76-00939	34
76-00940	39
76-00943	37
76-00944	38
76-00946	38
76-00947	39
76-00951	35
76-00952	35
76-00953	19
76-00961	17
76-00965	16
76-00966	19
76-00967	16
76-00971	20

76-00972	21	76-86569	11
76-00974	18	76-86571	10
76-00975	18	76-86626	10
76-00983	15	76-86765	12
76-00985	17	76-86775	12
76-01145	22	76-86806	13
76-01443	28	76-86876	14
76-01468	20	76-86881	14
76-01515	21	76-86883	14
76-01531	25	76-87311	41
76-01532	39	76-87312	40
76-01533	38	76-87313	40
76-01536	31	D6-87816.....	36
76-04127	09		
76-86011	04		
76-86070	05		
76-86131	05		
76-86133	05		
76-86139	04		
76-86153	11		
76-86198	13		
76-86199	14		
76-86212	12		
76-86213	13		
76-86217	08		
76-86218	08		
76-86365	06		
76-86369	07		
76-86379	07		
76-86380	07		
76-86383	06		
76-86456	09		



AUTRUCHE

C.P. 11, Succ. Bureau-Chef
Varenes, QC, J3X 1P9
autruche.ca