 **Nathan**

CATALOGUE

2025-2026

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.

KID PUZZLES / CASSE-TÊTES ENFANTS

15 PCS / MCX	4 - 5
30 PCS / MCX	6 - 8
45 PCS / MCX	9 - 10
60 PCS / MCX	11 - 12
100 PCS / MCX	13
150 PCS / MCX	14
250 PCS / MCX	15
500 PCS / MCX	16

ADULT PUZZLES / CASSE-TÊTES ADULTES

500 PCS / MCX	17 - 23
1000 PCS / MCX	24 - 36
1500 PCS / MCX	37 - 42
2000 PCS / MCX	43 - 45

TOYS & GAMES / JEUX ET JOUETS

12 MOIS ET PLUS	46 - 49
2 ANS ET PLUS	50 - 53
3 ANS ET PLUS	54 - 55
4 ANS ET PLUS	56 - 57
5 ET 6 ANS ET PLUS	58
7 ANS ET PLUS	59
NATURE ET DÉCOUVERTE	60
JEUX DE CARTES	61 - 63
LE PRINCE MOTORDU	64
QUESTIONS-RÉPONSES?!	65
JE COMPRENS TOUT !	66
COLLEC. LA PETITE ÉCOLE	67 - 71

NUMERICAL INDEX /		
INDEX NUMÉRIQUE	72

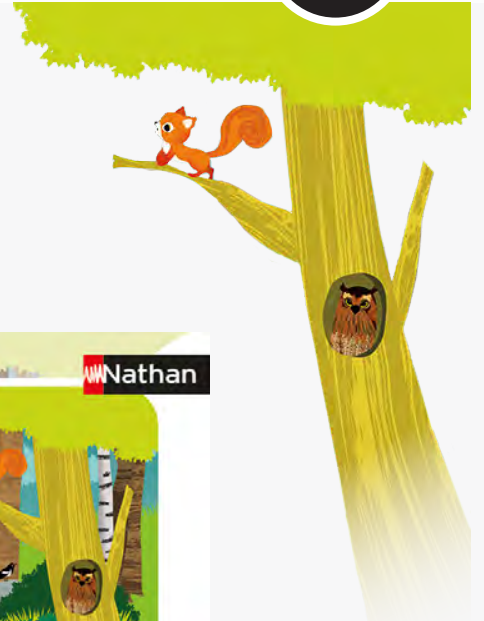
15

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 !

5

PIECES MORCEAUX

36 X 26 CM



76-86070
T'CHOUPI FÊTE SON ANNIVERSAIRE



76-86131
T'CHOUPI AU ZOO



76-86133
PETIT OURS BRUN À LA FERME



30

PIECES MORCEAUX

30 X 23 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

4+



CHERCHE & TROUVE

76-86151
EN VILLE



4 005556 861514



76-86365
MES AMIS DE LA FERME



4 005556 863655



76-86383
LES ANIMAUX DE
LA SAVANE



4 005556 863839

4+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

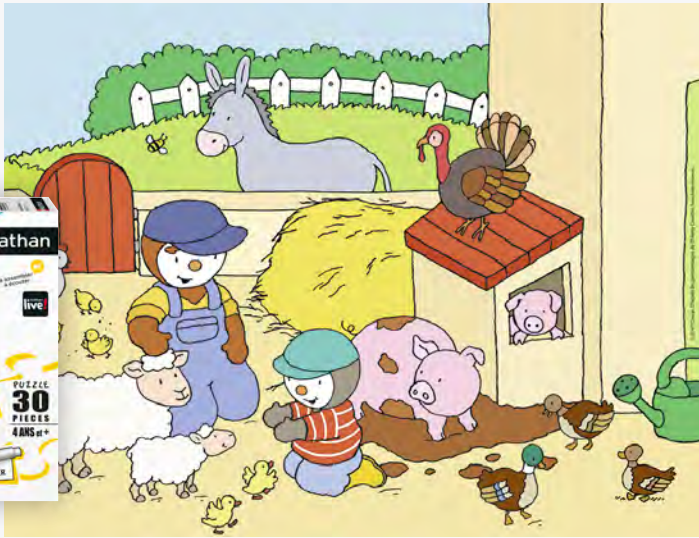
30

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



30

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

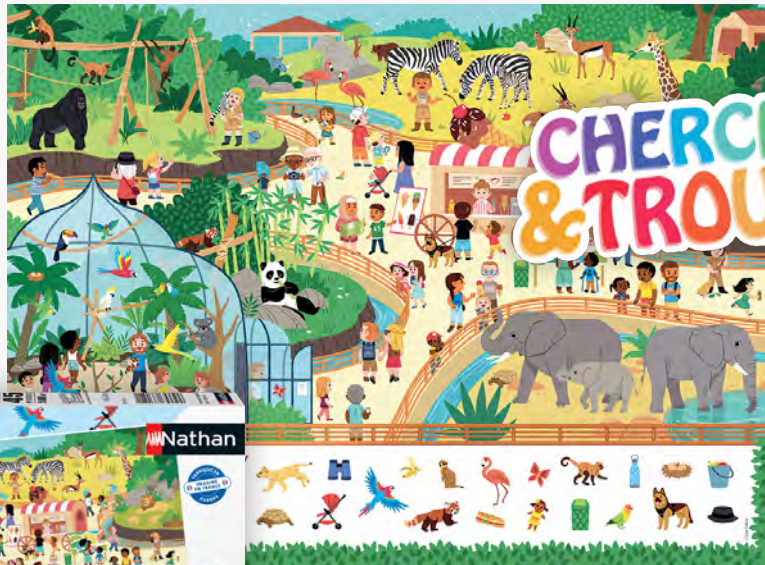
5+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

45

PIECES
MORCEAUX

36 X 26 CM



76-86152
AU ZOO



4 005556 861521



76-86456
JOLIE LICORNE



4 005556 864560

45

**PIECES
MORCEAUX**

36 X 26 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !



76-04127
DISNEY - L'UNIVERS
COLORÉ DE MICKEY



76-86451
DISNEY - LA REINE
DES NEIGES 2



MON COMPLICE RÉUSSITE !

60

**PIECES
MORCEAUX**

36 X 26 CM



76-86626
BIENVENUE AU CENTRE ÉQUESTRE



76-86571
LES DINOSAURES DU CRÉTACÉ



60

**PIECES
MORCEAUX**

36 X 26 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

6+

CHERCHE & TROUVE



76-86153
AU JARDIN



4 005556 861538



76-86569
LES ANIMAUX
DES OCÉANS



4 005556 865697

6+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

100

PIECES MORCEAUX

36 X 26 CM



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

150

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM

MON COMPLICE RÉUSSITE !

7+



76-86213
DANS L'ESPACE



76-86198
ANNIVERSAIRE AVEC
MORTELLE ADELÈ



76-86806
CARTE DU MONDE



8+

MON COMPLICE RÉUSSITE !

250

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM



76-86199
HALLOWEEN AVEC
MORTELLE ADELÉ



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

Mortelle ADELE

12+

500

PIECES
MORCEAUX

36 X 49 CM



76-00983
VIVE LES BIZZARES ! AVEC
MORTELLE ADELE



Collection **NOSTALGIE**

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM



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



4 005555 009856

Collection **CARTE BLANCHE**

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM



D6-87245
MINUIT /
SIBYLLINE MEYNET



4 005556 872459

500

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM

Collection TENDRESSE



NEW NOUVEAU

76-00968
CHATON AU JARDIN / JL KLEIN & ML HUBERT



76-00965
CHATON BENGAL



76-00970
LA TOILETTE DU CHAT



Collection **TENDRESSE**

500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM



**NEW
NOUVEAU**

76-00961
ADORABLE CORGI



4 005555 009610



76-00967
RÉVEILLE-TOI / AKIRA MATOBA



4 005555 009672

Collection **PHOTO D'ART**

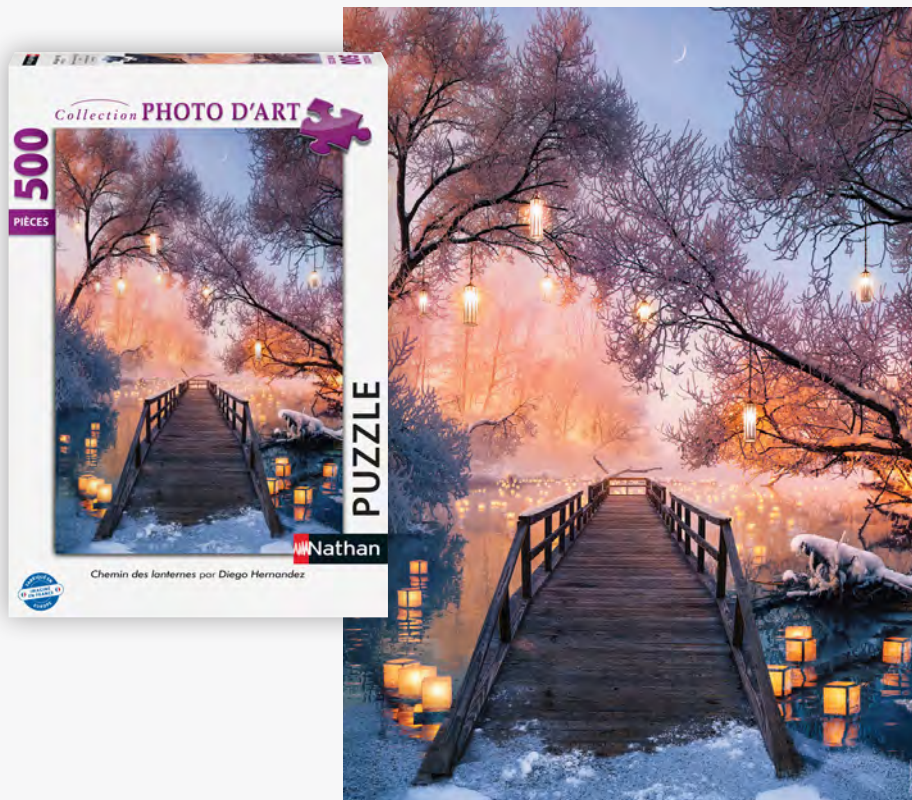
500

**PIECES
MORCEAUX**

49 X 36 CM



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**



**NEW
NOUVEAU**

76-01468
VOYAGE EN MONTGOLFIÈRE



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



Collection EVASION

500

PIECES MORCEAUX

49 X 36 CM



NEW NOUVEAU



76-01515
LA CROISÉE
DES CHEMINS



76-00972
PLAGE DE BORA-BORA,
POLYNÉSIE FRANÇAISE



1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM

Collection **TENDRESSE**



76-00923
LE CHATON
MAINE COON



**NEW
NOUVEAU**



76-01145
AMERICAN STAFFORDSHIRE TERRIERS



Collection **PHOTO D'ART**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00905
L'ARBRE DES RÊVES /
DIEGO HERNANDEZ



4 005555 009054



76-00349
TÉO RACING /
ANGÉLINE BAILLY



4 005555 003496

Collection **VIE SAUVAGE**



76-00919
CHEVAUCHÉE DANS LE DÉSERT



Collection **NOSTALGIE**



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



1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM

1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM

Collection **EVASION**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-01531
LE FORUM ROMAIN



76-00920
**LES FALAISES
D'ÉTRETAT**



Collection **EVASION**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00914
PLAGE DE PALOMBAGGIA / CAMILLE MOIRENC



76-00916
PLAGE DE FLORIDE



Collection **EVASION**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-00912
CHATEAU DE VILLANDRY,
LOÏC LAGARDE



4 005555 009122



76-00913
MASSIF DES MONTAGNES BLEUES



4 005555 009139



76-00898
MOULIN SORINE DU VIGNOBLE
DE SANTENAY, BOURGOGNE



4 005555 008989

Collection **ARTISTE**

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-01443
HIPPIE STYLE / CHA CHA POP



Collection **URBAIN**

1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM

NEW
NOUVEAU



76-00915
TOUR EIFFEL
EN AUTOMNE



4 005555 009153



76-00890
LES MONUMENTS DE PARIS



4 005555 008903

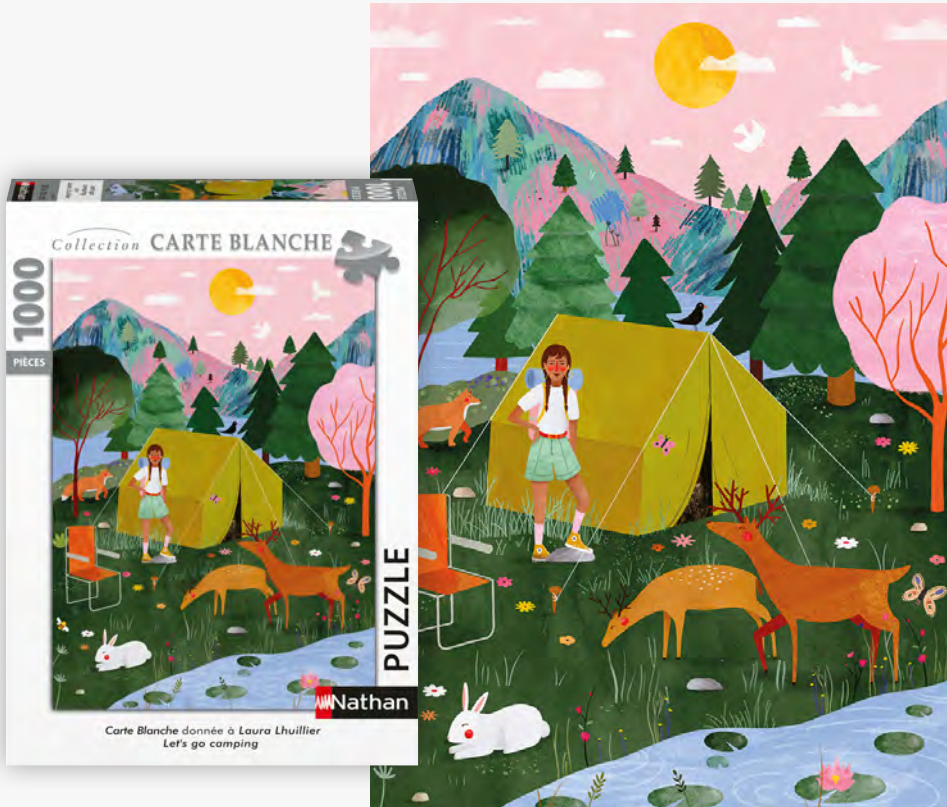


Collection **CARTE BLANCHE**

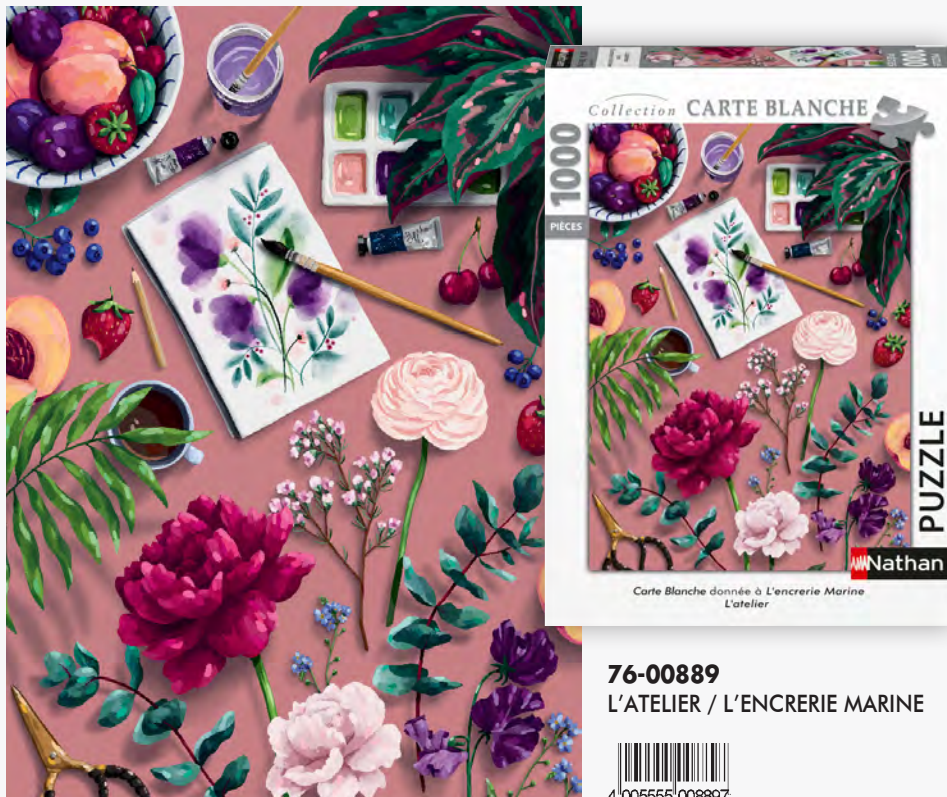
1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM



76-00896
LET'S GO CAMPING /
LAURA LHUILLIER



76-00889
L'ATELIER / L'ENCRERIE MARINE



DES RACINES & DES AILES

1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM

NEW
NOUVEAU



76-01536
LES HOSPICES DE BEAUNE



4 005555 015369



DES RACINES & DES AILES

1000

PIECES
MORCEAUX

70 X 50 CM



76-00899
LE PONT DU GARD



76-00900
LE CHÂTEAU DE CHAUMONT



DES RACINES & DES AILES

1000

PIECES MORCEAUX

70 X 50 CM



76-00901
VUE SUR LES FALAISES D'ETRETAT



76-00902
BIENVENUE EN ALSACE



DES RACINES & DES AILES

1000

**PIECES
MORCEAUX**

70 X 50 CM



76-00903
LE SENTIER DES
DOUANIERS,
BRETAGNE



76-00904
LA CHAPELLE DES PRAZ,
CHAMONIX



Collection **NOSTALGIE**



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



4 005555 009528

1500

**PIÈCES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **VIE SAUVAGE**



76-00951
LE ROI DE LA
SAVANE



4 005555 009511

1500

**PIÈCES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **TENDRESSE**

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM



76-00945
CHATON EN AUTOMNE



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



Collection **PHOTO D'ART**



76-00926
L'HORIZON ENCHANTÉ /
DIEGO HERNANDEZ



4 005555 009269

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **EVASION**



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



4 005555 009436

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

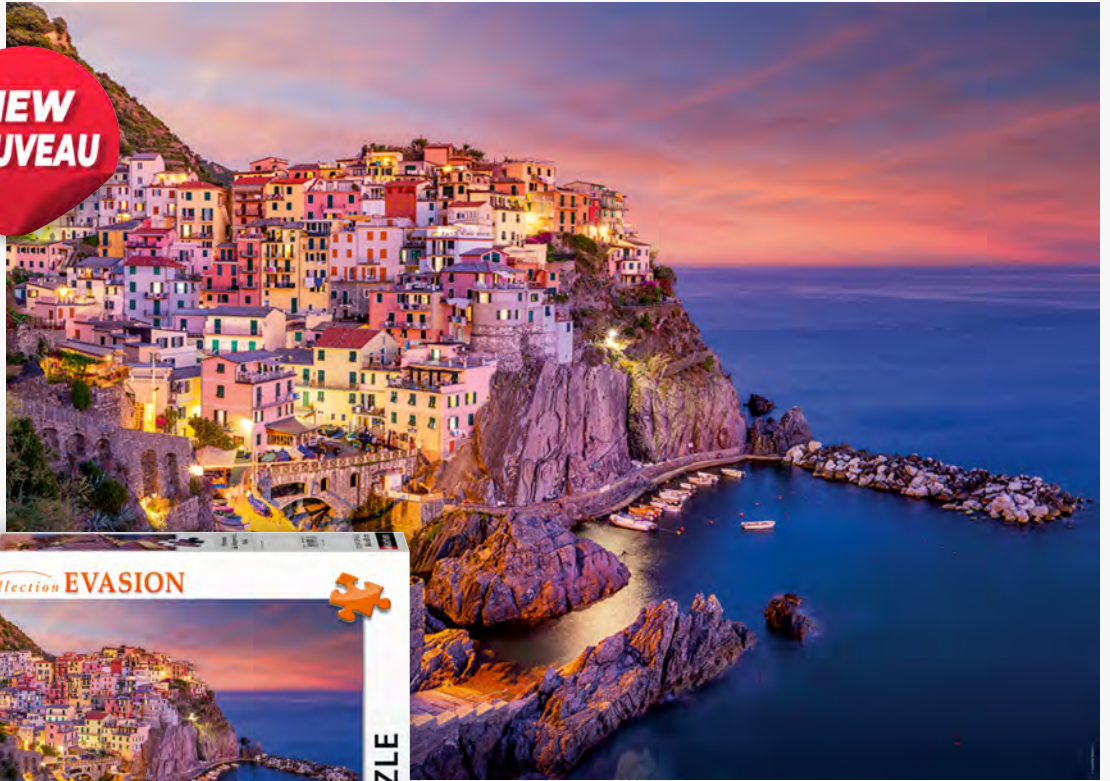
Collection **EVASION**

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-01533
HAMEAU DE MANAROLA, ITALIE



76-00946
LE MONT SAINT-MICHEL / SUSANNE KREMER



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



Collection **EVASION**

1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-01532
COUCHER DE SOLEIL SUR SANTORIN



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



76-00940
PLAGE PARADISIAQUE / LEVENTE BODO



Collection **URBAIN**



76-00938
NEW-YORK EN AUTOMNE / SUSANNE KREMER



1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **ARTISTE**



D6-87297
ATELIER D'ARTISTE /
ARUAL



1500

**PIECES
MORCEAUX**

84 X 60 CM

Collection **CARTE BLANCHE**

1500

PIECES
MORCEAUX

84 X 60 CM



D6-87816
LE PETIT-DÉJEUNER /
FLORENCE SABATIER



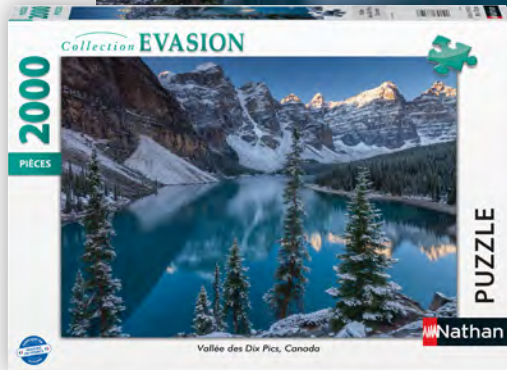
Collection **EVASION**

2000

PIECES
MORCEAUX

98 X 75 CM

**NEW
NOUVEAU**



76-87312
VALLEE DES DIX PICS, CANADA



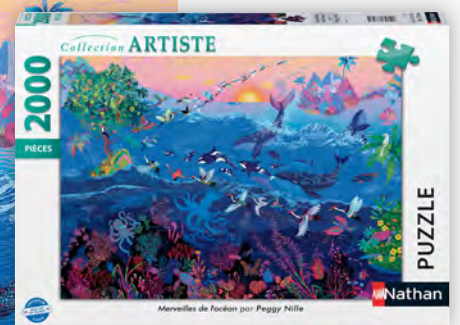
4 005556 873128

Collection **ARTISTE**

2000

PIECES
MORCEAUX

98 X 75 CM



76-87313
MERVEILLES
DE L'OcéAN /
PEGGY NILLE



4 005556 873135

Collection **URBAIN**

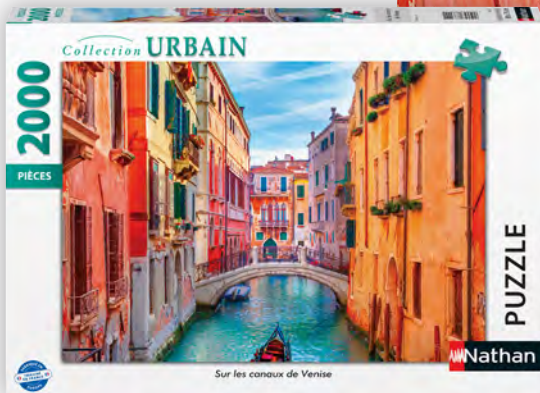
2000

PIECES
MORCEAUX

98 X 75 CM



76-87884
PARIS AU FIL DE L'EAU



76-87311
SUR LES CANAUX DE VENISE



*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.



75-31437 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



75-31441 10 x 10 cm

12 mois et plus

CACHE-CACHE COULEURS

Cacher/trouver amuse le bébé et lui permet d'expérimenter et de maîtriser l'absence. Le principe de question-réponse est une invitation au langage. Le bébé répond en pointant du doigt. Le bébé différencie les couleurs et les associe à des éléments de son univers familier. 9 grandes cartes avec volet en feutrine sur le thème des couleurs.



8'410446'314418



*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



2 ans et plus

*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 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.

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.



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...



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

3 ans et plus

JEUX • GAMES

*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.



75-31618

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.



8 410446 316184



75-31625

3 ans et plus

ELECTRO LES VÉHICULES

Un jeu électronique de questions-réponses pour découvrir les véhicules. 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: 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, à la ferme, à la campagne, dans le ciel...



8 410446 316252



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....



8 410446 316245



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.



8 410446 316191

*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



4 ans et plus

*French only.

LES JEUX DE LA *la petite école*



NEW
NOUVEAU



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.



3 701656 100430

*French only.

NEW
NOUVEAU



75-31073

4 ans et plus

J'APPRENDS À COMPTER

Un jeu pour apprendre les chiffres, les additions et les soustractions. L'enfant complète les cases vides avec les jetons. Un seul chiffre s'imbrique : c'est le bon ! Contient : 1 mallette, 15 planches illustrées (6 opérations chacune), 72 jetons chiffres et signes.



8 410446 310731



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 

*French only.



75-31074

5 ans et plus

J'APPRENDS 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



6 ans et plus

*French only.



75-31554

6 ans et plus

GOMME, CRAYON, CISEAUX !

Un jeu de cartes pour apprendre à construire des phrases tout en s'amusant. Qui sera le premier à composer une phrase à la fois drôle et grammaticalement correcte ? Pour cela, il faudra réunir 7 cartes, en accordant le sujet et le verbe, sans oublier ni la majuscule, ni le point : majuscule + sujet + verbe + objet + temps + lieu + point final Les repères de couleur permettent de vérifier que l'accord du verbe est bon (3ème personne du singulier ou du pluriel) et qu'il y a bien toutes les natures de cartes dans la phrase.



8 410446 315545

*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 empreinte du sanglier. Retrouvez sur les cartes des informations sur chaque animal.



8'410446 317013



75-31702

5 ans et plus

TRIDOMINO DU JARDIN

Un domino à 3 côté pour découvrir la faune et la flore du jardin. Chacun leur tour les joueurs doivent poser un tridomino en veillant à ce que les images d'un même côté soient de la même catégorie que celles du tridomino avec lequel il s'associe. Un système de couleur autocorrectif guide l'enfant. Le premier à s'être défaussé de tout ses tridominos remporte la partie. Avec le guide illustré l'enfant part à la découverte du monde vivant, grandeur nature ! 2 à 4 joueurs.



8'410446 317020



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 potager 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



7 x 10,5 cm / *French only.



**NEW
NOUVEAU**



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



**NEW
NOUVEAU**



75-00211

4 ans et plus

BAZAR À LA FERME

Les animaux de la ferme organisent secrètement une compétition d'acroSPORT. 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



**NEW
NOUVEAU**



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



**NEW
NOUVEAU**



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.



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



75-31139

3 ans et plus

LA BATAILLE DES ANIMAUX

Papillon - Sorcier contre Super-Poussin ou Croco-Banane 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



NEW NOUVEAU

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

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

75-31491

4 ans et plus

PIROUETTE CACAHUÈTE

Un jeu de 48 cartes pour faire travailler sa mémoire. Chacun à son tour pose une carte et dit le mot ou fait le geste indiqué. Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un se trompe et oublie les mots ou les actions des cartes cachées. Celui qui a le plus grand nombre d'« avions à réaction » gagne la partie !



8 410446 314913

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

75-31492

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

75-31426

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, brique, 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

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



75-31087

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. Cherche et trouve : les joueurs cherchent dans 3 grandes images un mot qui commence par la lettre indiquée par la roue; le petit bac : les joueurs doivent trouver des mots qui commencent par la lettre, dans 6 thèmes très rigolos : « ça sent fort », « ça pique », « ça fait peur » ...



8 410446 310878



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



QUESTIONS ? RÉPONSES !

Testez vos connaissances en répondant aux différentes questions pour faire avancer votre pion sur le plateau de jeu. Saurez-vous répondre aux nombreuses questions de ce quiz ? Destiné aux enfants à partir de 7 ans, ce jeu peut se jouer en famille ou bien avec les copains, il y a 3 niveaux de difficulté pour que tout le monde puisse jouer. Plus de 200 questions et un plateau avec des cases «avance», «recul», «passe ton tour»...



75-31506

7 ans et plus

CORPS HUMAIN

À quel âge atteint-on sa taille adulte ? De combien d'os est composé le squelette ? Quelle quantité de salive fabriques-tu chaque jour ?... Testez vos connaissances sur le corps humain et jouez partout en famille ou entre amis. Plus de 200 questions, 3 niveaux de difficultés.



8 410446 315064

Je comprends tout!

Dès 7 ans (3e année pour CE2, 5e année pour CM2)

*French only.



75-31314
CALCUL MENTAL

Pour s'entraîner et progresser à la maison : additions et multiplications; des défis rigolos pour jouer avec les chiffres. Les réponses sont au dos des cartes.



8 410446 313145

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



3 à 5 ans

*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

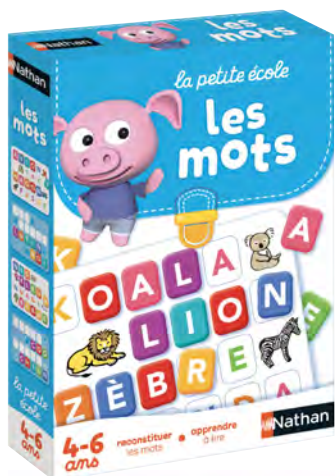
LES LETTRES

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.



12 x 6.5 cm



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.



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.



2 + 5 = 7 6 + 3 = 9



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.



D6-87245	17	75-31402	67	76-00349	25
D6-87297	42	75-31403	68	76-00889	32
D6-87816	43	75-31404	68	76-00890	31
75-00021	56	75-31405	69	76-00896	32
75-00195	54	75-31406	69	76-00898	29
75-00210	61	75-31414	67	76-00899	34
75-00211	61	75-31416	71	76-00900	34
75-00212	61	75-31419	70	76-00901	35
75-00213	61	75-31426	63	76-00902	35
75-00214	62	75-31434	46	76-00903	36
75-00219	57	75-31437	48	76-00904	36
75-00225	54	75-31441	48	76-00905	25
75-30052	71	75-31443	49	76-00912	29
75-31039	50	75-31444	49	76-00913	29
75-31040	50	75-31445	46	76-00914	28
75-31073	58	75-31446	47	76-00916	28
75-31074	59	75-31479	56	76-00919	26
75-31087	64	75-31489	64	76-00920	27
75-31088	58	75-31491	63	76-00923	24
75-31101	50	75-31492	63	76-00925	26
75-31102	50	75-31493	63	76-00926	39
75-31137	62	75-31497	63	76-00938	42
75-31139	62	75-31499	64	76-00939	38
75-31151	51	75-31506	65	76-00940	41
75-31152	51	75-31554	59	76-00943	43
75-31153	51	75-31611	47	76-00944	40
75-31154	51	75-31618	55	76-00945	38
75-31203	53	75-31621	52	76-00946	40
75-31204	53	75-31623	52	76-00947	41
75-31205	53	75-31624	55	76-00951	37
75-31314	66	75-31625	55	76-00952	37
75-31331	68	75-31701	60	76-00953	21
75-31332	69	75-31702	60	76-00961	19
75-31401	67	75-31703	60	76-00965	18

76-00966	21
76-00967	19
76-00968	18
76-00970	18
76-00971	22
76-00972	23
76-00974	20
76-00975	20
76-00983	16
76-00985	17
76-01145	24
76-01468	22
76-01515	23
76-01531	27
76-01532	41
76-01533	40
76-01536	33
76-86011	4
76-86070	5
76-86131	5
76-86133	5
76-86139	4
76-86151	6
76-86152	9
76-86153	12
76-86198	14
76-86199	15
76-86212	13
76-86213	14
76-86217	8
76-86218	8
76-86365	6
76-86369	7
76-86379	7

76-86380	7
76-86383	6
76-86456	9
76-86569	12
76-86571	11
76-86626	11
76-86765	13
76-86775	13
76-86806	14
76-86876	15
76-86881	15
76-86883	15
76-87311	45
76-87312	44
76-87313	44
76-87884	45



AUTRUCHE

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