

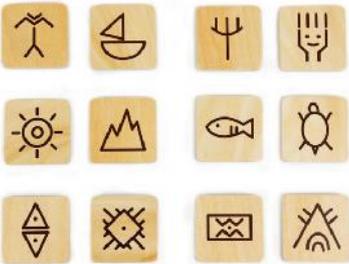
LENGUAJE Y ENTORNO





DADOS PARA CREAR HISTORIAS
REF 13-30770

Lanza los dados y deja volar tu imaginación. Crea diferentes historias con los personajes, animales, objetos y acciones que aparecen en los dados. Para niños de 3 a 6 años.



ANCIENT MEMORY
REF 60-16495

Juego de memoria con dibujos ancestrales. Empareja los 12 dibujos jugando al memory. 24 piezas grandes y gruesas para una fácil manipulación. Coloca varias piezas con los dibujos ancestrales, una a continuación de la otra y juega a crear tus propias historias a partir de las imágenes, usando tu imaginación y la creatividad. Para trabajar el lenguaje. Contenido: 24 piezas + saco de tela. Medidas de las piezas: 7x7x1 cm. Recomendado a partir de 3 años.



DE LA IMAGEN A LA PALABRA
REF 77-337137

Diseñado para crear situaciones en las que se fomenta la expresión oral de los niños mediante una serie de ilustraciones, fichas magnéticas y cartas. Dotado con un magnífico material detallado y variado para fomentar la comunicación entre los niños. Se trabaja en pequeños grupos y de forma progresiva: desde la palabra a la frase. Pensado para favorecer la expresión oral entre los niños desde la adquisición de nuevas palabras, comparaciones y explicaciones de la lección o descripción de las ilustraciones y el resto de los elementos. Contiene: 5 láminas con ilustración en ambas caras de 50 cm x 35 cm. 80 fichas magnéticas. 1 baraja con 22 cartas de diferentes personajes. 1 guía didáctica. A partir de 3 años.



DADOS ATRIBUTOS
REF 7-8060

Cada dado representa los distintos atributos: colores, tamaños, formas y gruesos. Contenido: 4 dados, lavables, de 22 mm. Recomendado a partir de 4 años.



STORY CUBES ORIGINAL
REF 276-ASMRS301ML

Juego de dado que agudiza el ingenio y afina la imaginación. Cada dado tiene 6 imágenes o iconos, un total de 54 ideas que mezcladas pueden generar más de 10 millones de combinaciones. Lanza los dados y, comenzando por "Érase una vez...", inventa una historia que involucre los 9 resultados de los dados. Contiene 9 dados e instrucciones.



HISTORIAS DIVERTIDAS EN CASA
REF 13-30750

12 divertidas historias que narran situaciones que transcurren en el contexto de una casa. Fichas-interrogante que sirven estimular la imaginación al recrear las historias. Recomendado para niños de 3 a 8 años.



TÚ, YO Y LOS DEMÁS
REF 77-342343

Para la observación de escenas ilustradas y la manipulación de fichas magnéticas personalizadas con su retrato, se incita espontáneamente el debate entre los alumnos y la construcción de frases utilizando el pronombre personal adecuado. Guiados por las preguntas del profesor, aprenden progresivamente a hablar de sí mismos y de los demás, a utilizar distintas estructuras sintácticas (oraciones afirmativas, negativas e interrogativas) y a evocar un suceso del presente o del pasado. Las 10 láminas de escenas ilustradas proponen temas de la vida cotidiana: las prendas de vestir, la alimentación, el cuerpo y la higiene, los vehículos, los animales, los juguetes... Pueden seguir el desarrollo de una jornada: actividades matutinas: la hora de levantarse, el desayuno, el aseo; actividades de la jornada: el parque, la granja, la piscina, la plaza, la sala de juegos; actividades nocturnas: la cena, la hora de acostarse. 32 fichas magnéticas autoadhesivas que personalizar con las fotos de los niños de la clase completan el conjunto. La caja contiene: 10 láminas de escenas (35 x 25 cm), 32 fichas magnéticas autoadhesivas que personalizar (L/a: 5 x 4,5 cm) y 1 guía didáctica. La guía didáctica ayuda al profesor en la elaboración de sus sesiones, en función de sus objetivos. Contiene: presentación del taller, objetivos y competencias, método propuesto y propuestas de actividades. Recomendado para niños a partir de 3 años.



¿QUÉ AYUDA?
REF 287-L12122

Las diferentes ideas y soluciones propuestas a los niños dan lugar a discusiones, argumentos y respeto por los puntos de vista de los demás y promueven la escucha y la expresión lingüística. Contenido: 72 tarjetas con imágenes, formato 9 x 9 cm, incluidas 20 tarjetas de situación, 50 tarjetas de ayuda con personas, animales u objetos y 2 comodines, con instrucciones.



PAPÁ MOLL
REF 287-L12050

Papá Moll y su familia protagonizan las más divertidas aventuras. Se trabaja describiendo o escribiendo historias, explicando o escribiendo lo que piensan los personajes, viendo una carta o la primera parte de historia, contando o escribiendo el resto e inventando o escribiendo un título para la historia. 160 cartas de 9x9 cm. Medidas 12x11x10 cm.



RULETAS CREATIVAS PARA CONTAR HISTORIAS
REF 13-30771

Lanza las ruletas, observa las fotografías y deja volar tu imaginación! Incluye 8 ruletas temáticas con imágenes reales, 2 ruletas reescribibles, un rotulador borrable y fichas con iconos para asignar ruletas y establecer el turno de juego. ¡Crea historias increíbles en grupo! 100% creativo. Recomendado a partir de 3 años.



LOS OFICIOS
REF 13-20560

Reconocer los distintos oficios y relacionar cada actividad con los elementos necesarios para llevarla a cabo. Desarrolla la asociación lógica y estimula el aprendizaje. De 3 a 8 años.



PICTO-DADOS DE CUENTOS CLÁSICOS
REF 13-20048

Actividad para comenzar a construir frases a través de la estimulación visual e imaginativa. Juntando los dados que forman una historia los niños comienzan a construir relatos utilizando frases y conectando historias. Edad recomendada: De 4 a 8 años.



UN DÍA CON FLO
REF 287-L12074

Un día con Flo ayuda a los niños a identificar las actividades diarias, nombrarlas y comentarlas. De esa forma los niños comienzan a identificar su propia rutina y copiar hábitos de una forma más natural y divertida. Estas cartas son adecuadas también, para efectuar ejercicios de conjugación y de construcción de frases. Incluye: 75 cartas de 9x9 cm.



PROFESIONES
REF 280-19096

Con el juego de Las Profesiones los más pequeños podrán descubrir algunos de los trabajos más comunes que desempeñan los adultos y relacionarlos con las herramientas y objetos propios de su actividad. Las cartas de profesional y las fichas de objeto de cada una de ellas permiten al niño identificarlas y relacionarlas entre sí a través de diferentes juegos para descubrir y conocer mejor en qué consiste cada una de ellas. Contenido: 12 cartas de profesión, 48 fichas de objetos (4 para cada profesión) e Instrucciones. Recomendado a partir de 3 años.



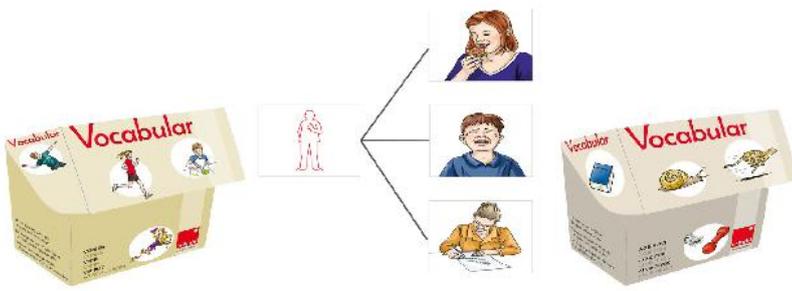
CREAR HISTORIAS
REF 280-18694

Está indicado para niños de 5 a 7 años. Podrán aprender a reforzar su expresión oral, su creatividad, su imaginación y ampliar vocabulario.



ESTACIONES DEL AÑO
REF 280-19829

Con este divertido juego de identificación y asociación los niños/as podrán iniciarse en el conocimiento de las estaciones del año y los elementos más representativos de cada una y al mismo tiempo podrán descubrir el universo que los rodea. Contenido: 4 tableros, 24 fichas e Instrucciones. Recomendado a partir de 3 años.



VOCABULARIO: VERBOS
REF 287-L14051

El vocabulario es independiente de los materiales de enseñanza y es adecuado para todas las edades. Contenido: 94 tarjetas ilustradas, 11 x 11 cm (84 verbos, 8 pronombres personales, 1 símbolo para los verbos reflexivos, 1 tarjeta en blanco) e instrucciones.

VOCABULARIO: ADJETIVOS
REF 287-L14052

El vocabulario es independiente de los materiales de enseñanza y adecuado para todas las edades. Contenido: 84 tarjetas con imágenes, 11 x 11 cm (72 motivos para los adjetivos, 12 tarjetas de intercambio), instrucciones con ideas de juegos y una visión general de la formación de posibles pares opuestos y formas aumentativas.



LOS ANIMALES
REF 77-342212

Colección de imágenes sonoras que propone juegos de asociación de sonidos e imágenes. Con 1 CD de audio y 60 fotos, en 2 formatos, los alumnos descubren los animales de este país y de otros lugares, los sonidos que emiten y su hábitat. Contenido: 30 fotos en color 29,7x21 cm, 30 fotos en tamaño de carta 12x8,5 cm, 1 CD de audio de 66 minutos de duración y guía didáctica. Para niños a partir de 2 años.



LA OVEJA NEGRA
REF 287-L12078

La oveja negra, es un juego en donde los niños deben de identificar dentro del grupo de animales, personas y objetos cuál es el que no corresponde a esa categoría. Amplian el vocabulario activo, se expresan con exactitud, argumentan y discuten, definen conceptos generales, fomentan el pensamiento lógico... Incluye: 76 cartas de 9x9 cm.



SUPER EVA
REF 287-L12063

¡Súper, Eva! es un juego en donde los niños deben seguir la historia y ayudarla a encontrar soluciones inesperadas a los problemas diarios. Usando su imaginación, los niños deben imaginar una solución ingeniosa para el problema planteado. Por último se compara la solución que los niños plantean con la que pensó Eva. Incluye: 70 cartas de 9x9 cm.



CAJA DE FOTOIMÁGENES: ANIMALES
REF 77-342345

70 fotos de gran formato de animales fotografiados en su entorno natural: mamíferos, pájaros, reptiles y anfibios, peces y crustáceos, insectos, arácnidos y moluscos. Esta caja de fotoimágenes permite relacionar el lenguaje descriptivo con la observación científica (características físicas de los animales, medio de vida, espacios naturales...). La caja contiene: 70 fotografías en color (21 x 15 cm) y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 2 años.



LOS RUIDOS COTIDIANOS
REF 77-342219

Colección de imágenes sonoras que propone juegos de asociación de sonidos e imágenes. Con 1 CD de audio y 60 fotos, en 2 formatos, los alumnos exploran 6 temas: animales, música, objetos, transportes, tiempo libre y expresiones del rostro. Las situaciones hacen referencia a experiencias de la vida cotidiana. Contenido: 30 fotos en color 29,7x21 cm, 30 fotos en tamaño de carta 12x8,5 cm, 1 CD de audio de 54 minutos de duración y guía didáctica. Para niños a partir de 2 años.



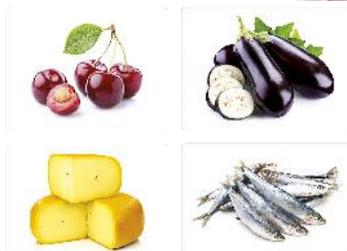
JUEGO DE LENGUAJE
REF 77-336991

Con este juego, se pueden generar situaciones de comunicación que requieran la construcción de frases sencillas para describir e identificar ilustraciones. A partir de unas láminas-modelo, y con las correspondientes cartas, los niños describen una imagen por turnos. Los otros, sin mirar la carta, deben reconocer y rellenar su láminasoporte. Se sugieren otros juegos solo con las cartas. L/a lámina (modelo/soporte): 25 x 10 cm. L/a carta: 8,5 x 5,5 cm. La caja contiene: 4 láminas-soporte de cartón duro para colocar las cartas, 12 láminas modelo (3 series de 4) que presentan situaciones para describir, 2 barajas idénticas de 48 cartas cada una, 8 bases transparentes para colocar las láminas-modelo en vertical y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 4 años.



CAJA FOTOIMÁGENES LAS ESTACIONES DEL AÑO
REF 77-342196

¿Cómo pasa el tiempo? Este juego enseñará a los pequeños las diferentes estaciones del año, a través de diferentes asociaciones e imágenes. A través de una serie de fotos organizadas en 6 temas diferentes (ropa, plantas y frutos, animales, paisajes, trabajos y tiempo libre) los niños relacionan las características, clasifican y realizan asociaciones y colecciones. Un fantástica forma de que los niños descubran el paso cíclico del tiempo y las diferentes estaciones que lo componen. La caja contiene: 40 fotos de 15 cm x 12 cm, 1 guía didáctica. Recomendado a partir de los 4 años.



CAJA DE FOTOIMÁGENES: ALIMENTOS
REF 77-342350

70 fotografías de gran formato para adquirir vocabulario de los alimentos clasificadas en 7 familias: frutas y verduras, cereales y legumbres, lácteos y quesos, materias grasas, carne, pescado y huevos, dulces y bebidas. Cada alimento está fotografiado sin contexto para nombrarlo sin equivocación. Esta caja de fotoimágenes permite despertar en los más grandes preguntas sobre la alimentación. La caja contiene: 70 fotografías en color (21 x 15 cm) y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 2 años.



LOTO + PALABRAS ALIMENTOS
REF 13-20525

Loto de 72 alimentos distintos para trabajar la asociación de los mismo de dos formas: imagen con imagen o imagen con palabra (nombre del alimento). Permite ampliar el vocabulario. Pueden jugar hasta 12 niños. Juego compuesto de 12 láminas (cada lámina contiene la imagen de 6 alimentos diferentes) + 72 fichas para completar las láminas (anverso: imagen del alimento;reverso: hueco para poner el nombre del alimento) + 72 pegatinas con el nombre de los alimentos para pegar en el reverso de la ficha de cada alimento según corresponde. Incluye guía pedagógica.



CAJA DE FOTOIMÁGENES VERBOS
REF 77-342813

Se fotografía a los niños realizando acciones muy sencillas de la vida cotidiana (comer, dormir, correr...) o pueden plantearse preguntas, interpretaciones (divertirse, discutir, cuidar...). La caja contiene: 50 fotografías en color (21x15 cm) y guía didáctica. A partir de 3 años.



FOTOGRAFÍAS DE ANIMALES
REF 13-20505

54 láminas con fotografías de animales salvajes, domésticos, de granja en su hábitat natural. Las tarjeta son de 16,6 x 11,6 cm de tamaño y realizadas en material súper resistente. Recomendado para niños de 3 a 8 años.



PRENDAS DE VESTIR
REF 77-337142

Nombrar y reconocer las diferentes prendas de vestir, asociar cada una de ellas con una parte del cuerpo, separarlas según la estación, el momento o la hora del día, identificar los diferentes materiales y localizar las diferentes partes de una prenda de vestir, etc. La caja contiene: 50 fotografías en color (21 x 15 cm), 1 guía didáctica. A partir de 2 años.



OBJETOS DE LA CASA
REF 77-337150

Esta colección de imágenes logra enriquecer el vocabulario relacionado con los ambientes cotidianos del niño. El formato de las tarjetas es muy adecuado para los talleres de grupos pequeños y facilita la descripción de los objetos representados. La caja contiene: 50 fotos en color (21 x 15 cm), 1 guía didáctica. A partir de 2 años.



SERIES DE FOTOGRAFÍAS

Series de fotografías que ayudan a ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje del niño de una manera fácil y divertida. Mejoran la expresión y fluidez verbal. Cada serie contiene 54 fotografías de 19,5 x 13,5 cm relacionados con el tema tratado.



FOTOGRAFÍAS DE ADJETIVOS
REF 13-20511



FOTOGRAFÍAS DE ALIMENTOS
REF 13-20507



ENTORNO COTIDIANO
REF 77-342220

48 fotos para enriquecer el vocabulario del entorno cotidiano de los niños. Se ofrecen 6 temas: los juguetes, la ropa, la higiene, los medios de transporte, los animales de la granja y los instrumentos musicales. La caja contiene: 48 fotos (12 x 8,5 cm). A partir de 2 años.



FOTOGRAFÍAS DE OBJETOS DE CASA
REF 13-20508



FOTOGRAFÍAS DE ACCIONES
REF 13-20506



FOTOGRAFÍAS DEL CUERPO
Y PRENDAS DE VESTIR
REF 13-20509



TARJETAS FAMILIA: ROPA
REF 12-928

¿En qué parte del cuerpo colocamos las diferentes prendas de vestir? Juega y aprende los nombres de las prendas. Tamaño: 12 x 8 cm.



PRIMER JUEGO DE LENGUAJE
REF 77-343004

Taller que ofrece situaciones de comunicación adaptadas a los niños, llevándoles a describir objetos o personajes para que se identifiquen con otros que no los ven. El profesor encontrará en el folleto pedagógico un gran número de pequeños juegos y situaciones de comunicación para preparar a los niños a jugar de forma independiente. Recomendado a partir de 3 años.



JUEGO DE LOS COLORES
REF 77-388370

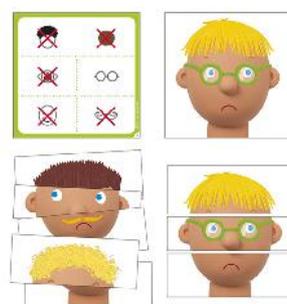


JUEGO DE FAMILIAS DE PALABRAS
REF 77-337176



Un primer juego para aprender a respetar las consignas ligadas a la forma y al color. Se trata de vestir los personajes del tablero con ropas magnéticas de 6 colores diferentes. L/a tablero: 31 x 19 cm. Caballote de dado: 2,5 cm. La caja contiene: 6 tableros, 36 prendas de cartón magnético, 2 dados de madera y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 3 años.

Material de expresión oral basado en el principio del juego de las familias. Los niños deben reconstruir una determinada familia de sujetos, verbos o complementos, a partir de una tira de cartón con instrucciones, y realizar preguntas que destaquen los distintos elementos de la frase. L/a tarjeta: 12 x 8 cm. La caja contiene: 36 tarjetas con imágenes pintadas en colores, 18 tiras-modelo y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 5 años.



JUEGO DE LOS RETRATOS
REF 77-337171

Este juego de autocorrección propone diversas actividades sobre el tema del rostro: observación, lenguaje, descodificación, clasificación y asociación de indicios, imaginación y creación de retratos, libres o guiados. Cada ficha muestra, en el anverso, pictogramas que deben descifrarse para reconstruir un retrato y, en la parte trasera, el retrato que debe reconstruirse. Se dividen en 3 series de dificultad progresiva. Las bandas ilustradas permiten recomponer los rostros, ya sea descifrando los pictogramas o usando el retrato como referencia. L/a ficha: 13 x 13 cm; L/a banda: 13 x 3,5 / 4,5 / 5 cm. La caja contiene: 16 fichas de cartón de doble cara, 48 bandas de cartón grueso laminado y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 4 años.

JUEGOS DE LOS ALIMENTOS
REF 77-336032

Para favorecer el reconocimiento, el lenguaje, los intercambios y el placer sensorial, se proponen 3 tipos de actividades en torno al tema de la alimentación. 1 juego de lenguaje: mediante la observación de las láminas de fotos, los niños aprenden a reconocer los distintos alimentos, su origen, a describir un plato... 1 juego de clasificación: las 5 fichas circulares representan 5 grupos de alimentos y permiten clasificar las fotos por sabor, color, tipo de comida... 2 juegos de loto: loto «1 grupo de alimentos» o «5 grupos de alimentos». La caja contiene: 35 láminas de fotos (24 x 18 cm), 5 láminas de loto de doble cara, 5 fichas redondas ilustradas (Ø: 6 cm), 25 fichas de cartón y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 4 años.

6 SECUENCIAS



ESCUCHAR Y ORDENAR CUENTOS
REF 13-30760

Escucha 6 cuentos clásicos y ordena las viñetas. Desarrolla la percepción cronológica y la secuenciación temporal. Incluye un CD en varios idiomas, 32 fichas de 7x11 cm. con ilustraciones de los cuentos. Edad recomendada: de 3 a 6 años.

LOS 5 SENTIDOS
REF 13-20610

El juego busca complementar a la educación temprana. A través del conocimiento de los órganos sensoriales se estimulan y favorecen las expresiones verbales, el habla y la descripción. Recomendado para niños de 3 a 6 años.



SEND A MESSAGE
REF 1-31978

Juego de comunicación y lenguaje que permite crear mensajes de manera cooperativa y manipulativa, fomentando la estructuración del lenguaje infantil. Contenido del juego: 4 Bases, 64 pinchos, 105 pictogramas y 1 guía didáctica. Edad recomendada: de 4 a 7 años.



FAST WORDS
REF 14-7004

Juego de formar palabras usando 8 cartas con letras y un tema con el que tiene que estar relacionada la palabra. Aprender vocabulario y la formación de palabras. Edad recomendada: a partir de 8 años.



TRIOMO
REF 77-345125

3 juegos basados en reglas para enriquecer el vocabulario activo de los niños y desarrollar el lenguaje. Se ilustran 4 familias de palabras, cada una de las cuales puede dividirse en 4 categorías: objetos escolares, objetos domésticos, animales y alimentos. Recomendado a partir de 3 años.





DISCOLUD - RULETA
REF 77-388386

Ruleta para crear juegos de asociación. Se usa con la serie de juegos Discolud. Es necesaria y se vende por separado. Mide 34 cm.



DOMINÓ DE OPUESTOS
REF 12-788

Un dominó para unir palabras homófonas que se pronuncian idénticamente pero con distinta ortografía y significado. Autocorrectivo.



PUZZLE DÚOS: LOS OPUESTOS
REF 1-36251

El juego Los Opuestos ayudará a los niños y niñas a comprender los pares de palabras que sirven para expresar conceptos opuestos básicos. Contenido: 20 piezas y 1 folleto. Medidas: 15x8cm. Recomendado a partir de 2 años.



EDUCARTAS
NÚMEROS
OFICIOS
LÉXICO

REF 77-388087
REF 77-388088
REF 77-388085

Juego de familias al que se juega con cartas. Favorecen de forma lúdica el vocabulario, la lógica, la memoria, la asociación... Formado por 50 cartas aprox. de 12x8 cm. Pueden jugar de 1 a 8 niños. Edad recomendada: A partir de 4 años.



DISCOLUD: LETRAS Y GRAFÍAS
REF 77-388438

3 juegos de asociación sobre las 26 letras y las 3 grafías: mayúsculas, letra de imprenta y cursiva. Se utiliza con la ruleta Discolud que se vende por separado. Incluye: 120 fichas de cartón con ilustraciones.



DISCOLUD: CASA Y OBJETOS
REF 77-388440

2 juegos de asociación para reconocer y aprender a nombrar objetos del hogar. Para utilizar con la rueda Discolud, que se vende por separado. Se proponen muchas actividades de dificultad progresiva: observación, discriminación visual, matemáticas y nociones fonológicas.



TARJETAS DE FAMILIA: ANIMALES
REF 12-927

Con este recurso educativo juega y aprende los nombres de los animales. Contiene 24 tarjetas de plástico serigrafiado con bonitos dibujos para facilitar la comprensión y presentado en un maletín transparente de plástico



TARJETAS DE ADIVINANZAS, RIMAS Y TRALENGUAS
REF 12-999

Ayudan a mejorar la lectura y aprendizaje. Incluye rimas tradiciones inglesas para cantar y memorizar. Adivinanzas para acertar. La repetición de tralenguas facilitan su pronunciación. Contenido: 24 tarjetas ilustradas de plásticos 12x 8,5cms.



TARJETAS DE FAMILIA: COMIDA
REF 12-926

Con este recurso educativo juega y aprende los nombres de alimentos. Contiene 24 tarjetas de plástico serigrafiado con bonitos dibujos para facilitar la comprensión y presentado en un maletín transparente de plástico



COLOUR FOR ALL.
COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
REF 13-20534

Juego inclusivo de asociación para descubrir los colores primarios y secundarios. Lanza los dados y completa las ruedas cromáticas con fotografías de la vida real. Favorece la inclusión en el aula. Incluye el sistema gráfico de identificación de colores de ColorADD para daltónicos. ¡Si el color es para todos, el juego es para todos! Recomendado a partir de 3 años.





¿DÓNDE ESTAMOS EN LA CASA?
REF 13-20564

Juego de asociación, en el mismo se busca reconocer cada situación del hogar y asociarla al lugar de la casa donde se realizan. Se juega mediante un dado, fichas de estancias y fichas de situaciones del hogar. De 3 a 8 años.



¿DE DÓNDE VIENEN LOS ALIMENTOS?
REF 13-20551

Juego de asociación, para aprender de dónde vienen la mayoría de los alimentos que consumimos hoy en día. Este juego permite desarrollar el conocimiento y pensamiento lógico. Recomendado para niños de 3 a 6 años.



¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?
REF 13-20562

Juego de asociación para reconocer los animales y asociarlos al lugar de donde provienen. Se juega mediante un dado, fichas de habitats y fichas de los animales. Edad recomendada: De 3 a 6 años.



RUTINAS DIARIAS EN CASA
REF 59-1110700211

Aprende y organiza las rutinas de tu día a día. Contiene 22 tarjetas de rutinas, 2 tarjetas de tiempo, 1 tiza y 1 casita de madera con pizarra y bolsillo para guardar las tarjetas. Contenido: 1 casa de madera, 22 tarjetas de rutinas, 5 tarjetas del tiempo. Recomendado a partir de 2 años.



LEA, LARS Y DODÓ
REF 287-L12058

Con Lea, Lars y Dodó siempre hay acción. Las historias de los tres personajes reflejan la vida de cualquier niño. Los sucesos narrados son simples y claros. 144 cartas de 9x9 cm. Medidas: 12x10x9 cm.



DON DIEGO
REF 287-L12016

Cada una de las historias de este simpático personaje y su perro se compone de cuatro tarjetas. 160 cartulinas de 9,2 x 9,2 cm.



ANTES, DESPUÉS
REF 287-L12070

24 secuencias de imágenes en color muestran, en base a 3 imágenes cada una, cómo y cómo han cambiado las cosas o las personas. Contenido : 24 secuencias de imágenes en color con 3 tarjetas cada una, un total de 72 tarjetas, 9 x 9 cm. Las partes posteriores están marcadas con las letras A, B y C. Adecuadas para : jardín de infancia, educación especial, apoyo lingüístico, pensamiento lógico.



VOCABULARIO ILUSTRADO
REF 287-L12032

Se presentan 180 animales u objetos correspondientes a los temas: animales, comidas y bebidas, frutas y verduras, en clase, en casa, ropa de vestir y calendario. 180 cartas de 11x11 cm. Medidas: 12x12x12 cm.



ASOCIACIONES
REF 13-20530

Observa, asocia y aprende la relación funcional que hay entre los objetos. 68 fichas. Para niños de 3 a 6 años.



BUSCAR LAS DIFERENCIAS
REF 13-20512

50 fotografías para buscar las diferencias en 25 parejas. Para niños a partir de 4 años.



CONTRASTES
REF 13-20531

Juego de asociación lógica donde hay que asociar 34 parejas de fichas que representan conceptos opuestos o contrarios. 68 fichas. A partir de 3 años.



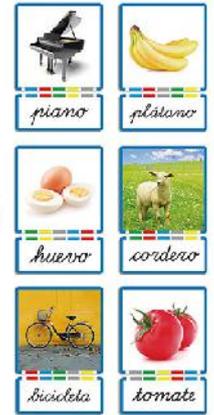
¿QUÉ TIENEN EN COMÚN?
REF 13-20532

Observa y relaciona las parejas de objetos que comparten características en común. 34 fichas. A partir de 3 años.



¿DÓNDE ESTÁ EL ERROR?
REF 13-20513

50 fotografías para identificar dónde está el error de cada imagen. A partir de 4 años.



AUTODICTADO SUSTANTIVOS
REF 13-20050

Juego de asociación para unir 108 sustantivos con su imagen correspondiente. 108 fichas. Para niños de 5 a 8 años.



AUTODICTADOS VERBOS
REF 13-20090

Contiene 108 fotografías y 108 palabras correspondientes a los verbos o acciones de las imágenes en cada una de las fotografías. El contenido didáctico contribuye a la ampliación del vocabulario y enriquece a la expresión verbal y escrita a través de la coordinación fotografía-palabra (verbo). Todo el material está fabricado en cartón compacto muy resistente de 2,5 mm de espesor, con los anversos plastificados.



ADIVINA QUÉ REPRESENTO
REF 13-20543

Juega imitando lo ves ¡sin hablar!. Este juego estimula la motricidad, el pensamiento lógico y creativos de los chicos. Recomendado para niños de 3 a 8 años.



SECUENCIAS BÁSICAS: NITA Y ZARO 1
REF 13-30651

Pequeñas historias secuenciadas que tienen como objetivo desarrollar el sentido del tiempo y la percepción cronológica. 34 fichas. Recomendado para niños de 2 a 6 años.



SECUENCIAS BASICAS ZARO Y NITA 2
REF 13-30652

Esta divertida actividad busca desarrollar el sentido del tiempo y la percepción cronológica a través de historias contadas a través de imágenes. 34 fichas. Recomendado para niños de 2 a 6 años.



**SECUENCIAS PRODUCCIÓN:
NITA Y ZARO 1**
REF 13-30660

Secuencias que muestran escenas de los ciclos de fabricación o elaboración de distintos productos alimenticios. 34 fichas. De 3 a 8 años.



MAXI-SECUENCIAS HACERSE MAYOR
REF 13-30640

Actividad que busca desarrollar la autonomía en los niños y en aquellos niños con necesidades especiales. A través de secuencias de pocos pasos en donde se ilustran el paso del tiempo. 6 secuencias. Edad recomendada: De 2 a 6 años.



MAXI-SECUENCIAS NATURALES
REF 13-30641

Actividad que busca desarrollar la autonomía en los niños y en aquellos niños con necesidades especiales. A través de secuencias de pocos pasos en donde se ilustran el paso del tiempo y el crecimiento. 6 secuencias. De 2 a 6 años.



MAXI-SECUENCIAS DE PRODUCCIÓN
REF 13-30642

Actividad que busca desarrollar la autonomía en los niños y en aquellos niños con necesidades especiales. A través de secuencias de pocos pasos en donde se ilustran de dónde vienen los alimentos y su proceso. De 3 a 8 años.



**SECUENCIAS PEQUEÑAS HISTORIAS
3-4 AÑOS**
REF 1-31966

Tarjetas para ordenar pequeñas historias y conocer las nociones temporales. Permite organizar secuencias y verbalizar las imágenes narrando la historia forma coherente. Desarrollan el pensamiento lógico y la expresión verbal. Peana: 36 x 4,5x 5,5 cm. Tarjetas: 5 x 5 cm. Contenido: 1 peana, 36 tarjetas de plástico y 1 guía pedagógica.



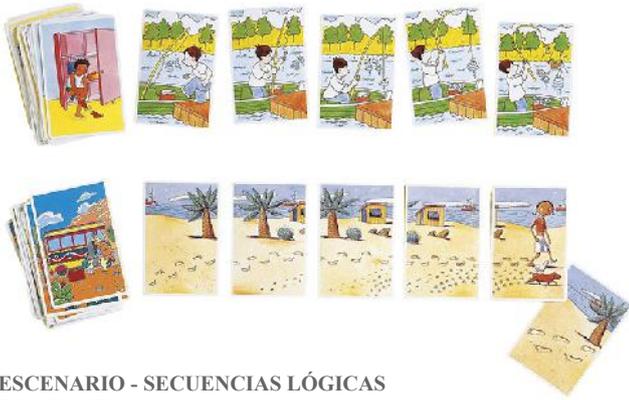
**SECUENCIAS PEQUEÑAS HISTORIAS
5-6 AÑOS**
REF 1-31967

Tarjetas para ordenar pequeñas historias y conocer las nociones temporales. Permite organizar secuencias y verbalizar las imágenes narrando la historia forma coherente. Desarrollan el pensamiento lógico y la expresión verbal. Peana: 36 x 4,5x 5,5 cm. Tarjetas: 5 x 5 cm. Contenido: 1 peana, 36 tarjetas de plástico y 1 guía pedagógica.



FOTOGRAFÍAS SECUENCIAS
REF 13-20510

Un juego de enriquecimiento y estimulación del lenguaje a temprana edad. Además pueden ser utilizadas para estimular el habla de una segunda lengua. 54 fichas. 6 secuencias. De 3 a 8 años.



ESCENARIO - SECUENCIAS LÓGICAS
REF 77-337230

Estas secuencias lógicas se componen de 2 juegos de 35 y 36 cartas (2 niveles de dificultad). Cada serie de cartas presenta un escenario extraído de una experiencia de la vida cotidiana, de un cuento conocido o de una experiencia inventada o divertida. Los escenarios apelan a la imaginación de los niños y suscitan las ganas de expresarse. La caja contiene: 2 barajas, una de 35 cartas y otra de 36. Para 4 niños. A partir de 4 años.



ANTES Y DESPUÉS
REF 13-20540

Juego de asociación, con fotografías distribuidas en series temporales de tres imágenes, que representan el antes-mediante-después. 60 fichas. De 3 a 8 años.



¿Y DESPUÉS QUÉ?
REF 287-L12010

Los hechos cotidianos están transformados en el juego en aventuras divertidas. 114 cartas de cartulina de 10 x 9,2 cm.



IMÁGENES ORDENADAS
REF 77-342280

Taller que propone una progresión paso a paso para que los alumnos pongan en orden las imágenes secuenciales y aprendan las nociones de causalidad y temporalidad en una historia. Los alumnos aprenden a identificar los personajes, la acción y el lugar de la historia en las imágenes. Instan a pasar de la descripción a la formulación de un discurso y a expresar en palabras las relaciones temporales, espaciales y causales. Contenido: 24 láminas de actividades de 2, 3 o 4 casillas, con o sin imágenes impresas, 52 tarjetas con imágenes repartidas en 5 series y guía didáctica. A partir de 3 años.



Muy resistente



MAXI MEMORY LUGARES DEL MUNDO
REF 13-20404

Juego de memoria con imágenes reales de distintos lugares y ciudades del mundo. Empareja cada ficha con su igual. 34 fichas de cartón de 9x9 cm. De 3 a 8 años.



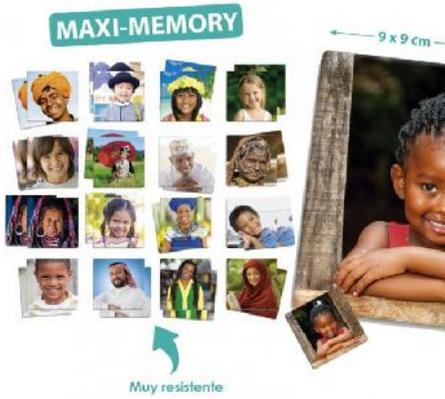
Muy resistente



MAXI-MEMORY
REF 13-20401

Juego que permite ejercitar la memoria utilizando imágenes de animales. Esta actividad está pensada para favorecer el desarrollo de la observación y la concentración, entre otras. 34 fichas. De 3 a 8 años.





MAXI-MEMORY CULTURAS
REF 13-20403

Juego que permite ejercitar la memoria utilizando imágenes de personas de distintos países y culturas. Esta actividad está pensada para favorecer el desarrollo de la observación y la concentración, entre otras. 34 fichas. De 3 a 8 años.



MAXI-MEMORY INVENTOS
REF 13-20406

Juego para conocer los inventos y su evolución en el tiempo gracias a fotografías. Inventos que han cambiado la historia con fotografías reales. Fichas de gran tamaño para ejercitar la memoria y mejorar la atención. Cartas de 17 inventos. Tamaño 9x9 cm. 34 fichas. De 3 a 8 años.



FOTO FORMAR PALABRAS
REF 13-20045

32 imágenes y 88 letras para formar las palabras representadas en cada imagen. Además permite formar muchas otras palabras. Adaptado para poder formar palabras en 11 idiomas diferentes. 120 fichas. Sirve para aprender idiomas. Edad recomendada: de 4 a 8 años.



ENCUENTRA PAREJAS ANIMALES DOMÉSTICOS
REF 232-73406

14 pares de piezas cuadradas de madera contrachapada de haya lisa y táctil, cada una de ellas impresa por una cara con imágenes fotográficas de animales domésticos. Piezas fáciles de agarrar, girar y manipular para los pequeños. Tamaño: 70 x 70 x 10mm. Recomendado a partir de los 12 meses.



ENCUENTRA PAREJAS ANIMALES SALVAJES
REF 232-73408

14 pares de piezas cuadradas de madera contrachapada de haya lisa y táctil, cada una de ellas impresa por una cara con imágenes fotográficas de animales salvajes. Piezas fáciles de agarrar, girar y manipular para los pequeños. Tamaño: 70 x 70 x 10mm. Recomendado a partir de los 12 meses.



YO APRENDO. FRUTAS Y VERDURAS
REF 10-63797

Juego educativo para niños a partir de 3 años para aprender a reconocer frutas y verduras y fomentar la curiosidad por ellas. El juego contiene 12 puzzles de 4 piezas cada uno en el que se verá la fruta o verdura por fuera, por dentro, el nombre en mayúsculas y en minúsculas. Recomendado a partir de 3 años.



MEMO PHOTO OBJECTS
REF 10-68946

Consiste en memorizar la situación de las fichas con el fin de emparejarlas. Temática de artículos de la vida cotidiana de los niños. Piezas de cartón reforzado duradero. Edad Recomendada: de 3 a 6 años.



LOTO PHOTO FRUITS
REF 10-68943

Completar los tableros relacionando imágenes iguales, con la temática de frutas. Edad recomendada: de 3 a 6 años.



MEMO PHOTO ANIMALS
REF 10-68941

Consiste en memorizar la situación de las fichas con el fin de emparejarlas. Temática de animales. Piezas de cartón reforzado duradero. Las piezas son fotos reales de animales. De 3 a 6 años.



MAXILOTO DE LOS ALIMENTOS
REF 77-336557

Bingo diseñado sobre el tema de la alimentación. Cada lámina representa una categoría alimentaria: frutas y legumbres, cereales y productos derivados, productos lácteos, carne, pescado y huevo, materias grasas, especias y aromas. Los niños aprenden a nombrar los alimentos y asimilan las reglas de nutrición. L/a de la lámina: 33x22,7 cm. Lado de la ficha: 10 cm. La caja contiene 6 láminas de bingo y 36 fichas de cartón. A partir de 2 años.



MAXILOTO VIDA COTIDIANA
REF 77-336558

Una lotería ambientada en el universo de los niños pequeños. 36 fotos de objetos muy familiares que hay que colocar en 6 láminas. Cada lámina está dedicada a un tema doméstico: la cocina, la ropa, el cuarto de baño, los alimentos, los juguetes y los objetos. L/a lámina: 33x23 cm. L/a de la ficha: 10x10 cm. La caja contiene 6 láminas y 36 fichas de objetos de cartón. A partir de 2 años.



BINGO: LOS ANIMALES Y LA NATURALEZA
REF 13-20620

Juego de asociación con funcionamiento de bingo. Se busca reconocer la imagen y asociarla a los sonidos. Incluye CD con sonidos Bingo y guía pedagógica e instrucciones. 25 fichas. De 3 a 8 años.



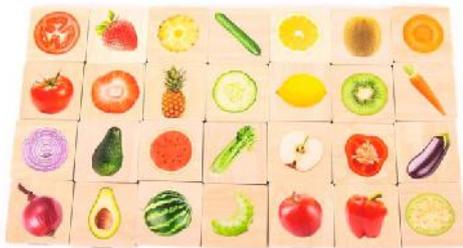
MEMO LOTO LOS TRES CERDITOS
REF 59-59455

Divertido juego educativo con ilustraciones de los 3 cerditos donde encontramos dos maneras de jugar: memo y loto. Número de Jugadores: de 2 a 4 jugadores. Contenido: 4 tableros-puzzle de 2 piezas, 24 fichas de madera. Recomendado a partir de 2 años.



BINGO: LA CASA Y LA CIUDAD
REF 13-20621

Juego de asociación con funcionamiento de bingo. Se busca reconocer la imagen y asociarla a los sonidos. Incluye CD con sonidos Bingo y guía pedagógica e instrucciones. De 3 a 8 años.



ENCUENTRA PAREJAS FRUTAS Y VEGETALES
REF 232-73404

14 pares de piezas cuadradas de madera contrachapada de haya lisa y táctil, cada una de ellas impresa por una cara con imágenes fotográficas de frutas y verduras reales. Piezas fáciles de agarrar, girar y manipular para los pequeños. Tamaño: 70 x 70 x 10mm. A partir de los 12 meses.



MEMO LOTO GRANJA
REF 59-53414

Divertido juego de memoria. Alegres ilustraciones ambientadas en la granja. Juego de cartón de gran calidad con piezas de tamaño XL. Dimensiones: 16x16x16 cm.



PAIRGAME: PRIMEROS APRENDIZAJES
REF 1-31920

Juego de emparejar que ayuda a ejercitar la memoria favoreciendo la adquisición de vocabulario y conocimientos de una manera divertida. Incluye tablero con las tapas y 12 actividades. Edad recomendada de 3 a 6 años.



MAXILOTO ANIMALES
REF 77-387016

4 láminas para completar con fotografías de animales. Contenido: 4 láminas, 24 fichas de cartón plastificado. L/a lámina: 33 x 23 cm. L/a ficha: 10 x 10,5 cm.



SOMBRAS DIVERTIDAS
REF 60-16214A

Aprende percepción y lenguaje expresivo. Coloca las mitades de las fichas en vertical u horizontal, a derecha o izquierda, según el perfil de la sombra. Dimensiones: 20.5x19x4.5 cm. A partir de 18 meses.

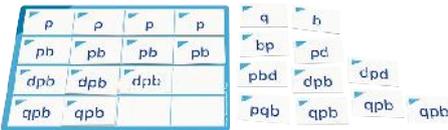
ENTRENAMIENTO VISUAL

Esta colección está diseñada para desarrollar capacidades de discriminación visual específicas, con el objetivo de preparar a los niños para el aprendizaje de la lectura y escritura. Consta de 4 talleres independientes con actividades que se desarrollan de forma autónoma: Los talleres Señales y Formas presentan signos figurativos y formas que preparan para los trazos de las letras. Los talleres Mayúsculas y De imprenta ejercitan el reconocimiento de las letras o del encadenamiento de las letras en las tres grafías. El niño debe identificar las fichas idénticas a los modelos, formar series (de izquierda a derecha; fila por fila) y descartar el elemento intruso. Recomendado a partir de 5 años. Cada taller permite ejercitar entre 1 y 6 niños.



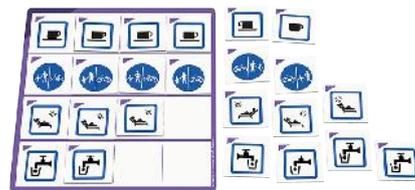
MEMO CON DADOS
REF 196-4128

Un juego de memoria y de identificación de los colores ideal para los niños. Lanza el dado y te tocará encontrar la pareja de colores que ha salido. El tamaño de los cubos es de 2,5 cm. A partir de 3 años.



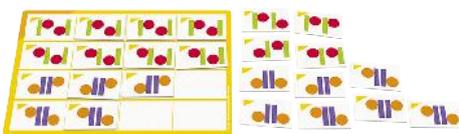
ENTRENAMIENTO VISUAL: DE IMPRENTA
REF 77-340511

Incluye: guía didáctica, 6 láminas magnéticas (19,6x11 cm). 120 fichas magnéticas, es decir, 20 fichas por lámina.



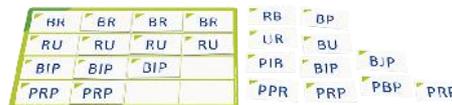
ENTRENAMIENTO VISUAL: SEÑALES
REF 77-340508

Incluye: guía didáctica, 6 láminas magnéticas (15,2x15,4 cm). 120 fichas magnéticas, es decir, 20 fichas por lámina.



ENTRENAMIENTO VISUAL: FORMAS
REF 77-340509

Incluye: guía didáctica, 6 láminas magnéticas (15,8x11 cm). 120 fichas magnéticas, es decir, 20 fichas por lámina.



ENTRENAMIENTO VISUAL: LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-340510

Incluye: guía didáctica, 6 láminas magnéticas (19,6x11 cm). 120 fichas magnéticas, es decir, 20 fichas por lámina.



ENLAZAR ALFABETO 275 PCS.
MAYÚSCULAS REF 137-LER6401
MINÚSCULAS REF 137-LER6402

Juego de aprender el alfabeto mientras se enlazan las letras. Se aprende a deletrear y se practica la ortografía de las palabras básicas. Cada letra viene en diez colores diferentes. Incluye 260 letras a elegir entre mayúsculas o minúsculas y 15 cordones. Recomendado a partir de 3 años.



SURTIDO DE DADOS DE LETRAS
REF 105-HD270

Set de 300 piezas de madera con letras del abecedario en 4 caras. Con hueco en su interior para enhebrar hilos y cuerdas que permiten crear nombres y palabras. Recomendado a partir de 4 años.



EL RETO DE LAS VOCALES
REF 13-30672

Descubre las vocales a través de los sentidos, de forma manipulativa y creativa. Apréndelas con recorridos táctiles, encajables, puzzles y grandes piezas silueteadas para enlazar con los cordones. ¡Gira las ruletas y aprende las vocales, en mayúsculas y minúsculas, con divertidos retos! Recomendado a partir de 3 años.



ACTIVITY 123 ABC
REF 1-45307

Sus fichas guían en la acción de coser y presentan asociaciones que ayudan a entender cada grafía. 27 letras, 10 números, 10 cordones y 2 folletos. Recomendado de 3 a 6 años.



MOLDEA Y APRENDE LETRAS MINÚSCULAS CON PLAYFOAM
REF 137-ESP1916

Los niños de preescolar pueden practicar la creación de letras minúsculas utilizando la espuma "PlayFoam" de colores sobre las 13 tarjetas de doble cara. Los niños colocan Playfoam (aplastada) sobre las cartas y esculpen las formas de las letras. Las tarjetas miden 12,5 cm de alto x 18 cm de ancho. Presenta un embalaje multilingüe.



LETRAS PARA HILAR
REF 12-805

Incluye 28 letras y 10 cordones para hilar.



LETRAS CURSIVAS PARA TRAZAR
REF 12-1032

Ejercicio importante de grafomotricidad y coordinación. 26 letras en plástico de colores brillantes con 5 tarjetas en blanco para letras o símbolos especiales de cada idioma. Incluye rotulador borrable en seco. Medidas: 16,6x11 cms



ALFABETO TEJIDO
REF 234-EY01144

Ponte a tejer con estas letras minúsculas naturales tejidas. Cuélgalas de barandillas, vallas y árboles para ayudar a reforzar la alfabetización. Decóralas con cintas y cuentas. A los niños les encantará utilizar diferentes tipos de cintas y cordeles para tejer estas atractivas letras. Incluye 24 letras minúsculas (a-z). Medidas: 16cm x 9cm aprox. Recomendado a partir de 3 años.



ENLAZAR CUENTAS DE LETRAS
REF 253-EA-6-2

Estas letras de plástico tienen vocales en rojo, consonantes en azul y están impresas en letra Infantil. Se imprimen con letras mayúsculas en un lado y minúsculas en el reverso y simplemente se dan la vuelta para cambiarlas. Ayuda a desarrollar habilidades de manipulación. Contenido: 66 cuentas (4 en blanco amarillas; 2 de cada letra y 4 de cada vocal) y 4 cordones.



VOCALES PARA HILAR
REF 12-765



LEGO EDUCATION LETRAS
REF 333-45027

130 elementos LEGO DUPLO, incluida una amplia selección de ladrillos con letras en un arcoíris de colores, placas de construcción de color rojo y azul para separar consonantes y vocales, camionetas para crear palabras compuestas, y puertas pequeñas para jugar a adivinar la letra que falta. Cuatro tarjetas de inspiración a doble cara para ayudar a los niños de educación infantil a aprender las letras, identificar fonemas y deletrear palabras y nombres cortos. A partir de 3 años.



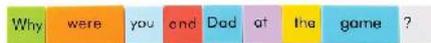
SET DE ACTIVIDADES ALFABETO
REF 137-LER0394

Con este juego de letras y sonidos lleno de energía, los niños saltan, brincan y juegan para aprender a leer y escribir durante los primeros años mientras se divierten. Es ideal para ayudar a los niños pequeños a aprender las letras del alfabeto y desarrollar habilidades motoras gruesas. Hay 4 divertidos juegos de alfabetización para jugar en el aula o en casa: Salta, Ordena el alfabeto, Conoce tus sonidos y Salta y deletrea. A partir de 5 años.



CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS
REF 137-LER5044

¡Una forma atractiva de ayudar a desarrollar la construcción de palabras con su clase de alfabetización temprana! Empieza creando una palabra consonante, vocal, consonante (C-V-C) con las tuercas y los tornillos. Gira cualquier tuerca para crear una nueva palabra o añade más letras al tornillo para crear palabras más largas. Incluye suficientes tuercas y tornillos para que lo utilicen varios alumnos. Recomendado a partir de 5 años.



DOMINÓ CONSTRUCCIÓN DE FRASES
REF 137-EI2943

Juego de dominó tradicional en el que cada jugador va añadiendo elementos a la frase. 114 fichas de dominó de doble cara y codificadas por colores. Recomendado a partir de 6 años.



APRENDO EN POSITIVO: LAS LETRAS
REF 10-41203

Material manipulativo que ayuda a descubrir y experimentar la lectoescritura a su propio ritmo. Trabajando conceptos como: sonidos, identificar y reconocer el alfabeto, relacionar imágenes y palabras, caligrafía, leer, escribir, deletrear... Contenido: pizarra, crucigrama, 27 fichas de imágenes, 27 fichas de letras, 27 fichas de palabras y una ruleta con letras. Recomendado de 4 a 7 años.



POP FOR SIGHT WORDS
PRACTICAR PALABRAS DE USO FRECUENTE
REF 137-LER8430

Este trepidante juego de práctica de la lectoescritura refuerza las palabras de alta frecuencia a través de un juego divertido. Coloca la caja de palomitas en el centro de la mesa, saca una tarjeta de palomitas y léela. Si dice la palabra correctamente, se queda con la tarjeta. El jugador que tenga más tarjetas de palomitas al final del juego, ¡gana! Recomendado a partir de 5 años.



JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE NÚMEROS Y LETRAS MAGNÉTICO
REF 137-LER8551

Fomenta el reconocimiento de los números y de las letras a medida que los más pequeños comienzan a construir palabras con este colorido conjunto de actividades. Formado por 262 piezas magnéticas, una guía de actividades y un cubo de almacenamiento. La pieza más grande mide 5 cm. Recomendado de 4 a 10 años.



CLASIFICACIÓN SOPAS DE LETRAS
REF 137-LER6801

Ayuda a conocer el alfabeto y a reconocer las formas y los sonidos de las letras. Cada lata contiene 1 tarjeta con letras mayúsculas y 1 con letras minúsculas, además de 5 tarjetas de objetos con fotos de la vida real en una cara y palabras en el reverso. Desarrollan el vocabulario y las habilidades lingüísticas, de memoria y de recuerdo. Incluye 26 latas de sopa de cartón con tapa, 52 tarjetas de letras, 130 tarjetas fotográficas troqueladas, guía de actividades. Recomendado a partir de 3 años.



CUPCAKES DEL ALFABETO
REF 137-LER6804

Juego de seis magdalenas listas para ser decoradas con 56 adornos de letras e imágenes que ayudan a los niños a aprender el alfabeto, a dominar los sonidos iniciales, a desarrollar su vocabulario... La magdalena mide 6,5 cm de alto. Recomendado a partir de 3 años.



ALFABETO BUBBLEBRIX
REF 137-EI2598

Presiona un ladrillo de letra, siéntelo y escúchalo saltar, y practica su nombre y sonido. Entrelaza los ladrillos para construir palabras sencillas y practicar la lectura y la ortografía. A partir de 3 años.



YO APRENDO A LEER
REF 10-63715

Colocando correctamente las fichas en las láminas, los niños aprenderán a leer y deletrear las palabras indicadas. Autocorrectivo. 15 láminas con 90 palabras. A partir de 5 años.



POP FOR BLENDS
CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS
REF 137-LER8471

Coge una palomita y construye una palabra con esa combinación de consonantes o dígrafo inicial. Saca una palomita POP y todas tus piezas volverán a su sitio. Contenido: 92 tarjetas de mezcla, 8 tarjetas POP, hilandero y guía (impresa en la caja). Para 2-4 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.



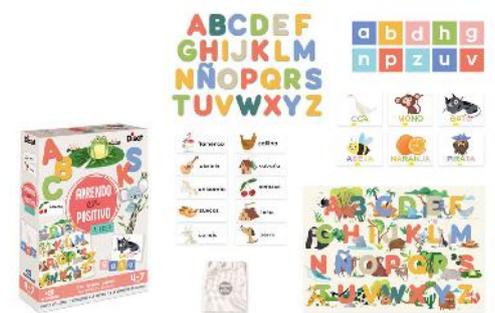
EDUCATIVA LAS LETRAS
REF 10-463863

Seis juegos progresivos para aprender a escribir las letras del abecedario. Láminas borrables, grandes e ilustradas. Los niños practicarán las letras siguiendo las guías y repitiendo tantas veces como quiera. Juego para aprender a escribir las letras del abecedario. Se puede utilizar tantas veces como quiera el niño. Guía de gestos para que el niño aprenda a escribir cada letra. Recomendado de 3 a 6 años.



ABC MONSTRUOS
REF 1-31977

Divertidísimo juego en el que "alimentar" al monstruo con letras. Los discos son letras que una vez dentro de la boca, deslizan por un canal y se colocan ordenadas formando las palabras deseadas. Juego activo para aprendizajes de lecto-escritura. Edad recomendada de 3 a 7 años.



APRENDO EN POSITIVO: A LEER
REF 10-1120200190

Juego educativo para acompañar a los más pequeños a iniciarse en la lectura con 24 propuestas diferentes de actividades. El juego anima a los niños y las niñas a experimentar con el material de manera espontánea, según sus propias normas, intereses y ritmo. Recomendado a partir de 4 años.



YO APRENDO LAS SÍLABAS
REF 10-63747

Para aprender a separar las palabras en sílabas. 15 láminas y 90 fichas de sílabas. Autocorrectivo. A partir de 5 años.



MACROPUZZLE ABECEDARIO
REF 13-30601

28 piezas de puzzle-abecedario de 12 x 10 cm, con piezas encajables. Y un póster del tamaño del puzzle de 81 x 55 cm. Recomendado para niños de 3 a 6 años.



LAS SÍLABAS
REF 10-68962

Un juego para aprender cómo se forman las palabras juntando las sílabas. Palabras de 2, 3 y 4 sílabas especialmente escogidas. Sistema autocorrectivo por colores. Edad de 3 a 6 años.



LA RULETA DE LA PRELECTURA
REF 13-20039

Juego con fotografías para segmentar las palabras en sílabas mentalmente e identificar fonemas y letras de manera progresiva. Incluye: 1 ruleta de cartón resistente (17,3 cm), 3 ruletas de cartón resistente (11,5 cm), 80 fichas de cartón resistente con imágenes reales (5 cm), 10 fichas de cartón resistente con estrellas (3 cm) y 1 rotulador borrable. Edad recomendada: 4 a 8 años.



MAXI-MINÚSCULAS
REF 12-769

¡Deja que los niños jueguen con estas letras formando sílabas y pequeñas palabras! Las minúsculas y mayúsculas son combinables sobre mesas de luz. ¡Utilízalas a modo plantilla para pintar o dibujar tus propios carteles! 28 letras en maletín, todo en plástico lavable de colores surtidos.



POP IT SENSORIAL ALFABETO
6 UDS REF 137-95429

Aprenda las letras del alfabeto haciendo estallar una a una con las burbujas sensoriales del alfabeto (set de 6). Cada burbuja tiene una letra mayúscula impresa en la parte superior, y los niños se divertirán mucho aprendiendo el alfabeto a través del juego sensorial en el aula. Contenido: 6 Pop it sensoriales alfabeto. Medida: 12,5cm de diámetro. No incluye la letra Ñ. Recomendado a partir de 3 años.



TALLER LUDITAB - LETRAS ESPEJO
REF 77-9101161

Este taller ofrece 2 puzzles con múltiples soluciones, acompañados de divertidas guías didácticas para desarrollar la discriminación visual fina y practicar el reconocimiento de letras o grupos de letras visualmente similares. Objetivo del juego: colocar todas las mariposas en el lugar correcto del paisaje, reproduciendo o descodificando la guía didáctica. Dimensiones del soporte: 26 x 18 x 1 cm. Recomendado a partir de 5 años.



MAGNETICO ABECEDARIO
REF 73-19443

Juego magnético modelo abecedario para iniciarse a la escritura. El juego contiene 1 escenario imantado de 28 x 18 cm para encajar en la base de la caja con compartimentos para poder separar las letras del abecedario. Incluye 44 imanes de letras y 15 fichas con ejemplos donde el niño podrá aprender a escribir hasta 30 palabras diferentes en español e inglés con 2 niveles de dificultad. Recomendado a partir de 5 años.



PRIMERAS PALABRAS
REF 280-18697

Este set está indicado para niños de 5 a 7 años y les permitirá conocer cada letra con su respectivo sonido, formar palabras juntando letras y ampliar vocabulario.



SET MOLDES TRANSPARENTES LETRAS
REF 232-75114

26 piezas plásticas de letras mayúsculas del alfabeto. Ideales para desarrollar el reconocimiento de letras y aprender el orden del alfabeto. Se puede utilizar para moldear plastilina. Tamaño: 50mm. Recomendado a partir de 3 años.



APRENDER FORMANDO LETRAS
REF 137-8555

Set de palabras para construir las letras del alfabeto. Además de diferenciar todas las letras, aprenderán cuales son las mayúsculas y minúsculas. Es ideal para reforzar los aprendidos en clase. Edad recomendada de 3 a 7 años.



EL ABECEDARIO
REF 280-18696

El abecedario está indicado para niños de 3 a 5 años. Les permitirá aprender las letras asociando imágenes, aprender los grafismos de las letras e incluso ampliar el vocabulario.



EL ÁRBOL DE LAS LETRAS
REF 280-18703

Está indicado para niños de 5 a 7 años. Con este set aprenderán a asociar cada letra con su sonido, a formar palabras uniendo letras y ampliar el vocabulario.



APRENDO A LEER LETRAS CURSIVAS ENLAZADAS
REF 233-302

Dibujos, fichas de palabras completas (autodictado), y todas las letras del abecedario en letra cursiva enlazada (tipo montessori) la más usada en la educación española. Para componer y descomponer palabras. Incluye: 18 fichas de dibujos, 18 fichas de palabras, 108 fichas de letras cursiva enlazada



FORMACIÓN DE FRASES
REF 7-7100

Material para la estructuración del lenguaje oral a través de la frase. Favorece la expresión oral mediante la formación de frases con tarjetas que contienen dibujos, pictogramas y palabras. Cada tarjeta representa una palabra: Sujetos, verbos, complementos, preposiciones y nexos. Facilita el aprendizaje de la lecto-escritura. 179 Fichas de plástico laminado de 8 x 7 cm., lavables, de 0,4 mm de grosor.



FORMAR PALABRAS
REF 10-68952

Este juego introduce al niño en la lectura y formación de palabras a través de un ingenioso sistema de fichas autocorrectoras. El niño deletrea las palabras y puede saber si la solución hallada es la adecuada. Para mayores de 5 años.



BUSCA LA LETRA
REF 13-30670

32 imágenes y 88 letras. Asociación imagen-palabra. De 4 a 8 años.



DUO ABC
REF 77-301007

Un juego de manipulación de madera, original e ingenioso. El niño domina el alfabeto y sus correspondencias entre las tres escrituras de letras, asociando sus grafías de dos en dos. El conjunto consta de: 1 tablero de madera barnizada (42 x 32 x 1,3 cm), letras móviles: 26 mayúsculas y 26 letras de doble cara de imprenta y cursivas (7,5 x 7,5 x 0,4 cm). A partir de 3 años.



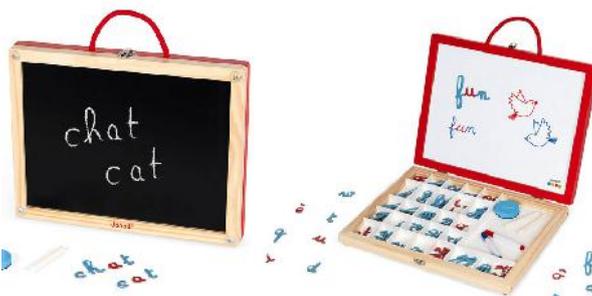
SET CLASE LETRAS Y NUMEROS
REF 137-LER8594

Utiliza las 160 piezas para explorar conceptos como mayúsculas y minúsculas o números del 0 al 10, y luego pon a prueba las habilidades de los primeros años con el alfabeto y los números con 40 tarjetas de actividades de doble cara que cubren el trazado, el recuento, los sonidos iniciales y mucho más. Contenido: 160 piezas y 40 tarjetas de actividades de doble cara. Recomendado a partir de 5 años.



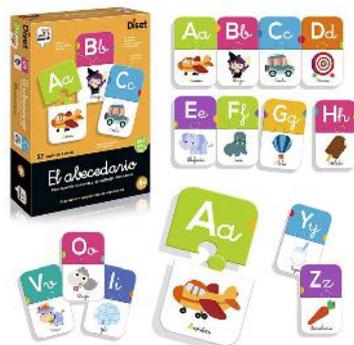
PIZARRA MAGICA 4 EN 1
REF 186-J05014

4 actividades reunidas en un solo maletín: Una pizarra mágica con su bolígrafo. ¡Solo hay que deslizar el mango de izquierda a derecha y el dibujo se borrará como por arte de magia! Un lado magnético con 42 imanes (27 letras, 10 números y 5 signos) para aprender el alfabeto y hacer los primeros cálculos divirtiéndose. Una pizarra negra con su caja de tizas y su borrador. Una pizarra blanca para escribir con un rotulador borrable (no incluido). Tamaño: 37x4x30 cm. Recomendado a partir de 3 años.



MALETIN DE LETRAS CURSIVAS
REF 186-J05073

Contienen 4 actividades en 1: Un lado magnético para reconocer las letras y aprender el alfabeto; compartimentos para ordenar y guardar las letras y los accesorios; una pizarra blanca borrable magnética para aprender a escribir sus primeras palabras; y una pizarra negra para practicar la escritura con tiza. Recomendado a partir de 3 años.



EL ABECEDARIO
REF 10-68963

Juego para aprender las letras del Abecedario. Fichas con siluetas de letras que encajan para formar un abecedario. Edad recomendada: A partir de 4 años.



MAGNETIBOOK ALFABETO
REF 186-J02714

Juego educativo magnético de cartón para aprender el alfabeto en español. Compuesto por 28 imanes con ilustraciones y 116 imanes con letras. Una vez se ha abierto el libro, el objetivo del juego es escribir correctamente en la escena la palabra que indica cada imán con ilustración. Tamaño: 19x4x26 cm. A partir de 3 años.



APRENDER A ESCRIBIR
REF 186-J05074

Las letras del alfabeto en todas sus formas: mayúscula, minúscula y de imprenta. Las tarjetas tienen cada letra dibujada en todas sus modalidades. En la parte de delante de la tarjeta se encuentra la letra en relieve que indica cómo hacer dicha letra y estimular el sentido del tacto. Y la parte de detrás es una cara borrable para practicar la escritura de la letra siguiendo el modelo. Tamaño plantillas: 21x21 cm. Recomendado a partir de 3 años.

SIGNOS DE PUNTUACIÓN



VOCALES



TACTO FICHAS DE LETRAS Y SIGNOS DE PUNTUACIÓN
REF 13-20613

Tacto fichas de letras y signos de puntuación, es una actividad que ayuda a los niños a las letras y otros signos. Texturas y colores que llaman la atención y facilitan la clara diferenciación entre todos los componentes. Esta actividad busca trabajar la coordinación ojo-mano. Aprender de manera progresiva la identificación y diferenciación de las vocales, las consonantes, las mayúsculas, las minúsculas y los signos de puntuación. 35 fichas. De 3 a 6 años.



ALFABETO
REF 13-32010

216 letras, por un lado en mayúsculas y por el otro en minúsculas. Para niños de 4 a 7 años.



FICHAS LETRAS
REF 77-379090

Fichas que encajan en las regletas. 160 fichas de plástico (63 letras en mayúsculas, 94 letras en minúsculas y sin tildes, 3 fichas en blanco). L/a/gr. letra: 3,5 x 3,5 x 1 cm.



FICHAS LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-379094

63 letras mayúsculas.

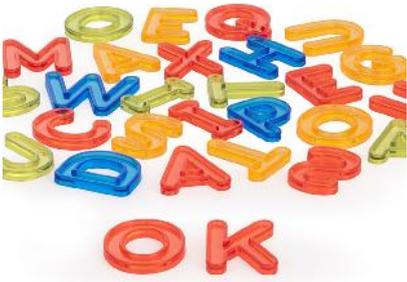


SOPORTE TRANSPARENTE 8 UDS
REF 77-343118



LETRAS TRASLUCIDAS
MINÚSCULAS REF 12-1092
MAYÚSCULAS REF 12-1093

Letras traslúcidas minúsculas de colores de plástico flexible troquelado para la realización de palabras y juegos didácticos formando sílabas o palabras sobre la mesa de luz. La plantilla exterior también se puede utilizar para ordenar el alfabeto o dibujar. Contenido: 26x2 letras en dos colores.



LETRAS TRASLUCIDAS
MAYÚSCULAS REF 1-32169
MINÚSCULAS REF 1-32170

Set de letras translúcidas en varios colores. Con este juego, niños y niñas descubrirán el abecedario de una forma más divertida apoyándose en este recurso apto para mesas de luz. Contenido de cada referencia: 76 piezas en 5 colores distintos. Medidas aproximadas de las letras mayúsculas: 4,6cm. Letras minúsculas : 3,25 cm. A partir de 3 años.



PANEL LUMINOSO LED
A3 (460x340 mm) REF 232-73046
A2 (635x460 mm) REF 232-73048

Los Paneles luminosos son una herramienta muy práctica a la hora de captar la atención y explicar el funcionamiento de distintos fenómenos. Emite luz blanca, fresca, limpia y brillante. Es un recurso ideal para la investigación de la luz, las formas, los colores y los cambios físicos que sufre la materia. Diseño delgado con bordes redondeados, nuestros paneles de luz son resistentes, portátiles y fáciles de limpiar. A3: Área iluminada: 410 x 285 mm. Peso 2,25 kg. A2: Área iluminada: 585 x 410 mm. Peso 3 kg.



LETRAS DEL ALFABETO ARCOIRIS
REF 232-72419

Alfabeto realizado en silicona. 26 letras de 70 mm. Letras en colores variados. Despiertan la curiosidad por el lenguaje de los niños en el momento en que toman contacto con las letras. Ideal para usar con mesas de Luz.



LETRAS DEL ALFABETO COLOR ROSA
REF 232-54505

Alfabeto realizado en silicona. 26 letras de 120 mm. Despiertan la curiosidad por el lenguaje de los niños en el momento en que toman contacto con las letras. Ideal para usar con mesas de Luz.



VOCALES Y NÚMEROS GRAN TAMAÑO
REF 233-306

Pueden realizarse ejercicios de trazos sobre las letras con el dedo o con tizas. Contenido: 5 placas de Vocales, 10 de números y 1 atril. El tamaño de las placas es de (18,5 x 18,5 cm). Incluye un atril para exponer las placas y guía de uso.



LETRAS CURSIVAS GRANDES - TIRAS LINEALES MAGNETICAS
REF 77-388449

26 letras cursivas magnéticas y 1 ilustración de colores para ubicar fácilmente las líneas. Colocar en la banda alineada magnética de formato grande o directamente en la pizarra magnética para servir de modelo. Interlineado de 20mm. Dimensiones: 4,5/6 cm x 18 cm. Recomendado a partir de 3 años.



DOMINÓ SILÁBICO 1
REF 7-7400

Permite la composición de más de 400 palabras, (relacionadas en la guía), con la utilización de las sílabas simples, (consonante-vocal). 48 Fichas de plástico inyectado, lavables, de 8 x 4 cm., y 2 mm de grosor. Estuche de plástico, cerrado con broches; interior moldeado para alojar las fichas ordenadamente, y funda exterior de cartón, litografiada. A partir de 5 años.



LETRAS MAGNÉTICAS CURSIVAS 174 PZS
REF 77-388066

174 piezas según la escala de frecuencia. A: 6 cm.



FICHAS DE LETRAS DE IMPRENTA
REF 77-342820

90 fichas de plástico con letras impresas. Tamaño 3,6 x 3,6 x 1 cm. Edad recomendada: A partir de 3 años.



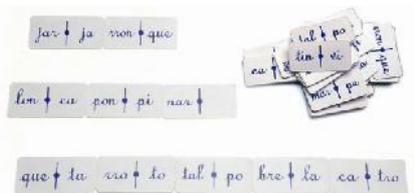
LETRAS MAGNÉTICAS DE IMPRENTA
REF 77-342821

172 fichas magnéticas de 4 cm. Con letras de imprenta y 2 fichas en blanco. Edad recomendada: A partir de 3 años.



PIZARRA Y LETRAS MAGNETICAS
REF 77-379089

2 planchas alineadas, 2 planchas para ordenar letras y 89 letras, todas ellas de cartón magnético. Dimensiones de la plancha: 33x11,5 cm. Letra: 2,8x1,7 cm. A partir de 3 años.



DOMINÓ SILÁBICO 2
REF 7-7401

Permite la composición de más de 300 palabras, (relacionadas en la guía), con la utilización de las sílabas simples y complejas. 48 Fichas de plástico inyectado, lavables, de 8 x 4 cm., y 2 mm de grosor. Estuche de plástico, cerrado con broches; interior moldeado para alojar las fichas ordenadamente, y funda exterior de cartón, litografiada. A partir de 5 años.



DOMINÓ DE SINÓNIMOS
REF 12-890

Este dominó pertenece a una serie de juegos para practicar los conocimientos adquiridos en la educación primaria con un vocabulario escogido por profesionales de la enseñanza.



ABECEDARIO MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS
REF 1-31875

Realizado en plástico, permite por una de las caras trabajar en mayúsculas, y por la otra, en minúsculas enlazadas. De gran ayuda en el aprendizaje de la lectura y escritura, favorece el reconocimiento de las letras para la futura formación de palabras. Adaptado a diferentes idiomas y con signos de puntuación. La base del estuche permite archivar y clasificar. 4 x 6 cm. Contenido: 168 pcs, 1 guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 6 años.

Cómo utilizar COLORCODE: para jugar, inada más fácil!

Etapa 1:

Introducir una ficha de actividades en el soporte. Cerrar las pestañas y girar los botones para que aparezca el color blanco.



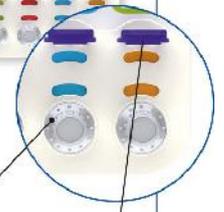
Etapa 2:

Descifrar la instrucción y responder columna a columna haciendo girar el botón para seleccionar la respuesta.



Etapa 3:

Levantar las pestañas y verificar la asociación de los colores. Si los 2 colores son idénticos, el código es correcto. ¡Enhorabuena!



Botones giratorios
Pestañas para cerrar/abrir

¿QUÉ ES COLOR CODE?

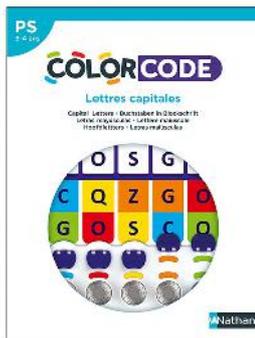
COLORCODE es un nuevo principio de juego de autocorrección en el que cada alumno va a su ritmo. Es una herramienta de apoyo con un diseño único para crear un efecto sorpresa. Las actividades funcionan todas con un código de color para la respuesta del alumno y la solución, lo que hace que COLORCODE sea muy sencillo de utilizar y accesible para los más pequeños. En cada actividad nueva, hay que encontrar la combinación correcta para los colores y para la apertura de la caja fuerte...



COLORCODE: SOPORTES
4 UDS REF 77-157155
1 UD REF 77-172219



Soporte de plástico para el juego de autocorrección COLORCODE. Dimensiones: 27 x 27,4 cm.



COLORCODE:
LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-261804

Reconocer y jugar con las 26 letras del alfabeto en mayúsculas de imprenta. Contenido: 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica, L/a de la ficha: 19,8 x 26,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



COLORCODE:
LETRAS MAYÚSCULAS
Y DE IMPRENTA
REF 77-261805

Reconocer las 26 letras del alfabeto en letra de imprenta y su correspondencia en mayúsculas de imprenta. Contenido: 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica, L/a de la ficha: 19,8 x 26,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



LETRAS MAGNÉTICAS JUMBO MAYUSCULAS 72 PCS
REF 1-97922

Cubo de letras magnéticas jumbo con 74 piezas. Incluye 20 vocales y 54 consonantes. Recomendado a partir de 3 años.



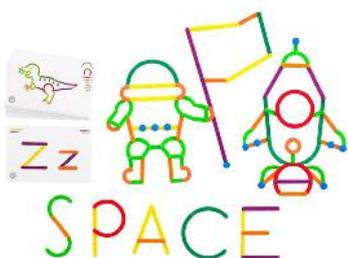
LETRAS MAGNÉTICAS
MAYÚSCULAS 155 PCS
REF 1-97911

MINÚSCULAS 155 PCS
REF 1-97913



MAGNETA ABC 53 PCS
REF 266-5211

Pizarra magnética de doble cara con una superficie metálica para letras magnéticas por un lado y una pizarra borrable para rotulador de borrado en seco por el otro. Incluye: 48 Letras mayúsculas magnéticas, 2 Contenedores, 1 pizarra magnética, 2 Pies de apoyo. A partir de 4 años.



GEOSTIX CONSTRUCCIÓN LETRAS
REF 232-54119

Juego de construcción de letras que ayuda a los niños a aprender letras mayúsculas, minúsculas y formar palabras. 10 formas y longitudes diferentes de palos flexibles que se unen. El juego incluye 200 palos flexibles y 25 tarjetas de actividades de 2 caras en un práctico estuche de plástico para almacenamiento. Tamaño del palo más largo: 10,8 Cm. Apto a partir de los 3 años.



PIZARRA DOBLE CARA METÁLICA
REF 1-97928

Pizarra usar con tiza por un lado y con rotulador por la parte metálica. Magnética. Se puede usar tanto en vertical como en horizontal. Incluye: rotulador y borrador, números (27 unidades) y letras magnéticas (36 unidades), caja con 3 tizas. Dimensiones: 47 x 36 cm.



DADO GIGANTE PARA ESCRIBIR
REF 232-50476

Cubo individual con superficies de limpieza en seco, apto también para su uso con recursos magnéticos. El color puede variar, rojo o verde. Tamaño: 12 cm. A partir de 3 años.



PIZARRITA BLANCA Y NEGRA
REF 12-1095

Una práctica pizarra A4 negra por un lado y blanca por el otro. Fabricada en plástico rígido lavable sin marco. Viene con un pequeño paño de microfibra y un rotulador triangular de limpieza en seco. Medidas: 30,5x21,5 cm. A partir de 2 años.



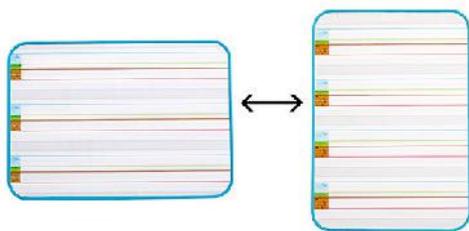
GRANDES LETRAS MAGNÉTICAS MAYÚSCULAS REF 77-342826

100 fichas de letras magnéticas de la A a la Z de 7x7 cm.



PIZARRAS MAGNÉTICAS
REF 1-97930

Set de 4 pizarras metálicas con marco de plástico de 30x26 cm. La cara blanca se utiliza con el rotulador, la negra con las tizas y ambas caras pueden utilizarse con las letras y números magnéticos.



Delante

Atrás

PIZARRAS TIRAS LINEALES MAGNÉTICAS DE DOS LADOS
REF 77-388459

Un formato vertical en el anverso para practicar el trazo de las letras, un formato horizontal en el reverso con líneas grandes, especialmente adaptado para escribir las primeras frases. Utilizar con rotuladores borrables y letras cursivas alineadas magnéticas de pequeño formato (se venden por separado). Interlineado de 7 mm. Dimensiones: 29,7 cm x 21 cm. Recomendado a partir de 3 años.



LA VENTANA MÁGICA
REF 13-33105

¡Una ventana creativa para dibujar y recrear el mundo! Permite también trabajar la preescritura y completar fichas de conceptos básicos (fichas no incluidas). Inspirada en la metodología Montessori. Incluye: 1 pizarra transparente con marco de madera ecológico (33 x 28cm), 2 soportes de madera para sujetar la pizarra transparente, 6 rotuladores borrables de colores y 1 borrador. Edad recomendada: 3 a 8 años.



BARRAS MAGNÉTICAS DE COLORES
REF 137-94471

Utilice las varitas magnéticas de colores para el aprendizaje práctico e interactivo de la alfabetización. Las varitas magnéticas de colores son fáciles de agarrar para las manos pequeñas y pueden usarse para una gran variedad de actividades, como aprender las letras y construir palabras. También son ideales para aprender los principios básicos del magnetismo. Incluye 6 varitas magnéticas en 6 colores. Recomendado a partir de 3 años.



TIRAS LINEALES MAGNÉTICAS PEQUEÑAS 6 UDS
REF 77-388450

26 letras cursivas magnéticas y 1 ilustración de colores para ubicar fácilmente las líneas. Colocar en el soporte de banda alineada magnética de pequeño formato o en la pizarra alineada magnética. Interlineado de 7mm. Contenido: 6 x (26 letras + 1 guía), 162 piezas en total. Dimensiones: 2 cm x 6,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



PIZARRA DE ESCRITURA
REF 12-1001

Pizarra individual de limpieza en seco, tiene una superficie brillante con líneas pautadas en rojo y azul, ideal para niños que comienzan a escribir en escuelas de Primaria. Incluye rotulador de limpieza en seco. Tamaño A4.



FUNDAS ESCRIBE Y LIMPIA
REF 137-0477

Bolsillos transparentes que convierten cualquier papel en una actividad de limpieza reutilizable. Para hojas tamaño A4. Incluye cinco rotuladores de limpieza en seco. Medidas de los bolsillos 25x 35 cm. De 3 a 10 años.



VENTANAS DE SEGUIMIENTO DE LECTURA
REF 234-SD10017

Ideal para niños que tienen problemas con el seguimiento visual y necesitan un buscador de líneas para ayudarles a bajar una página de texto. Lee texto de hasta 14pt.



VARITAS MARCADORAS
REF 137-91496

Set de marcadores de palabras durante la lectura y seguimiento del texto. Es muy cómodo de utilizar ya que se ha diseñado como extensión natural del dedo. Encajan como un anillo. La varita mide 7,5 cm de largo y la ventana de lectura 5 cm de ancho. Este Kit para grupos pequeños está formado por 6 sets. Cada set incluye 4 ventanas y 1 anillo. En total 30 piezas. Recomendado de 3 a 7 años.



CORRECTOR DE ESCRITURA ADAPTA-LADO
REF 233-485

Un adaptador para lápices que trata de ayudar para que los niños aprendan a coger el lápiz y a practicar la pinza. Bote de 30 piezas. Es blandito y no molesta en los dedos a los niños. El tamaño es el adecuado para los más pequeños.



WHISPERPHONE MANUAL INFANTIL REF 218-90010

Se trata de un WhisperPhone manual. Se coloca con una mano en la oreja para utilizarlo durante las sesiones. Ayuda a los niños a desarrollar la lectura y capacidades del lenguaje, mientras se ayudan sujetándolo con una mano. El auricular acústico cuenta con todas las cualidades de retroalimentación de la voz del original. Permite escuchar sonidos y palabras hasta 10 veces más claras. Para niños de hasta 12 años.



WHISPERPHONE INFANTIL REF 218-90003

El auricular Acústico WhisperPhone dispone de retroalimentación de voz por lo que los alumnos pueden escucharse de forma clara y sin molestar cuando aprenden a leer. Valioso recurso para profesores y logopedas ya que se utiliza para aprender los fonemas y la pronunciación. Según estudios realizados los fonemas se aprecian hasta 10 veces más claros. El mismo auricular sirve tanto para el lado izquierdo como para el derecho. Funciona sin pilas. Para niños de hasta 12 años.



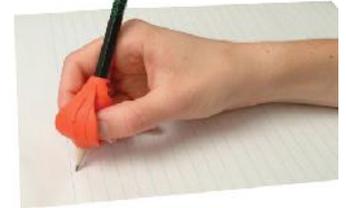
TRIPINZAS AGARRE DE ESCRITURA
REF 137-LER2964

6 pinzas de colores de tamaño adecuado para que los niños pequeños practiquen el agarre del lápiz en preparación para aprender a escribir. Son ergonómicas y guían intuitivamente la colocación de los dedos. Muy resistentes. Disponibles en rojo, naranja, amarillo, verde, azul y púrpura. Ideal para profesores, especialistas y terapeutas ocupacionales. Miden 12x4 cm. A partir de 4 años.



SET DE 12 ABILIGRIPS
REF 50-M592411

Los Abiligrips permiten a las personas con dificultad motriz o agarre débil sostener lápices, pinceles, utensilios para comer y más sin ningún deslizamiento. Fabricado en goma.



SET DE 12 CORRECTORES DE ESCRITURA CON CAVIDAD
REF 50-M592504

Corrector con diseño innovador para ayudar a una mejor posición de la mano a la hora de escribir y obtener así una escritura óptima. Agarre cómodo que favorece la correcta colocación de los dedos en todo momento. Fabricadas en goma.



SET DE 3 CORRECTORES DE ESCRITURA HUEVO
REF 50-M592502

Empuñaduras en forma de huevo desarrollan los pequeños músculos de la mano necesarios para escribir con precisión. Desarrollado por terapeutas y expertos en escritura a mano. Contiene tres puños de colores que ayudarán al niño en su aprendizaje. Fabricado en goma.



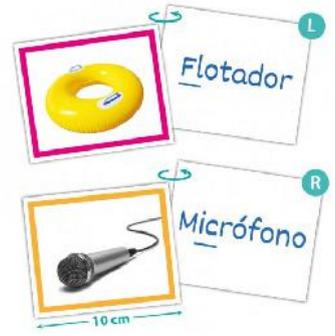
ARTICULA
REF 287-L13012

Favorece la adecuada articulación de los sonidos al enseñar al niño la forma de colocación de la boca para la emisión de los mismos. Facilita el posicionamiento de los elementos que intervienen en la articulación de las palabras: Labios, dientes y boca, al recibir la indicación verbal, ver la representación de la posición, y comprobar en el espejo la corrección del ejercicio. Boca en distintas posiciones, movimientos de las mejillas, posiciones de la lengua, acciones con los labios, son algunos de los ejercicios propuestos. Una carpeta que contiene 32 láminas en las que se representan un niño y una niña y la forma de posicionamiento de sus bocas, y un espejo encolado de 15 x 20 cm.



LOGO-BITS DE CAPACIDAD ARTICULATORIA
REF 13-20023

Permite detectar defectos de pronunciación de fonemas concretos y trabajar su corrección en base al punto de articulación. Cada tarjeta trabaja sobre un tema específico como: las praxias, la descripción del fonema, los fonemas de repetición y el modo de articular correctamente. Edad recomendada: A partir de 5 años.



LOGO-BITS PARA PRONUNCIAR BIEN LOS SINFONES
REF 13-20024

Logo bits para pronunciar bien los sinfonos, son tarjetas de ejercicios en donde se busca reeducar la correcta pronunciación de los sinfonos bl, cl, fl, gl, pl, -br, cr, dr ,fr, gr ,pr, tr. Edad recomendada: A partir de 3 años.



LOGO-BITS DE PRAXIAS OROFACIALES
REF 13-20020

Tarjetas de ejercicios en donde ayuda a los chicos a trabajar en el correcto posicionamiento de los labios, lengua, mandíbula y paladar. Estos ejercicios ayudan a lograr una adecuada coordinación y fuerza de la musculatura orofacial. Indicados especialmente para reeducar los hábitos de succión, respiración, masticación, deglución, articulación y fonación. Edad recomendada: A partir de 3 años.



MYOTOPIA
REF 287-L13160

Se estimula la autoconciencia del movimiento de la lengua, los labios y las mejillas, se crea el requisito previo para trabajar en la articulación. Con 54 tarjetas motoras orales, 1 panel de cartón, 1 acuario para instalar, 2 ranas de plástico, 13 fichas amarillas grandes, 13 fichas amarillas pequeñas, 1 carro de plástico pequeño, pelotas de lana, 1 pelota de tenis de mesa, canicas, 4 cañas de pescar, pajitas.



FONODIL 1
REF 7-7110

Fonodil es un juego que refuerza la articulación de las palabras y estimula la estructuración y competencia semántica. El criterio seguido en la selección de las palabras, ha sido fonético, no ortográfico, ya que esta actividad trabaja sobre varios trastornos en la audición y reeducación de los trastornos de articulación (dislalias). Incluye: 19 láminas de 42 x 30 cm de cartón, con 4 cubiletes, 4 dados y 4 fichas, en estuche de plástico inyectado.



FONODIL 2
REF 7-7111

Trabaja en la reeducación de los trastornos de la articulación, (dislalias), el niño deberá ser capaz de reconocer el sinfón que le vamos a enseñar, (discriminación auditiva), diferenciándolo de otros similares, próximos o de los que erróneamente utiliza, situándose correctamente en la cadena fónica de la palabra. Incluye: 11 láminas de 38 x 30 cm de cartón, con 4 cubiletes, 4 dados y 4 fichas, en estuche de plástico inyectado.



**LECTO-BITS DE SÍLABAS FONÉTICAS
PARA APRENDER A LEER Y
MEJORAR LA LECTURA**
REF 13-20022

Lecto bits de sílabas fonéticas para aprender a leer y mejora, es un ejercicio con el que mejorarán el reconocimiento de las letras, agilizarán la lectura y detectar si existe alguna anomalía en un grupo fonético concreto. Edad recomendada: A partir de 5 años.



**LOGO-BITS PARA PRONUNCIAR
LA R-RR ROTACISMO**
REF 13-20025

Logo bits para pronunciar la R-RR rotacismo, son tarjetas de ejercicios en donde se busca reeducar la correcta pronunciación de los fonemas "R" y "RR" a través de la repetición de lectura silábica. Edad recomendada: A partir de 5 años.



EL MALETÍN DE LOS SINFONES
REF 251-1672979

El maletín de los sinfonos es un material especialmente diseñado para corregir errores fonológicos originados por la pronunciación incorrecta de los grupos consonánticos. El maletín contiene un total de cinco materiales: el libro del especialista, el cuaderno del alumno (que también puede adquirirse por separado), el cuaderno de juegos, el libro de puzles y, por último, el juego de la oca. Todo ello en un práctico y vistoso maletín fácilmente transportable. Con El maletín de los sinfonos podrás trabajar los errores de omisión, sustitución y distorsión de los grupos consonánticos dobles, también denominados sinfonos o sílabas trabadas. Orientado principalmente para trabajar con niños que asisten a rehabilitación logopédica y que cursan entre el tercer año de Educación Infantil y el primer curso de Educación Primaria.



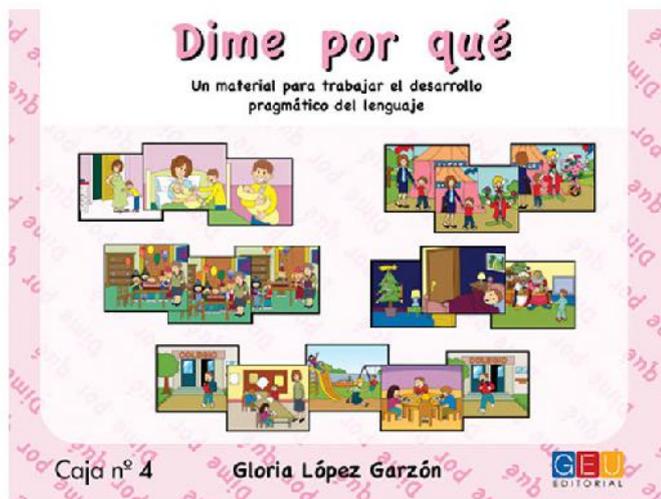
EL MALETÍN DE LA R
REF 251-1636108

Material didáctico que trabaja los principales problemas con la pronunciación de la "r" a través de un tratamiento directo, un tratamiento indirecto, actividades lúdicas y actividades de adquisición del fonema con un método atractivo, efectivo y fácil de usar. Con este método de trabajo les ayudarás a corregir los errores fonológicos originados por rotacismo y mejorar la pronunciación del fonema "r". Para trabajar: Discriminación auditiva. Repetición o emisión ecótica de fonemas, palabras y/o frases. Audición de sonidos y discriminación de los mismos. Reproducción fonológica por medio de sílabas o imágenes. Mejora del léxico y afianzamiento de la lectura. Dispone de App para dispositivos Android. Formato: 1 maletín con: 1 libro del especialista (A4), 1 cuaderno del alumno, 1 cuaderno de juegos (A4), 1 libro de puzles (A4), 1 tablero reversible plegado con 2 "juegos de la oca" (A3).



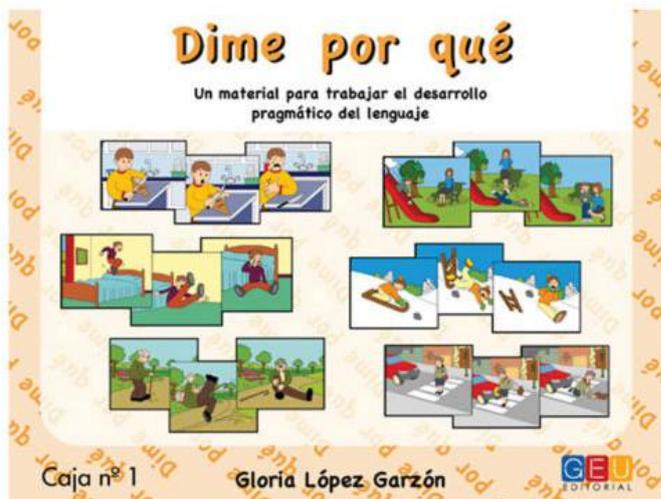
ENSEÑAME A HABLAR 1 (LA CASA)
REF 251-88418137952

Enseñame a hablar está específicamente desarrollado para dar la posibilidad al niño de expresarse más fácilmente creando estructuras lingüísticas de menor a mayor complejidad. Recomendado para niños con problemas en el lenguaje independientemente de la edad y todos aquellos que tienen dificultad en la comprensión y estructuración del lenguaje. Orientado desde Preescolar hasta la educación primaria.



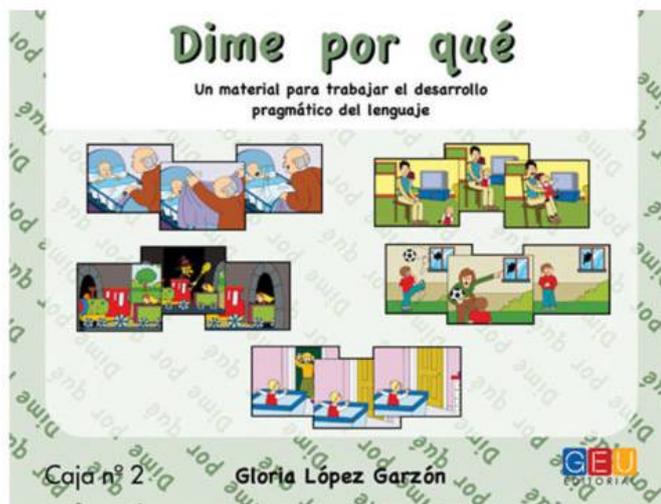
DIME POR QUÉ SITUACIONES SOCIALES
REF 251-1595376

Dime por qué. Caja 4 forma parte de la colección Dime por qué, diseñada para trabajar el sentido pragmático del lenguaje y mejorar la comprensión en los más pequeños. ¿Necesitan comprender el por qué de las situaciones? Dime por qué es la herramienta idónea para que logopedas y terapeutas desarrollen la función pragmática del lenguaje. Gracias a situaciones cotidianas el alumno aprenderá a ordenar las secuencias y comprender por qué el protagonista llora, está contento o tiene sed. Esta caja trata sobre aspectos de acontecimientos importantes (nacimiento de un hermano o hermana, visita al circo, Navidad, un día de colegio, etc.). Contiene 5 historietas diferentes, 7 tarjetas de personajes y 7 tarjetas de expresiones.



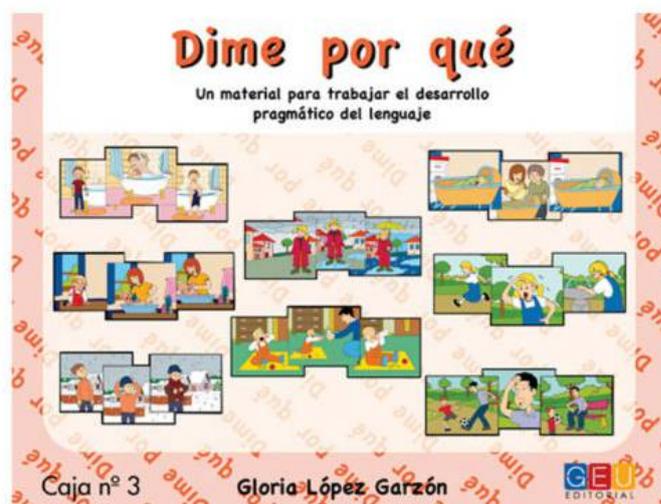
DIME POR QUÉ DOLOR
REF 251-1595373

Dime por qué. Caja 1 forma parte de la colección Dime por qué, orientada para trabajar la adquisición del lenguaje y mejorar la comprensión en los más pequeños. Contiene historietas en tarjetas ilustradas a todo color que permiten desarrollar al niño diferentes situaciones cotidianas con actividades para que comprendan fácilmente la relación causa-efecto. Los personajes que aparecen en estas láminas expresan distintas emociones que los niños/as deben identificar con los pictogramas de las tarjetas correspondientes, respondiendo así a la consecuencia de cada escena. Esta caja trata sobre aspectos del dolor causado por el daño físico. Contiene 6 historietas diferentes, 7 tarjetas de personajes y 7 tarjetas con pictogramas de expresiones.



DIME POR QUÉ EMOCIONES
REF 251-1595374

Dime por qué. Caja 2 forma parte de la colección Dime por qué, orientada para trabajar el sentido pragmático del lenguaje y mejorar la comprensión en los más pequeños. Enséñales el por qué de situaciones cotidianas. Es una herramienta diseñada por y para logopedas para desarrollar la función pragmática del lenguaje en el aula. “¿Por qué mamá está enfadada?”, “¿Por qué ríe el bebé?”. El alumno aprenderá a comprender el por qué y a ordenar y secuenciar las historias. Esta caja trata sobre aspectos de estados de ánimo provocados por distintas situaciones (hambre, sed, soledad, juego, cansancio, miedo y enfado). Contiene 5 historietas diferentes, 7 tarjetas de personajes y 7 tarjetas de expresiones.



DIME POR QUÉ SENSACIONES CORPORALES
REF 251-1595375

Dime por qué. Caja 3 forma parte de la colección Dime por qué, especialmente recomendada para trabajar el sentido pragmático del lenguaje y mejorar la comprensión en niños. Dales la herramienta para comprender el porqué de las sensaciones que experimentan en su propio cuerpo: ¿Qué le pasa? ¿Por qué tiene sed? ¿Por qué está cansado? El apoyo fundamental para comprender el porqué y el orden secuencial de las historias. Esta caja trata sobre aspectos de sensaciones experimentadas en el propio cuerpo (suciedad, frío, llanto, etc). Contiene 8 historietas diferentes, 7 tarjetas de personajes y 7 tarjetas de expresiones.



ARCO es un método didáctico muy sencillo y fácil de manejar cuyas siglas significan Aprende, Repite y Controla. Consiste en un divertido sistema de enseñanza autocorrectora. Una vez realizadas las actividades de los cuadernillos, los propios niños podrán comprobar si lo han resuelto correctamente. Trabaja distintas áreas como matemáticas, lectura, ortografía, lógica, espacio... Método educativo ARCO, recomendados para niños de 3 a 13 años.



Llaves de aprendizaje
ARCO

Está pensada para niños de 6 a 13 años. Cada juego está compuesto por 10 llaves. Cada llave tiene el ejercicio a la izquierda y los resultados a la derecha. Deberá pasar la cuerda roja por las hendidas de forma que vaya uniendo cada número de la izquierda con el resultado que crea correcto de la derecha. Dale la vuelta a la llave y si la figura que ha dibujado la cuerda coincide con la que está marcada en la llave es que todo estará correcto.

ESTUCHE DE CONTROL
REF 236-508010

REF 236-508051 - ORTOGRAFÍA 1 (B-P, B-V, D-T)
REF 236-508052 - ORTOGRAFÍA 2 (C-S, S-Z, G-J, LL-Y-H)

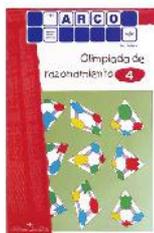
REF 236-530007 JUEGA CON ABC
REF 236-530009 JUEGA A CONCENTRARTE



Esta serie ya es algo más compleja y está dirigida a niños de 4 a 10 años. Su estuche de control está compuesto por 12 fichas, y les permitirá trabajar distintas materias como matemáticas, lenguaje, razonamiento, lógica, formas, colores, etc. El sistema de autocorrección les permitirá saber por sí solos si ha realizado bien las actividades.

REF 236-505010
ESTUCHE DE CONTROL NARANJA TRANSPARENTE

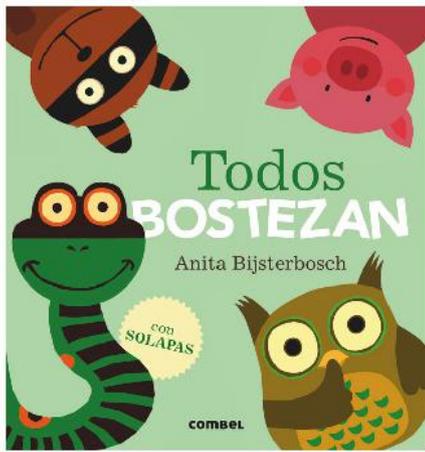
- REF 236-505022 EL MUNDO QUE NOS RODEA 1
- REF 236-505023 EL MUNDO QUE NOS RODEA 2
- REF 236-505026 CONOCIMIENTOS DE CIRCULACIÓN
- REF 236-505028 LA HORA Y EL CALENDARIO
- REF 236-505031 EJERCICIOS EDUCACIÓN INFANTIL 1
- REF 236-505032 EJERCICIOS EDUCACIÓN INFANTIL 2
- REF 236-505033 EJERCICIOS EDUCACIÓN INFANTIL 3
- REF 236-505034 EJERCICIOS EDUCACIÓN INFANTIL 4
- REF 236-505035 EL OSO BUSSI 1
- REF 236-505036 EL OSO BUSSI 2
- REF 236-505038 OSO BUSSI ALREDEDOR DEL MUNDO
- REF 236-505039 YA PUEDO HACERLO 1
- REF 236-505040 YA PUEDO HACERLO 2
- REF 236-505037 EL OSO BUSSI POR LA CIUDAD
- REF 236-505051 MINI ARCO PRELECTURA 1
- REF 236-505052 MINI ARCO PRELECTURA 2
- REF 236-505053 MINI ARCO PRIMERA LECTURA
- REF 236-505071 INGLES PARA PRINCIPIANTES



Dirigida a los más pequeños de edades entre 2 y 6 años. Su funcionamiento es bastante simple por lo que a los niños no les costará hacerse con él. Su estuche de control está compuesto por 6 fichas, y con los distintos cuadernillos podrán hacer ejercicios para trabajar los colores, formas, tamaños, correspondencias, semejanzas, igualdades y relaciones. Sistema autocorrectivo.

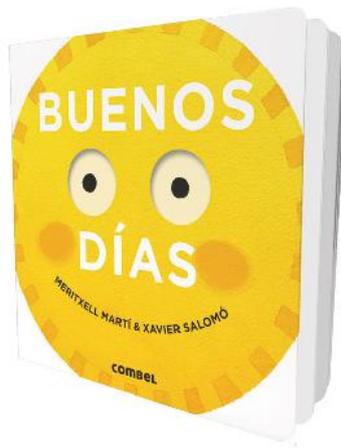
REF 236-545010
ESTUCHE DE CONTROL DE 6 FICHAS

- REF 236-545021 PUEDO HACERLO CON 2 AÑOS
- REF 236-545022 PUEDO HACERLO CON 2 AÑOS Y 1/2
- REF 236-545023 PUEDO HACERLO CON 3 AÑOS
- REF 236-545031 ROMPECABEZAS PARA NIÑOS 1
- REF 236-545032 ROMPECABEZAS PARA NIÑOS 2
- REF 236-545033 ¿QUÉ VA CON QUÉ? 1
- REF 236-545034 CONCENTRACIÓN 1
- REF 236-545035 CONCENTRACIÓN 2
- REF 236-545036 ¿QUÉ VA CON QUÉ? 2
- REF 236-545037 FIGURAS Y FORMAS
- REF 236-545041 ACERTIJOS CON FORMAS Y COLORES
- REF 236-545042 OBSERVA - JUEGOS DE COLORES
- REF 236-545043 COLORES Y FORMAS
- REF 236-545044 PENSAR Y ASOCIAR
- REF 236-545045 BUSCAR Y COMPARAR
- REF 236-545046 VER Y RELACIONAR
- REF 236-545047 DIFERENCIAR Y COMBINAR



TODOS BOSTEZAN
REF 341-491010210

¡Un libro ideal para los niños que se resisten a irse a dormir! Cada página presenta a un animal que, bostezando, nos muestra su enorme boca mediante un mecanismo de solapa, hasta que al final... ¡todos duermen! Recomendado a partir de 3 años.



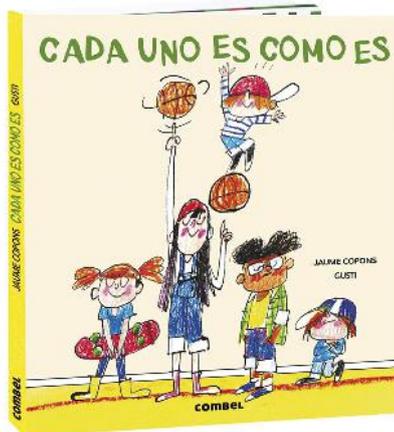
BUENOS DÍAS
REF 341-491012504

¡Buenos días! El sol asoma por el horizonte y empieza un nuevo día. ¡Es hora de levantarse! Un título todo cartón para aprender las actividades y rutinas diurnas. Recomendado a partir de 12 meses.



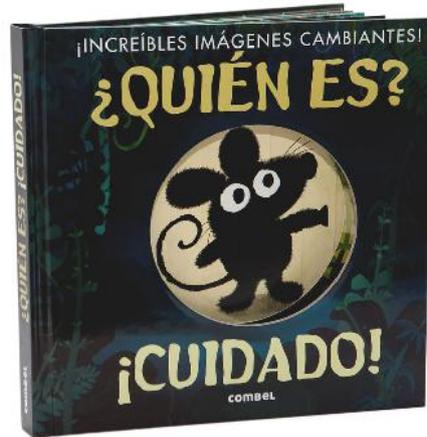
LAS ARAÑITAS DE LA RISA
REF 341-491014317

La cereza es una colección de libros para cantar, contar, mirar y jugar con los más pequeños. Cada uno es especial, todos dulces y juguetones como las cerezas, pensados para los que aún no han aprendido a leer. Recomendado a partir de 12 meses.



CADA UNO ES COMO ES
REF 341-491016458

A menudo nos deslumbra cómo son los demás y nos impresionan las cosas que tienen o que hacen... y pensamos que querríamos ser como ellos. Pero ¿seguro que nos gustaría? Y es que, al fin y al cabo, cada uno es como es. Recomendado a partir de 4 años.



¿QUIÉN ES? ¡CUIDADO!
REF 341-491010135

Una noche de luna llena, un camino por el bosque y una misión para un pequeño ratoncito: llevar un cesto de comida a su abuela, que vive al final del camino. ¡Pero de noche todas las sombras son sospechosas! Recomendado a partir de 4 años.



ROJO, NEGRO, BLANCO
REF 341-491010173

Descubrid los amigos de este nuevo título de la colección: la hormiga, la mariposa, el caracol, la ardilla, el zorro y el búho. Un libro de tela con un tacto suave. Recomendado a partir de 0 meses.



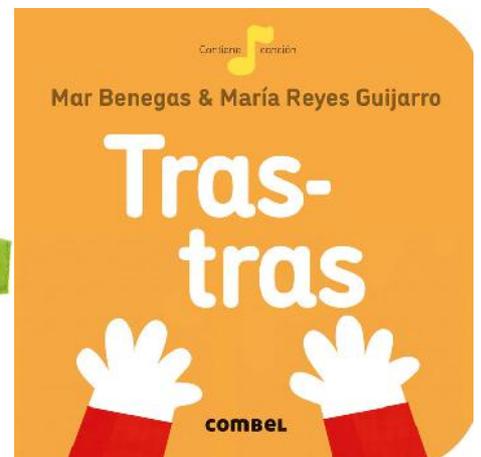
UN BESITO Y ¡A DORMIR!
REF 341-491010630

Una nueva colección en la que los más pequeños podrán acompañar a los Dudús: Conejo, Chanchita, Miu y Osito, en diferentes actividades de la vida cotidiana, como irse a dormir. Recomendado a partir de 2 años.



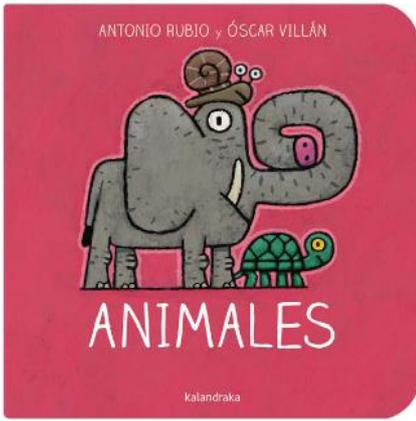
CUCAMONA
REF 341-491011101

Un libro de tela de formato grande y colores vivos con varias texturas para agarrar, elementos sonoros y un pequeño espejo al final para estimular el juego del bebé. ¡Un regalo ideal para los más pequeños! Recomendado a partir de 0 meses.



TRAS-TRAS
REF 341-491014331

La cereza es una colección de libros para cantar, contar, mirar y jugar con los más pequeños. Cada uno es especial, todos dulces y juguetones como las cerezas, pensados para los que aún no han aprendido a leer. Recomendado a partir de 12 meses.



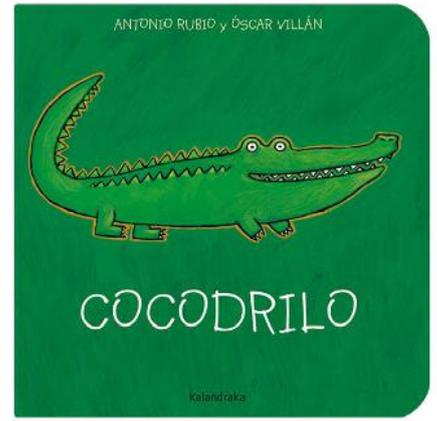
ANIMALES: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8484644859

La colección De la cuna a la luna está dirigida a niñas y niños de 0 a 3 años, para quienes se han diseñado especialmente estos pictogramas poéticos basados en la búsqueda de un ritmo de lectura que ayude a “educar el ojo y endulzar el oído.”



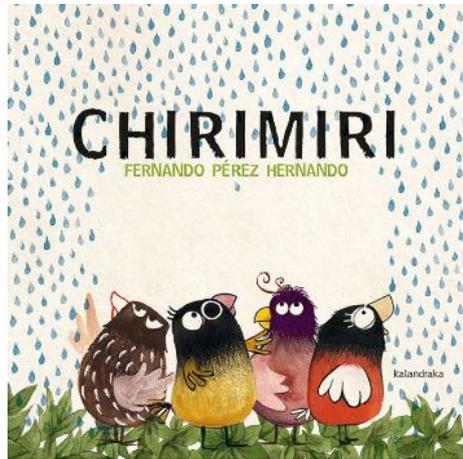
¿A QUÉ SABE LA LUNA?
REF 340-8484645641

Un libro tan redondo y sabroso como la luna llena. Los animales de la selva nos mostrarán que las cosas compartidas siempre saben mucho mejor. Recomendado a partir de 5 años.



COCODRILO: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8493378011

Poema acumulativo para ser leído y recitado, de color en color. Se inicia con un extravagante cocodrilo verde verde verde, que se sube en un baúl, que se sube en un castillo, que se sube... La colección De la cuna a la luna está dirigida a niñas y niños de 0 a 3 años



CHIRIMIRI
REF 340-8413431338

«Chirimiri» es un álbum ilustrado que, desde la sencillez, presenta una historia circular; una cierta metáfora de esta sociedad individualista que, desde la solidaridad, la convivencia, la colectividad y la comunicación, puede mejorar. Recomendado a partir de 3 años.



UN BICHO EXTRAÑO
REF 340-8484643517

¿Qué bicho será el que vive en este cuento sin fin?: “Mira que mira mirando, encontré un bicho muy raro. Era parecido a un huevo: gordo arriba, abajo flaco. Tenía los pies encima y un rabo largo y delgado...”. Recomendado a partir de 3 años.



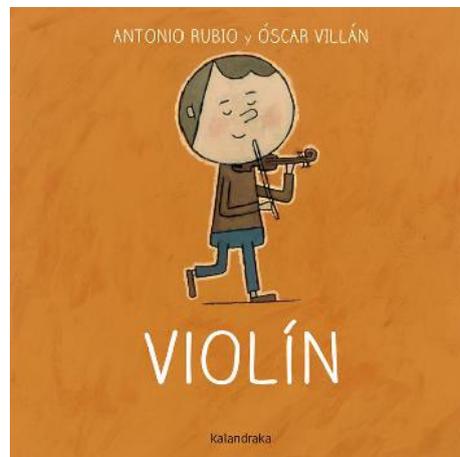
¡QUÉ RISA DE HUESOS!
REF 340-8484643852

Tres simpáticos esqueletos salen una noche a pasear y a asustar gente. Juegos y canciones en una lectura terroríficamente divertida. Recomendado a partir de 5 años.



JUEGO DE LETRAS
REF 340-8484644712

Desde la A hasta la Z, un juego poético y melódico para descubrir, en el interior de cada página troquelada, qué sorpresa nos espera. Un pasito más allá de la colección De la cuna a la luna para prelectores. Recomendado a partir de 4 años.



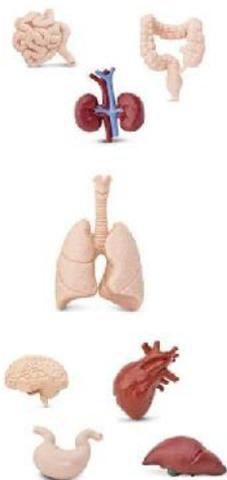
VIOLÍN: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8492608805

El oído de los prelectores reconoce un mundo de sonoridad, onomatopeyas y sensaciones. Instrumentos musicales, palmas y besos envueltos en delicadas ilustraciones. La colección De la cuna a la luna está dirigida a niñas y niños de 0 a 3 años



SALTA QUE SALTA
REF 341-491016861

Un juego de regazo es el tema de este título que, al terminar el cuento, se puede escuchar con música. Recomendado a partir de 12 meses.



ÓRGANOS HUMANOS
REF 305-689304

Pintadas a mano y hechas a mano con detalles reales, estas figuras son ideales para fines educativos, en el aula o para juegos creativos. Este tubo mide 30 cm de alto y 4 cm de diámetro. Incluye 8 piezas de órganos. Producto no tóxico y sin BPA.



ESQUELETO 23 CM
REF 137-3337

Herramienta para facilitar la comprensión del cuerpo humano a medida que construyen este modelo de esqueleto de plástico. Se trata de un modelo realista y detallado. Recomendado a partir de 8 años.



CONSTRUYE TU CUERPO
REF 287-L71444

Este conjunto contiene: 40 páginas, tamaño A4; 24 plantillas; 8 figuras de cartón de colores, cada figura consta de 19 piezas individuales; Una bolsa para guardar figuras, instrucciones y sugerencias de juegos. Este juego de asociación implica la percepción visual en relación con la conciencia del cuerpo, el reconocimiento, la planificación y la ejecución de ciertos movimientos corporales.



SET DE ANATOMÍA
REF 1-99020

Complemento idóneo para las clases teóricas de anatomía de primaria. Este torso de efecto realista se descompone en 11 piezas de gran calidad y detalle. Edad recomendada: de 8 a 14 años.



EL CUERPO HUMANO
REF 280-18701

Está indicado para niños de 4 a 7 años y les permitirá aprender los nombres de las partes del cuerpo, localizar los diferentes órganos e identificar los diferentes huesos.



MIRA DENTRO DE MI
REF 286-3830605

Una exploración completa de todo el cuerpo con dos superposiciones que revelan más detalles de los órganos internos. Contenido: 1 resonancia magnética de cuerpo completo Escaneo de 1,5 m, órgano de 2 cuerpos superposiciones y guía



MI CUERPO EN ACCIÓN
REF 286-3060204

Recorrido por el cuerpo humano. Mueve las cartas de lado a lado para observar el proceso de los principales órganos Contenido: 10 cartas 22x28 cm y guía



FIELA LA VIDA HUMANA
REF 286-3832004

Organiza las 18 piezas para reproducir el cuerpo entero de un adulto joven 1,5 m de altura. Contenido: 18 rayos X y guía.



ESQUELETO HOMBRE
REF 12-863

Esqueleto articulado con huesos y órganos. Contenido: esqueleto, 10 órganos, 2 tarjetas del cuerpo humano para escribir en ellas. Tamaño: 120x32 cm.



MUÑECOS ARTICULADOS: NIÑO Y NIÑA
REF 12-758

Figuras de niño y niña para montar. Ideal para las explicaciones de diferencias de sexos. También incluyen ropa interior, 2 cabezas: triste y alegre por figura y adhesivos textiles para su colocación en la pared. Tamaño: 80x16 cm. De 3 a 7 años.



MAGNETIBOOK CUERPO HUMANO
REF 186-J05491

99 piezas. ¡Aprende las diferentes partes del cuerpo humano divirtiéndote! 76 imanes y 1 soporte magnético para recomponer y aprender los nombres de las diferentes partes del cuerpo humano. Incluye 4 tarjetas con información detallada sobre lo siguiente: El esqueleto, los órganos, los músculos y las distintas partes del cuerpo humano (traducidas en 11 idiomas). Recomendado a partir de 7 años.



PUZZLE SUELO DE FOAM ESQUELETO
REF 137-LER3332

Los niños aprenden todos los huesos principales mientras ensamblan este rompecabezas de espuma. Rompecabezas de 15 piezas que mide 122 cm de alto cuando está ensamblado, por lo que es de tamaño natural para los niños. Recomendado para niños de 5 a 10 años.



APRENDO CON KIMI - MI CUERPO
REF 77-125152

Esta herramienta pedagógica propone 32 actividades que llevan a que los niños descubran su cuerpo y cuiden de él. En el marco de un método científico adaptado a sus capacidades, los niños observan, manipulan y experimentan. Cuanto antes sean conscientes de su cuerpo y aprendan a conocerlo, antes serán capaces de adoptar los hábitos adecuados para crecer bien. Contenido: 1 marioneta de madera articulada 30 cm, 7 ilustraciones grandes y 19 tarjetas con ilustraciones. Recomendado a partir de 3 años.



EL CUERPO HUMANO ¿CÓMO SOY?
REF 13-30245

3 puzzles reversibles de gran tamaño: 49,50x25x30 cm. De 3 a 6 años.



MAGNETS EL CUERPO HUMANO
REF 73-18531

Juego magnético modelo "El cuerpo humano" para ayudar a los niños a familiarizarse con las distintas partes del cuerpo humano. Contenido: 1 escenario imantado de 28 x 18 cm y 63 fichas magnéticas con las diferentes partes del cuerpo humano, el esqueleto, los órganos y los músculos. Incluye 15 fichas con información detallada en 12 idiomas distintos. Recomendado a partir de 5 años.



APRENDO EN POSITIVO EL CUERPO HUMANO
REF 10-41210

Aprendo en Positivo: El cuerpo humano ofrece a los niños material manipulativo para ayudarles a aprender las nociones básicas sobre el cuerpo humano a través de más de 50 actividades. Descubrirán los principales sistemas vitales del cuerpo humano y comprender las conexiones entre los órganos. A partir de 4 años.



PUZZLE CAPAS CUERPO HUMANO NIÑO NIÑA
REF 105-57361
REF 105-57362

29 piezas. 5 Capas. A partir de 4 años.



DESCUBRE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD
REF 13-30765

Juego de asociación para descubrir jugando las diferentes etapas de la historia y algunos de sus principales acontecimientos. Con divertidas ilustraciones que, de manera sencilla, ayudan a conocer grandes pasos de la humanidad, desde sus orígenes hasta la actualidad. Permite clasificar hechos históricos relevantes en las diferentes etapas de la historia y, a continuación, ordenarlos cronológicamente. Incluye 30 fichas de cartón resistente (9cm x 9cm), 5 fichas de cartón resistente (9cm x 5cm), 5 fichas de cartón resistente (18cm x 15,5cm). Recomendado a partir de 3 años.



ÁRBOLES
REF 305-684304

Paintados individualmente a mano con detalles científicamente precisos, estos modelos complacerán incluso al botánico más exigente. El tubo mide 30 cms de alto y contiene 9 modelos diferentes de árboles que van desde 3 a 8 cms de alto. Producto no tóxico y sin BPA.



EVOLUCIÓN DEL HOMBRE
REF 305-663816

Cinco figuras que representan varias etapas del desarrollo humano. El conjunto comienza con el Australopithecus afarensis, parecido a un simio, y progresa 2 millones de años o más hasta el Homo sapiens sapiens. Estas figuras son realistas en escala y textura, ya que los cuerpos peludos, similares a los de los simios, dan paso a estructuras faciales y corporales más modernas. Tamaño de las figuras entre 6 y 8 cm de altura. Producto no tóxico y sin BPA.



VIDA PREHISTÓRICA
REF 305-681004

Este conjunto contiene 12 piezas, incluyendo un cavernícola, una cavernícola y un niño, fuego y carne asada, pino, volcán, mamut lanudo, Andrewsarchus, Doedicurus, Arsinotherium, Macrauchenia, Smilodon y un perezoso gigante. El tubo mide 30 cms de alto y contiene figuritas de 12 tipos diferentes de fósiles que van desde 3 a 7 cms. Producto no tóxico y sin BPA.



TUBO MUNDO SALVAJE
REF 305-695004

El tubo mide 30 cm de alto y contiene 12 figuras diferentes de animales salvajes que van desde 3 a 9 cms de alto. Recomendado a partir de 3 años.



TUBO ANIMALES DEL OCEANO
REF 305-695104

El tubo mide 30 cm de alto y contiene 12 figuras diferentes de animales del océano que van desde 3 a 9 cms de alto. Recomendado a partir de 3 años.



TUBO ANIMALES DE LA GRANJA
REF 305-695204

El tubo mide 30 cm de alto y contiene 12 figuras diferentes de animales de la granja que van desde 3 a 9 cms de alto. Recomendado a partir de 3 años.



CICLO DE VIDA RANA
REF 305-269129

La vida comienza en medio de una nube de huevos flotantes. Los que sobreviven eclosionan como renacuajos, y luego sufren un rápido cambio al perder sus branquias y crecer las patas. La vida en el agua es grandiosa, pero estos anfibios pronto llegarán a tierra, convirtiéndose en ranas adultas después de 12 a 16 semanas. La rana adulta mide 5 cm de largo. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA MARIPOSA
REF 305-622616

De los huevos casi invisibles, emergen pequeñas orugas rayadas. Comienzan a alimentarse de las hojas de algodoncillo circundantes inmediatamente, almacenando comida para la transición que se avecina. Después de dos semanas, forman una crisálida, de la cual emerge una mariposa monarca después de otras dos semanas. La figura de la mariposa monarca adulta mide unos 8 cm de ala a ala. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA ABEJA
REF 305-622716

Las abejas melíferas trabajadoras hacen una rápida transición a través de su ciclo de vida, con sólo 21 días desde el huevo hasta la edad adulta. Las abejas en la etapa larval son alimentadas por las obreras, y una vez que pasan por la metamorfosis y se convierten en adultas, se unen a la búsqueda de néctar y polen. Esta figura adulta mide casi 8 cm de longitud. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA PLANTA
REF 305-662416

Una vista lateral muestra una semilla verde en el suelo, seguida de la etapa de germinación, donde la semilla envía raíces al suelo cálido y húmedo. La planta llega al sol, brotando dos hojas al principio, y luego comienza a madurar para convertirse en una planta capaz de producir. La planta tiene casi 9 cm de altura. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA HORMIGA
REF 305-663916

Este conjunto incluye los diminutos huevos blancos donde las hormigas se inician. Las larvas vienen a continuación, mudando varias veces antes de entrar en un período de descanso y crecimiento como pupas. La hormiga adulta que emerge es de color más oscuro, pero no crecerá más debido a su exoesqueleto. La hormiga adulta mide 6 cms de largo. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA POLLO
REF 305-662816

Una gallina puede poner 300 huevos en un año, pero sólo si un gallo está presente, los huevos pueden contener crías. Los huevos tardan 21 días en eclosionar, pero un polluelo recién nacido se levanta y se mueve en un día. En tres meses, el polluelo ha perdido sus plumas amarillas y las ha reemplazado por plumas de adulto, listo para comenzar el ciclo de nuevo. Estas figuras muestran el proceso, hasta el pollo adulto de casi 8 cm de longitud. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA TORTUGA
REF 305-662316

Los huevos de la tortuga marina verde están enterrados en grupos de 75 a 200. Después de dos meses, las crías salen corriendo hacia el agua, donde pasarán el resto de sus vidas. Las tortugas marinas verdes no llegan a la edad adulta hasta 10 años o más, pero pueden vivir hasta 100 años. La figura adulta mide casi 9 cm de largo. Producto no tóxico y sin BPA.



CICLO DE VIDA MARIQUITA
REF 305-662716

La mariquita es un insecto que pasa por las cuatro etapas de metamorfosis, saliendo de un huevo para convertirse en una larva voraz, y luego formando una pupa de la que emerge la colorida mariquita. La figura de la mariquita adulta de color rojo y negro brillante tiene 5 cms de ancho. Producto no tóxico y sin BPA.



APRENDO EN POSITIVO: LOS ANIMALES
REF 10-41204

Material manipulativo que ayuda a descubrir el mundo de los animales. Trabaja conceptos como: nombres en mayúscula y minúscula, aprender sus características, clasificar los distintos animales en sus habitats y continentes, y clasificar los animales por familias... Contenido: póster mapamundi, 80 fichas de animales, 6 láminas de hábitats, 6 láminas de continentes, ruleta de juego. Recomendado de 4 a 7 años.



COLECCIÓN COMPLETA ROCAS Y FÓSILES
REF 137-5210

Este juego completo incluye uno de cada colección; Fósiles, Rocas Ígneas, Rocas Metamórficas, Minerales, Rocas Sedimentarias. De 8 a 12 años.



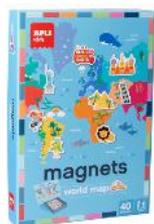
FÓSILES
REF 305-684804

Pintadas a mano individualmente y elaboradas profesionalmente para ser tan científicamente exactas como sea posible. El tubo mide 30 cms de alto y contiene figuritas de 10 tipos diferentes de fósiles que van desde 3 a 7 cms. Producto no tóxico y sin BPA.



MAGNETS MAPAMUNDI
REF 73-16494

Juego magnético modelo Mapamundi para que los más pequeños aprendan a situar en el mapa un montón de monumentos y animales. Contenido: 1 escenario imantado desplegable de 36 x 28 cm para encajar en la base de la caja y 40 fichas con dibujos de monumentos y animales. Juego con un alto valor didáctico: fomenta la observación y la imaginación; aumenta la concentración y la atención; y genera interés en objetos, animales y personajes que desconocen. Recomendado a partir de 3 años.



EL MUNDO ANIMAL. DESCUBRE Y CLASIFICA
REF 13-20527

Juego para descubrir la diversidad del mundo animal y aprender a clasificar los animales en función de sus principales características: según su alimentación (herbívoro/ carnívoro/ omnívoro), su hábitat natural (aéreo/ terrestre/ acuático), su forma de reproducción (ovíparo/ vivíparo), su esqueleto interno (vertebrado/ invertebrado), etc. Lanza las ruletas y busca los animales que reúnen esas características entre las 84 imágenes reales. ¡Juega en grupo y descubre cuánto sabes del mundo animal! Recomendado a partir de 5 años.



PUZZLE MAGNETICO ATLAS MUNDIAL
REF 186-J05503

Juego didáctico magnético sobre el tópico del atlas mundial. ¡Un viaje por el mundo a través de 92 piezas magnéticas ilustradas! Cada pieza magnética representa un país o una región del mundo, con su correspondiente nombre, capital y una ilustración característica de dicha parte del globo. Contiene 92 piezas magnéticas. Recomendado a partir de 7 años.



PROVINCIAS Y AUTONOMÍAS DE ESPAÑA
REF 10-68942

Puzzle de 137 pcs. A partir de 5 años.



PAÍSES DE EUROPA
REF 10-68947

Puzzle educativo que recrea un mapa de Europa. 125 piezas ideal para conocer la geografía. Cada país es una pieza. Recomendado a partir de 7 años.



MAPA MAGNÉTICO DE ESPAÑA
REF 186-J05478

¡Que fácil es aprender la geografía jugando! Cada magnet representa una provincia ilustrada con una especialidad local. Agrupando las provincias por su color, conseguirás saber a que Comunidad Autónoma pertenecen. En la pizarra magnética, encontrarás las diferentes autonomías, el mar, los océanos, las islas que le pertenecen, Ceutra y Melilla, y los países fronterizos. 50 piezas. Recomendado a partir de 5 años.



DISFRUTA LAS ESTACIONES DEL AÑO
REF 13-38900

Un original juego de asociación para descubrir actividades que se realizan en primavera, verano, otoño e invierno. Sus imágenes reales invitan a recorrer las estaciones del año una y otra vez. Cada estación lleva un marco de diferente color que permite asociarla fácilmente con sus fichas. ¡Lanza el dado y empieza a jugar! ¡Disfruta de tu estación del año favorita! Incluye 28 fichas de cartón resistente, 1 dado de plástico reciclado (3,5cm arista). Recomendado a partir de 3 años.



GEOGRAFIKA
REF 326-UPWM2840

Geografika es una forma divertida de que los niños aprendan datos interesantes y curiosos del mundo en que vivimos. Contiene más de 280 ilustraciones dibujadas a mano. Contenido: Mapamundi ilustrado, 48 cartas dobles para jugar y 1 dado. Número de jugadores: 2 – 4. Recomendado a partir de 6 años.



DESCUBRE LOS CONTINENTES DEL MUNDO
REF 13-38995

Sencillo juego de asociación para viajar por los continentes, familiarizarnos con su ubicación geográfica y descubrir con imágenes reales la gran diversidad de paisajes, tradiciones y culturas que existe en el mundo actual. Cada continente lleva un marco de diferente color que permite asociarlo fácilmente con sus fichas. ¡Lanza el dado y empieza a jugar! ¡Conocer el mundo es el primer paso para aprender a respetarlo! Incluye 42 fichas de cartón resistente, 1 dado de plástico reciclado (3,5cm arista). Recomendado a partir de 3 años.



DESCUBRE LOS CONTINENTES
REF 12-1050

Una primera introducción a la geografía mundial y los 7 continentes. Posibilidad de escribir los nombres de continentes, países o mares. Genial para actividades en la mesa de luz, pero también puede utilizarse en ventanas o pizarras con adhesivos textiles.



PROYECTOR CIELO NOCTURNO
REF 323-BRSE2076

Increíble calidad de proyección. Maravillate en los planetas del sistema solar. Mira las constelaciones del hemisferio norte y mira más de 20.000 estrellas en el cielo nocturno de Hawai. Déjate sorprender por la media luna superdetallada. Proyecta imágenes giratorias y ultra nítidas de hasta 3,65 m de ancho. Apagado automático en 30 minutos y código secreto para desbloquear la información espacial en línea. Necesita pilas: 3 x AA (no incluidas) Recomendado a partir de 8 años.



SISTEMA SOLAR 3D
REF 60-16110

Aprende el orden de los planetas de nuestro sistema solar. Sus diferencias en cuanto al tamaño, sus nombres, las órbitas de cada uno de ellos y sus características principales. O también cuándo se produce un eclipse solar y porqué... incluye una guía educativa y un saco de tela para guardar los planetas. Diámetro del sol: Ø 4,5 cm. Medidas: 30x30x1,5 cm. A partir de 3 años.



DISCOS SISTEMA SOLAR
REF 232-73482

Discos de madera contrachapada, suaves y agradables al tacto, impresos en color por una de sus caras con ilustraciones fotorrealistas de nuestro sol, Mercurio, Venus, la Tierra, nuestra luna, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón. El reverso lleva impreso claramente el nombre, el diámetro, la temperatura media y la distancia al sol. También hay un orificio para colgar los discos como un móvil del sistema solar. Recomendado a partir de 12 meses.



MAXIPLANETAS
REF 12-1009

Planetas que incitan a horas de juego... Diez planetas incluyendo a Plutón y la Luna y 6 extras incluyendo un meteorito, una cometa, un astronauta, un satélite y estrellas. El planeta más grande mide 40cms. el más pequeño 9 cms. e incluye adhesivos textiles para su utilización en ventanas o pizarras blancas aunque recomendamos especialmente su uso en mesas de luz en cuartos oscuros.



PUZZLE SISTEMA SOLAR
REF 92-1625

Puzzle de 100 piezas del sistema solar. Incluye una luz LED que ilumina el Sol situada en el centro del puzzle. Además representa todos los planetas y otros cuerpos celestes. Es de gran tamaño: 60 cm de diámetro. Incluye un poster de doble cara con los nombres de los planetas. Recomendado a partir de 5 años.



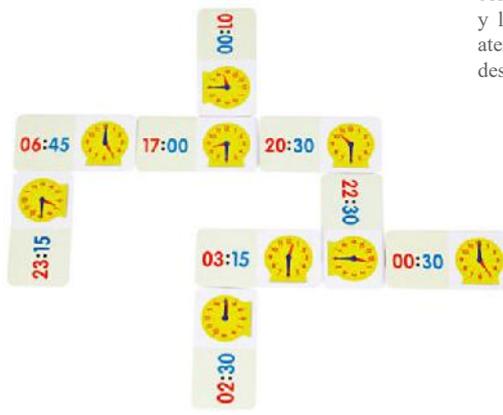
PROYECTOR AURORA BOREAL
REF 323-BRSE2024

Sean testigos del asombroso fenómeno natural de la aurora boreal. El proyector de auroras boreales proyecta este fascinante espectáculo de luz natural en paredes y techos. Con LEDs multicolores, dos patrones y ocho modos de color diferente. Produce un maravilloso espectáculo de luces de aurora en movimiento en cualquier habitación oscura. Necesita pilas: 3 x AAA (no incluidas). Recomendado a partir de 6 años.



MAGNETS APRENDO LAS HORAS
REF 73-18573

Juego magnético modelo "Aprendo las horas" para ayudar a los niños a aprender las horas y a familiarizarse con las rutinas diarias. Contenido: 1 escenario imantado de 28 x 18 cm para encajar en la base de la caja y 96 fichas magnéticas con las diferentes partes del reloj y diferentes escenarios y rutinas diarias que facilitan el aprendizaje de las horas. Juego con un alto valor didáctico: fomenta la observación y la imaginación; aumenta la concentración y la atención; y genera interés en objetos y hábitos que desconocen. Recomendado a partir de 5 años.



DOMINÓ DE HORAS
REF 137-2528-UK

Dos niveles de juego. Tiempo en 12 y 24 horas. De 2 a 4 jugadores. De 5 a 10 años.



RELOJ CALENDARIO GRAN FORMATO
REF 59-51305

Con los meses, las estaciones, el tiempo, los días, las horas y los minutos. Más completo y mejorado para facilitar su uso y el aprendizaje de los más pequeños. Nuevo sistema de fichas móviles no extraíbles para evitar su pérdida. Medidas: 44x44x3 cm.



SET DE ACTIVIDADES SOBRE EL TIEMPO
REF 137-3220

Reloj de plástico con manecillas móviles, reloj para escribir y borrar, 24 tarjetas de doble cara analógicas y digitales, 12 tarjetas de doble cara para escribir y limpiar las actividades diarias, 3 dados de tiempo. También incluye Guía de Actividades. Edad recomendada: a partir de 4 años.



RELOJ CALENDARIO ESPAÑA
REF 59-51315

Ayuda en el aprendizaje sobre como se mide el tiempo. Integra un calendario con las estaciones del año, los meses y los días de la semana. Mide 47,6 x 4,2 x 30,2 cm. De 3 a 6 años.



RELOJ MANUAL NUMEROS
REF 12-774

Los minutos que pasan de las horas están arriba en negro y los que van antes de la hora están arriba en blanco. En el diseño con niños cada cinco minutos hay una diferencia en el color del fondo y los fondos de color blanco marcan los cuartos de hora. Los números digitales de 13 a 24 horas van marcados en pequeño con círculos de colores. Los números para cada hora son grandes y redondeados.



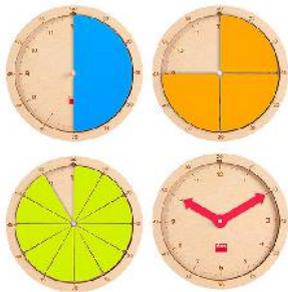
ACTIVITY CLOCK
REF 1-45311

Para entender la evolución del tiempo y comprender las horas. Con números claros, de fácil lectura. Esfera cubierta en plástico transparente y dividida en horas y minutos. Manecillas de colores diferenciados, que se accionan desde una rueda colocada en la parte superior. De 3 a 6 años.



MAXI-SELLO: ¿QUÉ HORA ES?
REF 13-30693

Pon el sello, lanza los dados y ¿Qué hora es? Permite practicar la hora en formato analógico y en formato digital. Incluye un maxi-sello de madera y dos dados de 12 caras (horas y minutos). Apto para cualquier tinta. De 4 a 8 años.



CONSTRUIMOS LA HORA
REF 13-30694

Maxi set de madera para trabajar el tiempo y aprender a descomponer la hora en piezas de 5, 15 y 30 minutos. Montessori. De 3 a 6 años.



LAS HORAS
REF 280-18698

Para niños de 5 a 7 años. Aprenderán a asociar las horas con las tareas diarias, iniciarse a leer el reloj y medir el tiempo en horas y minutos.



SET DADOS DE LA HORA
REF 13-70050

Set de dados para aprender las horas. Incluye 30 dados de 12 caras. 15 dados con las horas y 15 dados con los minutos (de 5 en 5 minutos). Los dados miden 2 cm aprox. De 4 a 8 años.



RELOJ ESCOLAR
REF 59-55125

Aprender las horas y sus formas de lectura. Fabricado en madera. Tamaño: 26,6 x 4,5 x 26,9 cm. De 3 a 6 años.



RELOJES DIDÁCTICOS SET DE CLASE
REF 137-2102

Reloj de muestra para el profesor que mide unos 30 cm con marcas de hora (rojo) y minuto (azul) fáciles de leer, y soporte removible. 24 Mini Relojes de plástico de 10 cm y guía de actividades. Recomendado de 5 a 10 años.