Estel
Tàrrega

bàsica
Lleida

973 500 118 www.estelonline.com 640 566 530



STEM





NUMBERBLOCKS PUZZLE PARA CONTAR
REF 137-HM95401-UK

Este primer juego de puzzle para contar NumberBlocks ayuda a los más pequeños a aprender a contar del 1 al 20 a través de divertidos puzzles. A medida que los niños ensamblen las piezas del puzzle, contarán los NumberBlocks y los NumberBlobs, identificarán los números de cada NumberBlock y desarrollarán el reconocimiento de los colores y la motricidad fina. Recomendado a partir de 3 años.



PUZZLE 1-5
REF 59-53438

Aprender a contar del 1 al 5 construyendo un puzzle de cartón de gran tamaño y encajando los 15 animales de madera. 56x30 cm. A partir de 2 años.



PEEK-A-BIRD:
AMIGOS DEL APRENDIZAJE
REF 137-LER6812

Dentro de cada una de las coloridas casitas numeradas, encontrarás cinco coloridos pajaritos, cada uno con una expresión facial única. Están listos para todo tipo de juegos, desde apilar y contar hasta las formas, los colores y el aprendizaje socioemocional. Recomendado a partir de 18 meses.



BÚHOS MULTICOLORES
REF 137-LER6711

Juego de 10 simpáticos búhos para introducir a los niños pequeños a los primeros colores, formas y habilidades numéricas con los Búhos Multicolor. Los Búhos miden 6 cm de alto x 5 cm de ancho. Recomendado a partir de 18 meses.





EDUCUBES NÚMEROS BABY II
REF 280-20413

Juego educativo con cubos apilables de colores para aprender números y desarrollar motricidad fina, coordinación ojo-mano y percepción visual. Incluye cubos diseñados para manos pequeñas. Recomendado a partir de 2 años.



NUMBER BUBBLEBRIX
REF 137-EI2599

Number BubbleBrix es el juguete multisensorial que ayuda a los niños a desarrollar las primeras habilidades matemáticas a través del aprendizaje táctil y práctico. Presiona un ladrillo numérico, siéntelo, escúchalo explotar y di el número. Entrelaza los ladrillos para crear una frase numérica. Recomendado a partir de 3 años.



JUNTA Y APRENDE CONTANDO VACAS
REF 137-6707

Este juego es ideal para aprender a contar. Cada vaca está dividida en dos partes. Cuenta cada puntito y unélo con el número que le corresponda. Incluye un total de 20 piezas, 10 cabezas y 10 cuerpos. Edad recomendada: a partir de 2 años.



DÚO PUZZLE 1-10
REF 59-53329

Aprende a contar del 1 al 10 con este puzzle de mitades. Asocia las piezas por su forma o cantidades o colores o animalitos. Puzzle auto correctivo. ojo/mano. Incluye: 10 puzzles de 2 piezas de madera serigrafiadas. Bolsita de tela. Recomendado a partir de 2 años.



PUZZLE 1 - 10
REF 59-55260

Puzle de 20 piezas gigantes de cartón con ilustraciones de distintas casitas con animalitos dentro de ellas y 10 piezas de madera con los números del 1 al 10. Primero hay que montar las distintas casitas y, después, contando los animalitos que hay en cada una de ellas se pueden colocar los números donde corresponda para aprender a contar del 1 al 10 con las piezas de madera. Los niños pueden guiarse por la silueta del número que lleva el puzle o los animalitos que aparecen ilustrados dentro de las casitas.. Recomendado a partir de 3 años.





AUTOBÚS 1 - 5
REF 59-1110100757

Juguete de madera para aprender a contar del 1 al 5. Incluye un autobús y 5 bloques de animales con sistema autocorrectivo para juego individual. Medidas: 30 x 6 x 22 cm. 1 jugador, partidas de 10 minutos. Recomendado a partir de 18 meses.



MINI GOLOSINAS CON NÚMEROS
REF 137-LER6798

Con este juego de 20 galletas, contar hasta 20 es muy fácil: en un lado está el número y en el otro el dibujo de la cantidad correspondiente de delfines, pelotas de playa y muchos más objetos. Las galletas montadas miden 4,5x4,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



TREN CUENTA Y APRENDE COLORES Y FORMAS
REF 137-7742

Tren de juguete que sirve para desarrollar habilidades tempranas para contar, reconocer colores, números y formas. Incluye: Locomotora y maquinista más 4 vagones. Todos los elementos numerados y en colores diferentes. Cada vagón dispone de diferentes piezas geométricas que sirven para jugar a construir y apilar, en total 14 bloques. El tren de juguete mide aprox. 40 cm cuando está completo.



NÚMEROS MAGNÉTICOS
REF 1-97915

162 piezas. Completos surtidos de números magnéticos del 0 al 9, acompañados de signos matemáticos para favorecer los inicios a las primeras operaciones matemáticas. Realizados en plástico de colores vivos, muy resistentes. Para utilizar sobre pizarras metálicas.



GRANJA DE APRENDIZAJE PEEKABOO
REF 137-LER6805

Introduce los primeros números, la identificación por color y las habilidades de clasificación. Además promueve el desarrollo de las habilidades motoras finas. El juego de 15 piezas comprende cinco simpáticos animales de granja (vaca, cerdo, ratón, pato y caballo) y cinco graneros con casetas desmontables. Cada granero de dos piezas mide 7 x 6 cm. Recomendado a partir de 18 meses.



LÁPICES PARA CONTAR
REF 137-LER9812

Set de 35 piezas con 5 lápices numerados y 25 monedas de colores para aprender a contar, reconocer colores y asociar objetos. Fomenta la motricidad fina y coordinación en niños desde 18 meses.





MANOS MAGNÉTICAS PARA CONTAR
REF 77-388442

El maestro puede organizar una multitud de juegos pequeños y actividades de manipulación en torno a los números y adaptarlos a la edad y las necesidades de los niños. Incluye 2 manos magnéticas de madera con dedos articulados (20 x 16 cm). 32 fichas magnéticas: 10 fichas redondas (Ø: 3,5 cm), 10 fichas de constelación y 1 ficha en blanco, 11 fichas numéricas (5 x 5 cm). 1 folleto educativo. No apto para niños menores de 3 años.



TUCANES HASTA EL 10
REF 137-LER5458

Juego matemático que ayuda en el desarrollo de las primeras habilidades matemáticas incluyendo la suma y la resta... Los niños eligen una carta, resuelven la operación de suma o resta y luego colocan la carta en la parte posterior del tucán que coincide con la respuesta correcta. Incluye: 10 tucanes numerados del 1 al 10 y 120 tarjetas de operaciones. Cada tucán mide 5 x 9 cm. Recomendado de 5 a 9 años.



DADOS GRANDES DE FOAM
REF 137-0411

Fabricados en foam de color amarillo con los puntos en color rojo. Medidas: 12,50 x 12,50 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.



DADOS NUMÉRICOS DE FOAM
REF 137-0412

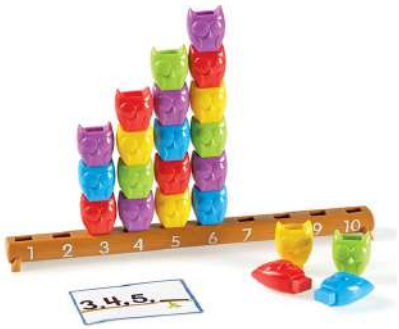
Fabricados en foam de color amarillo con los números en color rojo. Medidas: 12,50 x 12,50 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.





DADOS DOBLES JUMBO
REF 137-LER7699

¡Los populares dados dobles! Ahora disponibles en un tamaño más grande, ¡perfecto para manos pequeñas!Set de 12 dados exteriores de colores en rojo, amarillo, verde, azul claro, naranja y morado claro. Recomendado a partir de 3 años.



CONTAR BÚHOS DEL 1 AL 10
REF 137-LER7732

Juego para contar y crear correspondencias de colores. Ideal para desarrollar las primeras habilidades numéricas, sobretodo contar del 1 al 10. Incluye: Base de plástico (33 cm), 25 contadores de búho en 5 colores diferentes. Rueda giratoria y 10 tarjetas de actividad. Recomendado de 3 a 10 años.



POP IT SENSORIAL NÚMEROS PARA CONTAR
REF 137-96990

Facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos con estos manipulativos táctiles. Los niños pueden explorar el conteo, la formación del número diez, la suma, la resta, fracciones y más, mediante la interacción con poppers de burbujas coloridos, cada uno con una forma única que corresponde a su número. Edad recomendada: a partir de 3 años.



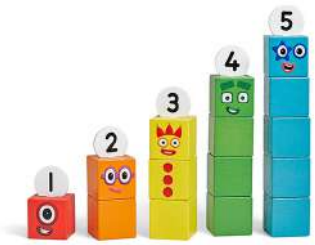
SET DE NÚMEROS
REF 314-R80000000

Juego de 11 dígitos del 1 al 10 (7 cm de altura y 1 cm de grosor). Cavidades en cada dígito para el seguimiento. Gracias a las 60 bolas adjuntas es posible hacer referencias cruzadas entre dígito, número y cantidad. A partir de 3 años.



APRENDER FORMANDO LOS NÚMEROS
REF 137-8550

Set para construir números. Además incluye cartas de reto con actividades para aprender conocimientos como sumar, restar, decenas, centenas... Incluye 50 piezas en total. Recomendado para niños de 4 a 8 años.



NUMBERBLOCKS
BLOQUES DE MADERA 1-5
REF 137-HM96931-UK

Cada personaje viene con un Numberling de madera y bloques de colores para coincidir con su número. Los niños disfrutarán construyendo y reconstruyendo mientras desarrollan habilidades motoras finas. El set incluye 15 bloques, 5 Numberlings de madera, una bolsa de almacenamiento y una guía de actividades. Edad recomendada: a partir de 2 años.





TORRE DE NÚMEROS
REF 314-R80021000

Juego de 34 números de torre 12 x 1, 7 x 2, 4 x 3, 4 x 4, 2 x 5, 1 x 6, 1 x 7, 1 x 8, 1 x 9, 1 x 10 permite apilar 10 x el valor 10 con diferentes números de la Torre. El valor de los números de apilamiento (hechos de material sólido) corresponde a la altura en centímetros. Todos los números tienen 4 cm de ancho y 3 cm de profundidad. Incluye regla de control e instrucciones. Recomendado a partir de 3 años.



JUEGO DE PINZAS CONTAR Y CLASIFICAR
REF 137-EI1406

El Juego de Pinzas Contar y Clasificar crece con los niños, desde el reconocimiento de números y conteo básico hasta la práctica de suma y resta. Con fichas y esferas de madera, incluye símbolos de ecuaciones matemáticas, ofreciendo un aprendizaje práctico y sin pantallas. Hecho de madera, es durable y ayuda a reducir el uso de plástico. Edad recomendada: a partir de 3 años.



BANDEJAS DE NUMEROS SENSORIAL
REF 137-96237

Aprende a contar del 1 al 10 con nuestras bandejas de números sensoriales interconectadas. Las bandejas de doble cara presentan caminos texturizados para trazar en un lado y un espacio para actividades de conteo en el otro. Este juego abierto puede utilizarse de múltiples maneras. Las bandejas se unen entre sí, añadiendo un elemento multisensorial a la práctica temprana de las matemáticas. Contenido: 10 bandejas numéricas de doble cara, 1 Guía de actividades. Recomendado a partir de 3 años.



NÚMEROS EN BRAILLE 1-10
REF 196-5654

El conjunto de colores vibrantes presenta los números 1-10 y las celdas Braille correspondientes. El otro lado presenta ilustraciones impresas en hojas para ayudar a los niños a contar. Para niños de 2 años en adelante.





NUMBERBLOCKS NUMBERBLOB CONTAR
REF 137-HM94490-UK

Este set incluye 120 coloridos contadores Numberblobs en 12 colores que combinan con los Numberblocks del uno al diez en una práctica cubeta de almacenamiento. Recomendado de 3 a 7 años.



CUENTA LAS MAGDALENAS
REF 137-5556

Esta actividad refuerza los conocimientos sobre la operaciones aritméticas básicas: formar pares de colores, contar cantidades y desarrollo de habilidades motrices gracias a las pinzas. Recomendado para niños de 3 a 7 años.



ORDENA Y CUENTA VEHÍCULOS
REF 1-45340

Los niños se familiarizarán con las nociones básicas de la mátematica y de la lógica, a través de la manipulación y el juego. Incluye: 36 vehículos de plástico en llamativos colores acompañados de una colección de fichas ilustradas con un total de 10 actividades con diferentes niveles de dificultad y 5 temáticas diferentes de juego. Edad recomendada de 3 a 5 años.



ANIMALES DE GRANJA PARA CONTAR
REF 232-72256

Un conjunto de 72 figuras de animales de granja en 6 variedades (pollo, vaca, pato, caballo, cerdo y oveja) y 6 colores. Ideal para contar, clasificar, crear patrones y utilizar con procesos matemáticos simples: suma, resta, división y multiplicación. Tamaño: 4 cm aprox. Recomendado a partir de los 3 años.



NÚMEROS Y CONTADORES
REF 297-1MM086

55 fichas de madera y números del 1 al 10



BANDEJA DE CLASIFICACIÓN
PACK DE 4 UDS
REF 1-27375



BANDEJA DE CLASIFICACIÓN
REF 900-37201073

Bandeja de clasificación de tamaño pequeño, ideal para actividades de organización y clasificación de objetos. Medidas: 29 cm de diámetro por 2.8 cm de altura. Recomendado a partir de 18 meses.



MINI VEHÍCULOS PARA CONTAR
REF 137-0190

Juego de 72 vehículos de goma blanda en seis colores y formas incluyendo coche, tren, avión, remolcador, autobús y camión de bomberos. Envasado en un cubo de almacenamiento reutilizable. Recomendado de 3 a 10 años.



FAMILIA 3 OSITOS ARCOIRIS
PARA CONTAR Y CLASIFICAR
REF 137-0744

Juego de osos de plástico en tres tamaños, tres pesos y seis colores. Set de 96 piezas de colores: contiene 24 osos papá, 24 osos mamá y 48 ositos bebé en seis colores. Recomendado 3 a 7 años.





CAJA DEL TESORO CLASIFICACIÓN
REF 137-LER6808

5 cofres del tesoro numerados que vienen con 5 llaves de formas iguales y una sorpresa dentro de cada una. El juego también incluye contadores de monedas que se suman a la diversión de emparejar, clasificar y contar. El juego de 30 piezas incluye 5 cofres del tesoro, 5 llaves, 5 tesoros sorpresa y 15 monedas de colores. Acompañado por una guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 7 años.





SET CLASIFICACIÓN DINOSAURIOS
REF 237-UT0061

Set de clasificación con 6 cuencos de colores, 6 juegos de figuras de dinosaurios a juego y 2 pinzas para colocar las figuras. Fomenta reconocimiento de colores, clasificación y destreza manual. Recomendado a partir de 3 años.



ORDENAR EL MERCADO POR COLORES
REF 137-LER3060

Desarrollar el reconocimiento de colores y la capacidad de clasificación con cestas y productos realistas de tamaño relativo. Perfecto para juegos imaginativos y también para lecciones de nutrición. Incluye 25 alimentos clasificados en 5 colores, cinco cestas con pegatinas para el etiquetado del color y una guía de actividades. Las cestas miden 10 x 14 cm. Recomendado a partir de 18 meses hasta 6 años.



AROS DE CLASIFICACIÓN PLEGABLES
REF 232-74198

Pequeños aros de clasificación plegables ideales para el uso de sobremesa, para ayudar a los niños a clasificar y contar objetos. Set de 15 unidades. 5 aros de cada color: rojo, amarillo y azul. Tamaño: 250 mm diam. Recomendado a partir de los 18 meses.



FRUTAS PARA CONTAR
REF 232-53188

Un conjunto de 108 figuras con forma de fruta. 6 formas (fresas, plátanos, naranjas, manzanas, uvas y arándanos) en 6 colores. Ideal para contar, clasificar, crear patrones y utilizar con procesos matemáticos simples: suma, resta, división y multiplicación. Tamaño: 2-5 cm aprox. Recomendado a partir de los 3 años.



CAJAS CLASIFICACION FRUTAS Y VERDURAS
REF 232-74011

5 cajas de madera apilables llenas de 20 piezas individuales de frutas y verduras de madera, todas codificadas por colores brillantes para que coincidan con su caja y con detalles pintados a mano. Cada caja contiene 2 piezas de fruta y 2 verduras con agujeros para enhebrar y el juego incluye 2 cordones con enhebradoras de madera y topes. A partir de 3 años.



SET DE 6 CÍRCULOS DE CLASIFICACIÓN
REF 360-15710

Set de 6 aros de clasificación en tres colores para actividades de comparación, ordenación y lógica. Diámetro: 50 cm. Favorece la observación, la agrupación y el razonamiento. Recomendado a partir de 6 años.



TAZAS ORDENA Y CUENTA
REF 196-5360

Los niños pueden aprender a ordenar y contar con este diseño simple que se puede jugar de varias maneras. Instrucción de juego y bolsa de algodón incluida. A partir de 18 meses en adelante.



JUEGO DE CLASIFICACION: COLORES Y TAMAÑOS
REF 105-58342

El juego de clasificación por colores de fieltro de lana fomenta de forma lúdica la comprensión de colores y números mediante una experiencia de aprendizaje visual y táctil única. Las bolas de diferentes tamaños y colores impulsan a los niños a clasificar no solo por colores, sino también por tamaños. Contenido: 29 piezas. Material: Madera y fieltro. Dimensiones del recipiente: 12cm diámetro x 6cm de altura. Recomendado a partir de 3 años.



CUENCOS DE CLASIFICACIÓN
REF 900-37201164

Este juego contiene 6 cuencos de colores en naranja, rojo, azul, amarillo, verde y morado. Diámetro: 150 mm. Recomendado a partir de 18 meses.



BANDEJAS DE CLASIFICACIÓN
REF 232-73462

Conjunto de 3 bandejas de 3, 6 y 8 secciones. Dimensiones: 37,5x16x6,3 cm.



CONTADORES DE PLÁSTICO
REF 232-54067

Juego de 200 fichas de plástico de doble cara en 2 colores (rojo y azul). Tamaño: 25mm dia. Recomendado a partir de 3 años.



CUBOS DE PINTURA MAGNÉTICOS
REF 137-9590

Anima el aprendizaje con estos cubos de colores y objetos de clasificación. Se adhiere a cualquier superficie magnética. Incluye marcos de 8 colores, 40 imanes de clasificación y guía de actividades. Recomendado de 3 a 10 años.



SET DE FRUTAS CON BOLAS PARA CLASIFICAR
REF 237-KH0503

Set educativo con 8 frutas contenedoras, 40 bolas de colores, cuchara y pinzas para clasificar por color. Desarrolla motricidad fina, coordinación y reconocimiento de colores. Dimensiones fruta: 9x3 cm, bolas 1.5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



ANIMALES SALVAJES PARA CONTAR
REF 232-72409

Un conjunto de 120 figuras de animales salvajes en 10 variedades (oso, camello, elefante, jirafa, gorila, hipopótamo, canguro, león, rinoceronte y tigre) y 6 colores. Tamaño: 5 cm aprox. A partir de los 3 años.



DINOSAURIOS PARA CONTAR
REF 232-53082

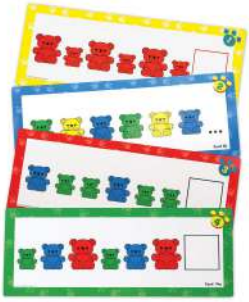
Un set de 128 de dinosaurios en 8 variedades y 6 colores. Ideal para contar, clasificar, crear patrones y utilizar con procesos matemáticos simples: suma, resta, división y multiplicación. Tamaño: 5 cm aprox. A partir de los 3 años.



FAMILIA 3 OSITOS 4 COLORES PARA CONTAR Y CLASIFICAR
REF 137-0725

Juego de osos de plástico en tres tamaños, tres pesos y cuatro colores. Set de 80 piezas de colores: contiene 20 osos papá, 20 osos mamá y 40 ositos en cuatro colores. Recomendado de 3 a 7 años.





TARJETAS BEAR FAMILY
REF 137-LER0753

Este juego de 16 tarjetas de patrones de actividades está diseñado para usarse con los contadores matemáticos Compare Bears. Hay 30 actividades a todo color que ayudan a los niños a aprender y practicar el reconocimiento de colores, los patrones y la secuenciación así como a practicar las habilidades motoras finas, incluida la coordinación mano-ojo. El juego incluye 16 tarjetas de doble cara y una guía didáctica, que se guardan dentro de un sobre de plástico reutilizable. Recomendado para niños de 3 a 7 años.



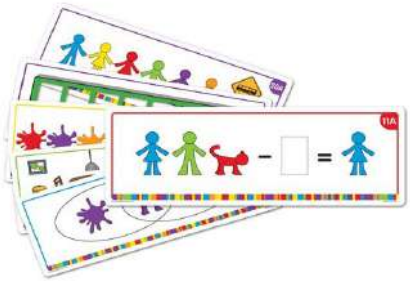
CONTADORES APILABLES 2 CM
REF 900-37201074

Set de 250 contadores apilables de plástico de 2 cm de diámetro en 10 colores vivos. Perfectos para contar, clasificar, aprender fracciones básicas y operaciones matemáticas. Mejora la coordinación ojo-mano. Recomendado a partir de 3 años.



CONTAR MIEMBROS DE LA FAMILIA
24 PIEZAS REF 137-3660
72 PIEZAS REF 137-3372

Set de piezas que simulan los miembros de la familia. En total 6 formas de colores diferentes con miembros de la familia y las mascotas. Ideal para contar, clasificar, relacionar y crear patrones. La figura más alta mide 6 cm. Disponible en 2 tamaños: 72 piezas y 24 piezas. Recomendado de 3 a 10 años.



TARJETAS DE ACTIVIDADES CONTAR MIEMBROS DE LA FAMILIA
REF 137-3377

Tarjetas de actividades para utilizar con el juego "Contar miembros de la Familia". Las tarjetas representan a las personas y a las mascotas de la familias. Incluye 21 tarjetas de actividades de doble cara de 11 x 29 cm.



JUEGO CLASIFICACIÓN CIENCIAS LOCAS
REF 137-LER5542

Estos gérmenes están listos para clasificar y emparejar. Con las exclusivas herramientas de motricidad fina de este set, los niños pueden coger y clasificar gérmenes blanditos de 5 formas y 5 colores brillantes. Este juego de clasificación de temática científica también incluye 5 tubos de ensayo codificados por colores, un soporte para tubos de ensayo, 2 dados y tarjetas de actividades. Recomendado a partir de 3 años.



ALL ABOUT ME:
CASAS DE CLASIFICACIÓN
REF 137-LER3370

6 casas de colores y con techos desmontables para clasificar y emparejar. Permiten a los niños aprender dónde viven a través de un juego práctico. Una forma divertida de construir habilidades de aprendizaje temprano que incluyen colores, emparejar, clasificar y contar. La casa con el techo mide aproximadamente 8 cm x 7 cm de ancho. Recomendado de 3 a 7 años.



ALL ABOUT ME:
ORDENAR EL BARRIO
REF 137-LER3369

Juguetes de clasificar por colores que ayuda en el desarrollo de habilidades de contar, clasificación y patrones. Además sirve para ayudar a los niños a identificar a los miembros de su familia y hacer sus propios grupos familiares para ponerlos en las casas. Incluye: 36 contadores familiares, seis casas de dos piezas y la guía de actividades. Recomendado a partir de 3 años.



PASTEL DE ORDENACIÓN Y CLASIFICACIÓN
REF 137-6216

Pastel que enseña destrezas numéricas claves a medida que los niños clasifican las piezas de frutas según sus atributos. Incluye: 60 piezas de 4 cm (siete frutas en cinco colores diferentes). Tarta de plástico resistente de 22 cm. Tres tarjetas de clasificación de doble cara, dos pinzas Jumbo y guía de actividades. Recomendada de 3 a 10 años.





CAJA CLASIFICADORA DE IMÁGENES
REF 237-EO1310

Juego educativo de clasificación con tableros y fichas de madera de 4,8x4,8 cm para ordenar por temas como números, figuras y animales. Tablero de 30 cm. Caja de 33x15x7 cm y 1,4 kg. Recomendado a partir de 3 años.



TALLER DE CLASIFICACIÓN:
LOS ANIMALES
REF 77-305180

Un taller para realizar actividades de separación y clasificación a partir de los animales. Mediante la observación y la manipulación de las piezas ilustradas, el niño aprende a reconocer los distintos animales, identificar sus características comunes y reagruparlos por familia. Aprenderá a: ejercitar su capacidad de discriminación visual; clasificar los animales en función de las categorías proporcionadas (las partes del cuerpo, las formas de desplazamiento, el número de patas, el cuerpo...); adquirir un vocabulario descriptivo específico. Cada niño dispone de una caja de clasificación en la que se inserta una ficha de actividades. Debe completar cada casilla de la caja siguiendo las instrucciones y colocando una sola ficha por casilla. Se le anima a explicar sus elecciones. Las 20 fichas de actividades están organizadas en 5 series de 4 fichas. Cada ficha propone una instrucción de clasificación, ilustrada por pictogramas. Serie azul: identificar las partes del cuerpo (cola, tenazas, aletas, cuernos, pico, etc.). Serie amarilla: reconocer las formas de desplazamiento (nadar, saltar, arrastrarse, correr, volar). Serie rosa: reconocer las características del cuerpo (pelo y cola, escamas, plumas, etc.). Serie naranja: identificar las partes del cuerpo según dos características (escamas y no patas, 2 alas y 2 patas, etc.). Serie verde: identificar y contar el número de patas. Las 50 fichas de animales constituyen un excelente soporte para aprender a nombrar y describir a los animales. La caja contiene: 20 fichas de actividades repartidas en 5 series de 4 fichas (25,5 x 8,5 cm). 50 fichas ilustradas de cartón (5,5 x 4,5 cm). 4 cajas de separación de plástico (27 x 12 cm). 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 4 años.





TALLER DE CLASIFICACIÓN
REF 77-305171

Las 34 fichas de actividades están organizadas en 5 series. El material del taller permite trabajar a 2 niños. La caja contiene: 34 fichas de actividades repartidas en 5 series (L/a: 25,5 x 8,5 cm), 50 fichas de cartón con ilustraciones (L/a de la ficha: 5,5 x 4,5 cm), 2 cajas de separación de plástico (L/a: 27 x 12 cm) y 1 guía didáctica. A partir de 2 años.

COMPLEMENTO PARA 2 NIÑOS
REF 77-305162

Este material complementa al Taller de clasificación y permite que trabajen 2 niños más. Contiene: 2 cajas de separación de plástico



ABACOLOR SHAPES 50 PCS
REF 1-45310

Manipulable y atractivo juego matemático útil para trabajar la clasificación y seriación, (numeración, comprender operaciones matemáticas básicas y valor posicional de los números, resolución de problemas en equipo.). Abaco de plástico formado por 5 columnas y con 50 piezas en surtidos colores y formas. Está acompañando de 12 tarjetas con interesantes actividades de juego. 50 piezas, 12 tarjetas de juego y 1 folleto. Edad recomendada de 3 a 6 años.





TALLER DE CLASIFICACIÓN - LOS ELEFANTES
REF 77-9101598

Este taller se ha ideado para abordar los conceptos de color y tamaño con niños pequeños e iniciarles en actividades de clasificación. Las 36 guías didácticas se organizan en 6 series de 6 guías de dificultad progresiva. Los elefantes representados en las guías tienen el mismo tamaño que las figuras para facilitar la percepción visual y las comparaciones. Recomendado a partir de 3 años.



COMPLEMENTO
PARA 4 NIÑOS
REF 77-305167

4 ábacos de plástico y 47 cuentas de plástico de 5 formas y colores.





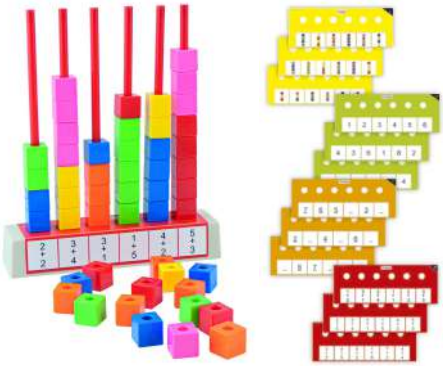
TALLER DE ABACOS 2
REF 77-305172

Mediante la manipulación, los niños experimentan de forma progresiva distintas formas de leer y organizar la información. Se ofrecen 42 fichas de actividades de dificultad progresiva repartidas en 7 series de 6 fichas. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 4 u 8 niños más, compre 1 o 2 complementos. La caja contiene: 42 fichas de actividades, 2 ábacos de plástico, 87 cuentas de 10 formas y 10 colores y 1 guía didáctica en CD para imprimir L/a/A del ábaco: 26 x 8 x 12 cm; Ø de la cuenta: 4 cm; L/a de la ficha: 24,5 x 3 cm. A partir de 4 años.



TALLER DE ÁBACOS 1
REF 77-305166

Fichas de diferentes formas y colores con las que los pequeños mejoran su motricidad fina. La caja incluye material suficiente para que puedan jugar dos niños a la vez. Con modelos diferentes para que la dificultad del aprendizaje sea progresiva. Incluye: 24 fichas con diferentes modelos con dificultad progresiva, 100 cuentas de plástico con 5 formas y colores diferentes, 2 ábacos, 1 guía didáctica en CD que puede imprimir. Las cuentas tienen un diámetro de 4 cm. Recomendado a partir de los 3 años.



ABACUS MULTIBASE
REF 1-95053

Fabricado completamente en plástico, incluso las fichas de trabajo. Ayuda en la comprensión del concepto del número y en las operaciones básicas de matemáticas. Sus fichas de ejercicios presentan 4 tipos de ejercicios diferentes. Completamente desmontable. Contenido: Base modular, 90 cubos, 1 ábaco modular, 12 fichas base, 1 guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 9 años



ABACOLOR 100 FORMAS
REF 1-95270

Permite la representación de números/suma/resta… y el planteamiento de juegos de reto individuales o de grupo. Desarrolla la observación y la memoria, potenciando la habilidad mental sobre el cálculo numérico. Recomendado para niños de 5 a 14 años.



ABACO DE CLASIFICACIÓN
REF 77-305119

Este material permite abordar mediante la manipulación las primeras nociones de clasificación. Contenido: 2 ábacos (26x8x12 cm) de 5 varillas en plástico, 100 cuentas (4 cm) de 10 colores y 10 formas variadas. A partir de 3 años.



FLEXIGAME - FORMAS Y COLORES
REF 77-343025

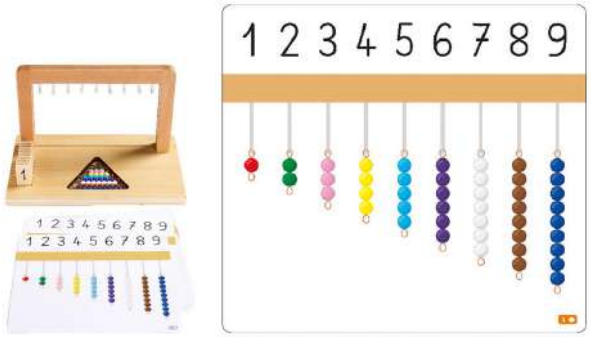
Juego consistente en reproducir una alineación de cuentas. Según el nivel de dificultad de las fichas, el niño no debe dejarse engañar por lo que ve. Las actividades pueden realizarse después por parejas. Incluye: 1 guía didáctica, 24 fichas de actividades de doble cara, 12 tarjetas con instrucciones, 80 cuentas de 5 formas y 4 colores. 2 ábacos con 5 mástiles de plástico. Recomendado a partir de 3 años.





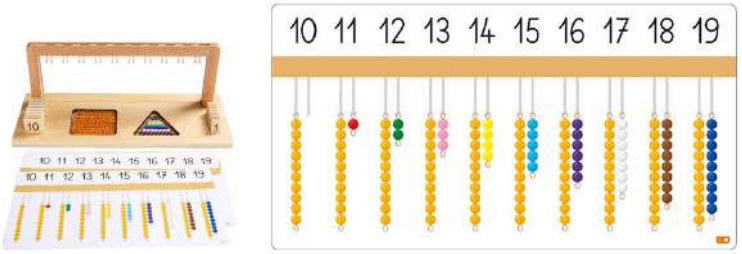
ÁBACO MAGNÉTICO PARA MONTAR HASTA 100 CUENTAS
REF 77-914664

Ábaco magnético modular con 10 mástiles de 10 cuentas en 5 colores (hasta 100 cuentas). Incluye 50 cartas de actividades (5 x 5 cm) y guía didáctica de 32 páginas. Permite trabajar número, cantidad, descomposición y comparación de forma manipulativa. Recomendado a partir de 3 años.



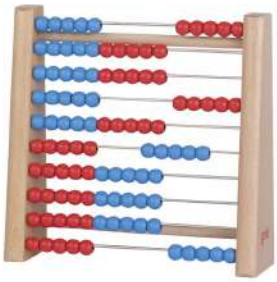
SOPORTE DE PERLAS - ACTIVIDADES DEL 1 AL 9
REF 77-118800

Un material de trabajo completo e indispensable para comprender el concepto de cantidad y el principio de iteración de la unidad. Al asociar los símbolos (símbolos de cifras escritas, dedos de la mano, grupos de puntos) a las cantidades correspondientes en forma de barritas de perlas de colores, el niño comprende la lógica de la numeración. Memoriza la serie de los números y el concepto de cantidad asociado a estos. Contenido: 1 soporte de perlas de madera: soporte, varilla, 2 tornillos, llave para atornillar. 10 fichas de actividades de doble cara, 1 lote de perlas Montessori de 1 al 9, 9 tabletas de números del 1 al 9 y guía didáctica. Recomendado a partir de 3 años.



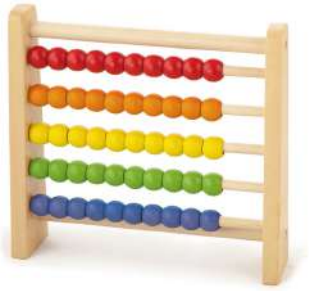
SOPORTE DE PERLAS - ACTIVIDADES DEL 10 AL 19
REF 77-118803

Material de trabajo indispensable para construir los números del 10 al 19 y comprender el concepto del valor posicional. Al asociar los símbolos (símbolos de cifras escritas, dedos de la mano, grupos de puntos) a las cantidades correspondientes en forma de barritas de perlas de colores, el niño comprende la lógica de la numeración. Memoriza la serie de los números y el concepto de cantidad asociado a estos. Contenido: 1 soporte de perlas de madera: soporte, varilla, 2 tornillos, llave para atornillar. 10 fichas de actividades de doble cara, 1 lote de perlas Montessori de 1 al 9, 1 lote de 10 perlas Montessori, 9 tabletas de números del 1 al 9, 10 tabletas de número 10 y guía didáctica. Recomendado a partir de 3 años.



ABACO MONTESSORI
REF 105-58529

100 perlas, dos colores claramente distinguibles, marco de madera maciza, varillas de metal. Útil, resistente y efectivo. Tamaño: 16,3x4,9x16,6 cm. Fabricado en madera y metal. Recomendado a partir de 4 años.



ÁBACO DE MADERA
REF 370-54224

Ábaco de madera con 5 filas de cuentas de colores. Ideal para aprender a contar, reconocer colores y desarrollar la coordinación. Medidas: 20,5 x 19,5 x 5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



JUEGO DE PINZAS SECUENCIAS Y LÓGICA
REF 137-EI1407

El Juego de Pinzas Secuencias y Lógica ayuda a los niños a desarrollar patrones, secuencias, habilidades motoras finas y planificación estratégica. Usando pinzas, los niños colocan esferas para completar los patrones de las tarjetas. Incluye una guía para enseñarles a pensar estratégicamente. Hecho de madera, es durable y contribuye a reducir el uso de plástico. Edad recomendada: a partir de 3 años.



20-BEAD SENSORY REKENREK
REF 137-93432

Las ranuras de las bolas rojas añaden un componente sensorial al aprendizaje de los números hasta el 20 y hacen que este ábaco sea accesible para los alumnos con discapacidad visual. Incluye 1 ábaco sensorial de 20 bolas y guía de actividades. Mide 24 cm de ancho. Recomendado a partir de 3 años.





MI PRIMER TALLER DE PATRONES
REF 77-913091

Taller interactivo que permite a los niños explorar patrones matemáticos mediante actividades manipulativas, favoreciendo el pensamiento lógico y la capacidad de análisis. Incluye 1 guía didáctica, 24 fichas de actividades con 48 desafíos y 120 cubos de plástico en 4 colores. Edad recomendada: a partir de 4 años.



TALLER DE CUBOS PARA ORDENAR
REF 77-914556

Taller manipulativo con 42 fichas dobles (26 x 9 cm), 80 SmartCubes (2 x 2 x 2,2 cm) y 16 banderas para trabajar secuencias, valor posicional, suma y resta. Organizado en 7 series progresivas con autocorrección por superposición. Incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.



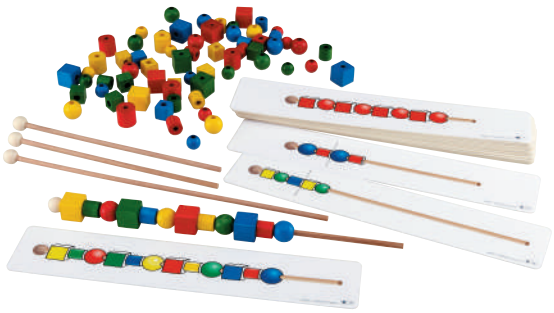






TALLER MINI-RITMOS Y MAXI-CUENTAS
REF 77-388054

Las fichas pueden presentarse en horizontal o en vertical. 2 sentidos de lectura y análisis del modelo. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que jueguen 4 o 8 niños deben adquirirse complementos. La caja contiene: 24 fichas de actividades. 32 cuentas de plástico: 4 formas de 2 colores en 4 unidades (esfera, cubo, cilindro y pirámide). 2 varillas con 2 boquillas. 1 guía didáctica. Longitud de la varilla: 36 cm. Longitud de la empuñadura: 5 cm. Dimensiones de la ficha: 34x6 cm. A partir de 2 años



TALLER DE RITMOS Y CUENTAS
REF 77-343135

Las fichas pueden presentarse en horizontal o en vertical. 2 sentidos de lectura y análisis del modelo. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que jueguen 4 o 8 niños deben adquirirse complementos. La caja contiene: 24 fichas de actividades. 78 cuentas de madera: 3 formas (esfera, cubo y cilindro) de 4 colores y 2 tamaños. 4 varillas de madera. 1 guía didáctica. Longitud de las varillas: 18/25 cm. Diámetro de la esfera y el cilindro: 17/14 mm. Aristas de los cubos: 17/14 mm. A partir de 4 años.









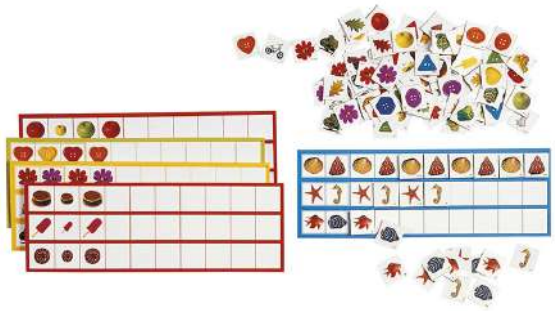
TALLER TRIOLO
REF 77-375092

Este conjunto propone una actividad de manipulación vertical. Está compuesta de grandes piezas de 4 formas y 3 colores diferentes que se colocan sobre un soporte con 3 mástiles. 20 fichas de dificultad progresiva. 4 soportes, 48 piezas de plástico, 20 fichas por ambas caras de cartón duro (23x16,5 cm). L/a/gr. de la base: 19x6,5x1,5 cm. Altura y diámetro de la barra: 14 y 2 cm. Altura del cono: 5,5 cm. Diámetro de la base: 6 cm. A partir de 3 años.



TRIOLO
REF 77-375091

Este conjunto propone una actividad de manipulación vertical. Está compuesta de grandes piezas de 4 formas y 3 colores diferentes que se colocan sobre un soporte con 3 mástiles. Actividad libre o complemento del Taller Triolo. 2 soportes, 24 piezas de plástico. L/a/gr. de la base: 19x6,5x1,5 cm. Altura y diámetro de la barra: 14 y 2 cm. Altura del cono: 5,5 cm. Diámetro de la base: 6 cm. A partir de 2 años.



RITMO
REF 77-343123

Estas actividades de lógica conducen a los niños a seleccionar y ordenar objetos según su forma, su tamaño y su color. 24 tableros que proponen 72 ejercicios de algoritmos simples (2 o 3 elementos). Un modelo introduce cada ejercicio y los niños continúan el algoritmo comenzando a colocar las fichas correspondientes. Los tableros están organizados en 4 series de 6 tableros de dificultad progresiva. L/a tablero: 33 x 11,5 cm. L/a ficha: 3,2 x 3,2 cm. La caja contiene: 24 tableros de actividades de cartón, 320 fichas de cartón duro y en fotos y 1 guía didáctica. Para niños a partir de 3 años.



PICOCOLOR
REF 77-914547

Juego manipulativo para trabajar la motricidad fina, la orientación espacial y la codificación. Incluye 1 base de madera (19,1 x 16,7 x 1,5 cm), 1 pinza (7,5 cm), 30 puntas en 2 tamaños y 3 colores, 6 fichas dobles con 12 actividades y guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.







LOGICOLOREDO
REF 77-343130

El niño encaja las fichas de 3 formas y 4 colores diferentes en un soporte transparente con 6 pivotes, siguiendo las instrucciones de las fichas con modelos. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Los soportes se encajan entre sí para los modelos más complejos. Para que puedan jugar 4 o 8 niños deben adquirirse complementos. La caja contiene: 30 fichas de actividades. 2 soportes de plástico transparente con 6 pivotes. 36 fichas de plástico: 3 formas y 4 colores. 1 guía didáctica en CD para imprimir. L/a de la ficha de actividades: 23x4 cm. L/a de la regleta: 23x4 cm. Diámetro de la ficha redonda:3,3 cm.





NUMBERBLOCKS PUZZLE DE SECUENCIAS
REF 137-HM95403-UK

Cuente con los NumberBlocks del 1 al 20 para ayudar a los más pequeños a aprender a secuenciar los números en el orden correcto. Hay 10 puzzles NumberBlocks de doble cara con los simpáticos NumberBlocks del 1 al 20. Hay 4 para los números del 1 al 5 y del 1 al 10, y 2 para los números del 1 al 20. Cada puzzle NumberBlocks está codificado por colores y presenta una línea numérica que ayuda a los niños a comparar los números mientras los ordenan en la secuencia correcta. Perfecto para aprender jugando en casa o en clase. Recomendado a partir de 3 años.

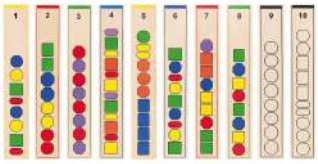


SET DE NÚMEROS PARA COSER
40 PCS
REF 1-95268



Plantillas de números fabricadas en plástico flexible. Disponen de indicaciones marcadas para la correcta escritura de la grafía. Esencial para que los niños desarrollen habilidades de escritura. 20 cordones y 40 números. Recomendado de 3 a 6 años.





ÁBACO DE FORMAS COLORIDAS
JUEGO DE SECUENCIAS
REF 370-56182

Juego de secuencias con 72 cuentas, tarjetas de patrones, palitos y cordones. Favorece el aprendizaje de colores, formas y conteo. Recomendado a partir de 3 años.



ENLAZAR CUENTAS SECUENCIAS DE COLOR
REF 253-EA-45

Elegir una tarjeta de trabajo y completar la secuencia colocando todas las cuentas de la secuencia en la cuerda. Desarrolla habilidades motoras finas, lógica y el razonamiento, ayuda a la coordinación de los ojos y las manos. Incluye: 96 cuentas, 12 cordones y 18 tarjetas de trabajo de doble cara. Recomendado a partir de 3 años.



CORDÓN 100 CUENTAS ARITMÉTICAS
REF 314-080262000

Cordón de cuentas aritméticas rojo/blanco con 100 bolas. Cordel de aritmética (aprox. 150 cm) con 100 bolas en un paso de 10 en un cordel elástico y resistente al desgarro. Al tirar del cordel, el ligero bloqueo de las bolas se levanta y todas las cuentas vuelven a deslizarse juntas.



CORDÓN 20 CUENTAS ARITMÉTICAS
REF 314-080250000

Cordón de cuentas aritméticas (aprox. 45 cm) con 20 bolas, que se enhebran de 5 en 5 en un cordón elástico y resistente a la rotura. Las bolas tienen un diámetro de 10 mm. Cuando se tira del cordón, el ligero cierre de las bolas se libera y todas las cuentas se vuelven a unir. Como las bolas tienen el diámetro exacto de 1 cm, también son adecuadas para calcular y medir.



NÚMEROS PARA HILAR
REF 12-723

Familiarizar al niño con la forma de los números a través de la manipulación es el objetivo de estas tarjetas. Incluye diez tarjetas, cordones y cuentas impresas para relacionar.



CONECTA CUENTAS GIGANTES DEL 1 AL 20
REF 253-EA-801

Ideal para actividades de aprendizaje de matemáticas en interiores y exteriores, este es un conjunto de 20 cuentas gigantes de conexión numeradas del 1 al 20. Perfecto para fomentar el juego cooperativo. Fabricado en plástico resistente. Tamaño: 20 x 20cm. Recomendado a partir de 2 años.



TACTO FICHAS
NÚMEROS Y PRE-ESCRITURA
REF 13-20612

Ayuda a los niños a identificar número, letras y otros signos. Buscando desarrollar la coordinación ojo-mano, Familiarizarse con los números y los signos matemáticos e Iniciarse en la pre-escritura a través del tacto. 23 fichas. De 3 a 6 años.





CIFRAS RUGOSAS
REF 77-911876

10 cifras grandes de madera para memorizar los símbolos y el nombre de los números del 0 al 9. El niño sigue con los dedos el trazo de la cifra de la cual el adulto da el nombre. De esta forma, el niño comprende las cifras de una forma multisensorial (con la vista, el tacto, el movimiento y el oído), lo que le ayuda a memorizarlas. Contenido: 1 guía, 10 cifras rugosas y gruesas de madera serigrafiadas del 0 al 9 (21 x 17 cm; grosor 3 mm). Recomendado a partir de 3 años.







TALLER DE CUBOS Y NÚMEROS
REF 77-388430

Taller Cubos y números es un taller de preparación autocorrectora que permite trabajar los números del 3 al 10. Los niños forman grupos de cubos, cuya cantidad viene determinada por diversas representaciones. Utilizando un material sencillo, cubos de 3 colores, los niños forman grupos encajando los cubos según una instrucción facilitada por una ficha de actividad. Al darle la vuelta a la ficha, se puede corregir comparando los cubos encajados con el dibujo de la ficha. Progresión de las actividades Están organizadas en 4 series de 8 fichas. Cada serie aborda progresivamente los números del 3 al 10 mediante una de sus representaciones: Serie violeta: grupo de muestras. Serie amarilla: grupos de puntos del dado. Serie roja: dedos de la mano. Serie azul: cifra escrita. 2 entradas posibles: por campo numérico o por tipo de representación. La caja contiene: 32 fichas de actividades por las dos caras organizadas en 4 series de 8 fichas (21 x 11 cm). 60 cubos de plástico de 3 colores: 20 cubos azules, 20 cubos verdes, 20 cubos rojos (arista del cubo: 1,8 cm). 1 guía didáctica. La guía didáctica ayuda al profesor en la utilización del material. Contiene: presentación del taller, objetivos y competencias, organización de fichas de actividades, propuestas de actividades y propuestas de actividades complementarias. Recomendado para niños a partir de 4 años.



¡SÁCAME DE AQUÍ! EL CUBO
REF 77-913081

Caja de exploración sensorial para estimular la motricidad fina, coordinación y reconocimiento de colores y números. Incluye estructura de madera barnizada con rejilla de bandas elásticas en 4 caras. Dimensiones: 18 x 14,8 x 14,8 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.



¡SÁCAME DE AQUÍ! COLORES
REF 77-913082

Juego de manipulación que fomenta la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el reconocimiento de colores. Incluye 1 guía de instrucciones, 12 fichas de doble cara con 24 actividades y 22 medias bolas de madera maciza en 11 colores. Edad recomendada: a partir de 3 años.



¡SÁCAME DE AQUÍ! NÚMEROS
REF 77-913083

Juego de manipulación que fomenta la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el reconocimiento de los números del 0 al 9. Incluye 1 guía de instrucciones, 12 fichas de doble cara con 24 actividades y 20 medias bolas de madera maciza con los dígitos del 0 al 9. Edad recomendada: a partir de 3 años.





MAGNETICOLOR
NÚMEROS DEL 1 AL 3
REF 77-911765

Juego de camino magnético diseñado para los más pequeños, promoviendo el desarrollo de la motricidad fina, la concentración y el aprendizaje de los primeros números. Con un lápiz magnético triangular, los niños colocan bolitas de colores siguiendo patrones, mejorando la coordinación y la precisión. Incluye 1 guía didáctica, 12 fichas con 3 niveles de dificultad, un tablero de madera con lámina plástica y 16 bolitas magnéticas. Edad recomendada: a partir de 3 años.







MAGNETICOLOR NÚMEROS DEL 0 AL 10
REF 77-911829

Este juego de pasillo magnético propone actividades de motricidad fina, de concentración y de descodificación-codificación para los números del 0 al 10. Contenido: 1 guía didáctica, 12 fichas de doble cara con 24 actividades (21 x 6 cm), Tablero de madera barnizada cubierta con una lámina de plástico y 50 bolitas metálicas de 5 colores, L/a/grosor del soporte: 25,4 x 24,2 x 1,6 cm. Recomendado a partir de 4 años.



TALLER DE RECTA NUMÉRICA GRADUADA
REF 77-914557

Taller autocorrectivo para construir la recta numérica del 0 al 10. Incluye 24 fichas dobles (29,7 x 4,5 cm), 6 bandejas magnéticas, 60 fichas-búho (3,9 x 2,1 cm) y 6 rectas graduadas adicionales. Trabaja asociación número-posición y orden numérico. Incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.



I SEA 10 - JUEGO DE MATEMÁTICAS
REF 137-LER1771

¡I Sea 10! es un juego perfecto para aprender las combinaciones numéricas del 10. Los jugadores giran cartas y tratan de hacer 10 con dos o más números. Al lograrlo, gritan "¡Veo el diez!" y se quedan con las cartas. Si aparece una carta de tiburón, pierdes todas las cartas. Gana quien tenga más cartas al final. Para 2-4 jugadores. Edad recomendada: a partir de 6 años.



TALLER DE CAJAS PARA CONTAR 1
REF 77-388417

Un taller para escenificar las primeras actividades numéricas del 1 al 5. Manipulando los animales de madera (objetos figurativos) y las fichas (más simbólicas), el niño aprende a contar, a realizar colecciones y a reconocer los números del 1 al 5. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 2 o 4 niños más, compre1 o 2 complementos. La caja contiene: 36 fichas con instrucciones organizadas en 6 series (L/a: 25,5 x 8,5 cm), 2 cajas de cálculo de plástico (L/a: 27 x 12 cm), 40 fichas de madera (15 elefantes, 5 pingüinos, 5 tigres, 15 ositos), 43 fichas redondas de plástico y 1 guía didáctica en CD para imprimir. A partir de 3 años.



TALLER DE CAJAS PARA CONTAR 2
REF 77-388415

Los niños descubren los números del 1 al 10 mediante la manipulación de fichas con grupos de puntos, fichas con cifras y fichas en las que la cantidad está representada por elementos figurativos. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 2 o 4 niños más, compre 1 o 2 complementos. La caja contiene: 24 fichas con instrucciones organizadas en 4 series de 6 fichas (L/a: 25,5 x 8,5 cm), 2 cajas para contar de plástico (L/a: 27 x 12 cm), 38 fichas de cartón (5,5 x 4,5 cm). 65 fichas redondas de plástico y 1 guía didáctica en CD para imprimir. A partir de 4 años.



TALLER CAJAS PARA CONTAR 3
REF 77-388411

Taller de formación para desarrollar y consolidar el conocimiento de los números del 0 al 16. Para 2 niños. La caja contiene: 24 fichas con instrucciones organizadas en 4 series de 6 fichas (25,2x8,5 cm). 2 cajas para contar de plástcio (27x12 cm). 50 fichas de cartón de 4 cm. 32 fichas de números, 10 fichas de grupos de puntos y 8 fichas en blanco. 130 fichas redondas de plástico de 3,5 cm. Guía didáctica. Para niños a partir de 5 años.







AMIGOS DEL 10
REF 13-30676

¡Busca las parejas de monstruos que suman 10! Una forma divertida de aprender a componer y descomponer el número 10. Base para desarrollar el cálculo mental con el método ABN. Incluye: 44 fichas silueteadas de cartón resistente (7,6 x 8 cm), 15 fichas circulares de cartón resistente (4,5 cm). Edad recomendada: 4 a 8 años.







TALLER DE NÚMEROS
REF 77-388407

Material de autocorrección que incita al niño a manipular fichas para poder responder a preguntas numéricas e iniciarse en el cálculo. Cada niño dispone de una ficha con instrucciones y de una o dos cajas de números, según la actividad. Debe seguir las instrucciones presentadas en la ficha colocando las fichas en las cajas. 48 fichas con instrucciones repartidas en 5 series progresivas de diferentes colores. Serie rosa : asociación de números hasta el 10. Serie roja: la resta. Serie azul: los complementos hasta el 10. Serie naranja: asociación de números superiores a 10. Serie verde: la suma de los números (los dobles). En las 5 láminas de autocorrección figura la disposición solicitada, así como su escritura correspondiente.

Cajas de números ¿Cómo debemos utilizarlas? 6 cajas con 10 casillas cada una (que representan la decena). Las fichas se colocan una a una en los huecos, completando columna por columna (de arriba a abajo y de izquierda a derecha). Fichas de 2 colores para trabajar las cantidades necesarias hasta llegar a 10, los números superiores a 10 y la suma.

La caja contiene: 48 fichas consigna (23 x 13,7 cm). 5 planchas-respuesta. 6 cajas de plástico (23 x 11,6 cm). 60 fichas rojas y 60 fichas azules (Ø: 3 cm). 1 guía didáctica que presenta los objetivos, el procedimiento y la sucesión de las fichas. Describe las actividades que deben realizarse con cada serie de fichas y aporta ideas para abordar las siguientes nociones: la decena (papel y descomposición del número 10 + n), cantidad necesaria para llegar a 10, suma y resta de dos números, números pares e impares. Recomendado para niños a partir de 5 años.



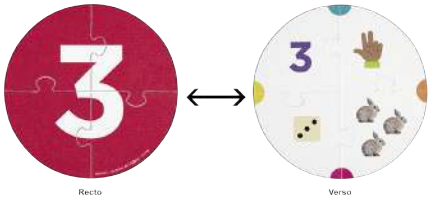
DESCUBRE LOS NÚMEROS
Y SU DESCOMPOSICIÓN
REF 13-30696

Cartas que ayudan en el desarrollo del sentido matemático y a comprender los números hasta el 10. ¿Qué podemos trabajar con este juego? Composición, descomposición de números, igualdad, equivalencia, adición y sustracció. Incluye: 62 tarjetas reversibles para descubir las cantidades, sumas y descomposicion de números. También incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.



CUENTA Y COMPLETA DEL 1 AL 10
REF 13-30678

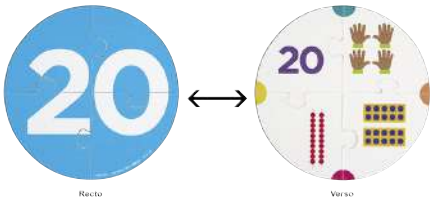
Juego manipulativo para aprender a contar del 1 al 10. Realiza los 10 puzles, cuenta los elementos de las imágenes y completa los tableros con las fichas circulares para alcanzar el número que se indica. Además, descubre la descomposición de los números de manera visual e intuitiva. ¡Aprende a contar con imágenes reales! Recomendado a partir de 3 años.



RUEDAS DE NUMEROS: DEL 0 AL 10
REF 77-343020

Juego de autocorrección para reconstruir las ruedas de números del 0 al 10 asociando cuatro representaciones: escritura en cifras, grupos de puntos del dado, dedos de la mano y agrupación con pistas. Incluye: 11 ruedas de números precortados en 4 piezas, es decir un total de 44 piezas. Números impares en color rojo y números pares en color azul. Tamaño: 13 cm de diám. Recomendado a partir de 3 años.





RUEDAS DE NUMEROS: DEL 10 AL 20
REF 77-343019

Juego de autocorrección construir ruedas de números del 11 al 20 asociando cuatro representaciones: escritura en cifras, grupos de puntos del dado, dedos de la mano y brochetas de cuentas.buscar un número determinado. Incluye: 11 ruedas de números precortados en 4 piezas, es decir un total de 44 piezas. Números impares en color rojo y números pares en color azul. Tamaño: 13 cm de diám. A partir de 3 años.



MATHLINK CUBES
NUMBERBLOCKS 11-20
REF 137-LSP0950-UK

En esta edición se ve como funcionan los números a través del descubrimiento práctico y el juego. Incluye 155 cubos MathLink, 50 placas frontales, 43 pegatinas, 10 Numberlings, 10 tarjetas de caracteres, 15 tarjetas de actividad de doble cara para escribir y borrar, el monopatín y el casco del 14, el sombrero de copa del 20 y una guía de actividades multilingüe. Recomendado de 3 a 7 años.



NUMBERBLOCKS AMIGOS UNO AL CINCO
REF 137-HM95356-UK

Explora, cuenta y recrea tus momentos favoritos de los episodios con las figuras coleccionables Numberblocks - Amigos del Uno al Cinco. Estos divertidos amigos tienen todas las características que los niños reconocerán de los episodios. El Cinco incluso tiene su característica mano para contar. Los brazos de Uno al Cinco se mueven y son articulados para posar y jugar dinámicamente, y cada uno se sostiene por sí solo. Tamaño: El más alto, Cinco, mide 16,5 cm de alto. Recomendado a partir de 3 años.



NUMBERBLOCKS AMIGOS SEIS AL DIEZ
REF 137-HM95357-UK

Explora, cuenta y recrea tus momentos favoritos de los episodios con las figuras coleccionables Numberblocks - Amigos del Seis al Diez. Estos divertidos amigos tienen todas las características que los niños reconocerán de los episodios y son fieles a la escala de nuestros otros sets de figuras Numberblocks. ¡Invítalos a contar! Tamaño: El más alto, Siete, mide 22 cm de alto. Recomendado a partir de 3 años.



JUEGO DE CONSTRUCCIÓN
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.



1, 2, 3 COLOREDO
REF 77-224125

El juego más reciente de la gama Maxicoloredo concebido para consolidar el conocimiento de los números 1 a 3. Colocar una lámina ilustrada debajo de cada rejilla y darle al niño una ficha de actividad de la misma representación: series de círculos, dedos de la mano, grupos de puntos de un dado y cifras escritas. El niño encaja las fichas en la rejilla para seguir las instrucciones presentadas en la ficha. Contenido: 124 fichas de actividades, 16 láminas ilustradas, 12 rejillas con pivotes de plástico, 124 fichas de 4 colores y guía didáctica. Recomendado a partir de 3 años.





TALLER DE PRIMEROS NÚMEROS
REF 77-388428

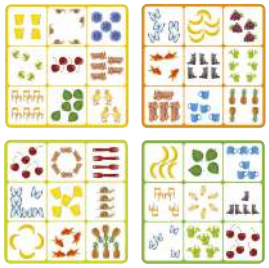
Material especialmente concebido para iniciar a los niños pequeños en el descubrimiento de los números del 1 a 5. Mediante la manipulación de las fichas magnéticas en las láminas, los niños descubren los números en sus distintas representaciones: grupos de muestras (en línea o no), dedos de la mano, puntos del dado. La caja contiene: 12 láminas magnéticas por las dos caras (30 x 15 cm). 72 fichas magnéticas: 12 ratones, 12 ranas, 12 perros, 12 ovejas, 12 conejos, 12 vacas (lado: 4 cm). 1 guía didáctica. La guía didáctica ayuda al profesor en la utilización del material. Contiene: presentación del taller, objetivos y competencias, organización de fichas de actividades, propuestas de actividades y propuestas de actividades complementarias. Recomendado para niños a partir de 3 años.

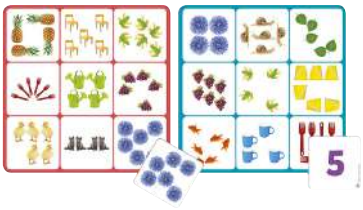












4, 5, 6 YO CUENTO
REF 77-388299

3 reglas del juego para trabajar, de forma lúdica, sus conocimientos sobre los números del 4 al 6. Este juego aborda las nociones de « igual que », la cantidad escrita en cifra y los grupos de puntos. También estimula la discriminación visual y favorece la concentración en los niños. La caja contiene: 6 láminas (22 x 22 cm). 54 tarjetas por las dos caras (lado: 7 cm). 1 dado con grupos de puntos del 4 al 6 (arista del dado: 2,5 cm). 1 reglas del juego. Recomendado para niños a partir de 4 años





SET DE ACTIVIDADES MATEMÁTICAS MINI MOTOR
REF 137-LER7731

Este conjunto de actividades desarrolla una variedad de habilidades matemáticas: números 1-20, reconocimiento de números, contar, sumas y restas tempranas, modelado... El dado de color desarrolla el reconocimiento de color a medida que los jugadores eligen el coche de color correcto. Se utilizan dos dados numéricos para calcular el número de espacios que mueve un jugador. Dos piezas de pista están numeradas del 1 al 10 y del 11 al 20 para dos niveles de juego. Incluye: cinco contadores de goma blanda para coches de motor en cinco colores, dos piezas de riel de plástico que se pueden unir, dos dados numerados, línea de meta y guía de actividades. Cada pieza de pista mide 30,5 cm de largo. Los mostradores de los coches miden 2,5 cm de largo. Ideal para que dos jugadores compitan entre sí. Recomendado para niños de 4 a 10 años.



MATHLINK CUBES NUMBERBLOCKS 1-10
REF 137-LSP0949-UK

Incluye 100 cubos Numberblocks MathLink, 59 placas frontales, 54 pegatinas, 11 Numberlings, 11 tarjetas de caracteres, 15 tarjetas de actividad de doble cara para escribir y borrar, 1 soporte para el cero y una guía de actividades de apoyo multilingüe. Recomendado de 3 a 7 años.



EL RETO DE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10
REF 13-30673

Descubre los números del 1 al 10 a través de los sentidos, de forma manipulativa y creativa. Encontrarás recorridos táctiles, encajables, puzles y piezas silueteadas para enlazar con los cordones. Además, aprenderás a contar del 1 al 10 con divertidas fotos reales ¡Gira las ruletas, aprende y diviértete! Recomendado a partir de 3 años.





DUO 123
REF 77-301006

Un juego de manipulación de madera, original e ingenioso. El niño se familiariza con los números del 0 al 10 y sus representaciones: series de círculos, dedos de la mano, grupos de puntos de un dado y cifras escritas. El conjunto consta de: 1 tablero de madera barnizada (25 x 24,7 x 1,3 cm), 22 piezas móviles que ilustran la representación de los números del 0 al 10 (5,5 x 7,5 x 0,5 cm). Recomendado a partir de 3 años.





LA CASA DE LOS NÚMEROS
REF 77-911798

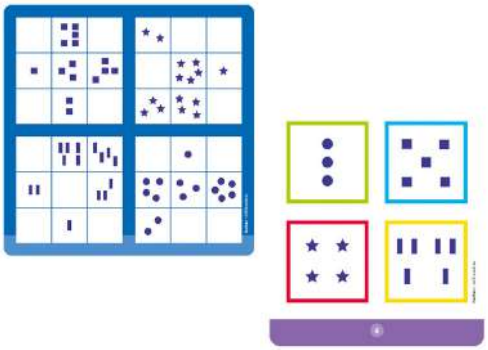
Taller para manipular cantidades y números del 1 al 10, facilitando la transición hacia el cálculo y la abstracción. Incluye actividades para asociar representaciones numéricas, descomponer y recomponer números. El set contiene 1 guía didáctica, 6 casas de números, 24 fichas de actividades, 72 fichas de cantidad y 60 fichas en forma de flor. Edad recomendada: a partir de 4 años.





TALLER DE DESCOMPOSICIÓN DE NÚMEROS 1
REF 77-913092

Taller interactivo que ayuda a los niños a comprender la composición y descomposición de números hasta el 6, favoreciendo la manipulación de cubos y el desarrollo de estrategias de cálculo. Incluye 1 guía didáctica, 24 fichas de actividades, 1 referente de cantidad/color, 64 cubos de plástico en 6 colores y 16 banderas numeradas. Edad recomendada: a partir de 4 años.



DESAFÍO DE NÚMEROS
REF 77-261809

Tomando como referencia el principio de los juegos de estrategia, el objetivo de este juego es encontrar las descomposiciones de los números hasta el 6 (nivel 1) y hasta el 10 (nivel 2) en función de las distintas representaciones. Objetivo: Colocar las 4 piezas magnéticas en el tablero de juego para hacer aparecer las mismas cantidades que las que se indican en la ficha. El niño experimenta que un número se puede formar de distintas maneras. Contenido: 20 fichas de actividades de doble cara con 40 desafíos, 4 bandejas de juego magnéticas de doble cara, 16 piezas magnéticas: 4 lotes idénticos de 4 formas y 4 colores, guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.



APRENDO EN POSITIVO: LOS NÚMEROS
REF 10-41202

Material manipulativo que ayuda a descubrir y experimentar a partir del juego libre conceptos matemáticos básicos como: cantidades, identificar cifras, relacionar cantidades, concepto de unidad, decena y centena... Contenido: póster de juego de cálculo mental, ruleta, regletas de decenas, fichas puzzles numéricos, cartas de números... Recomendado de 4 a 7 años.

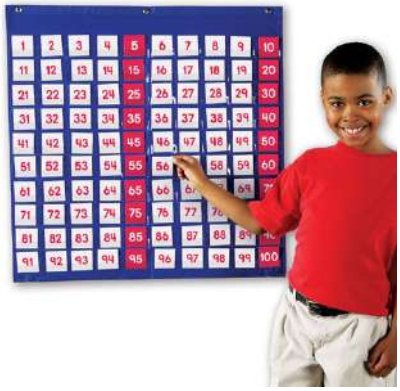


TABLA NUMÉRICA
100 COMPARTIMENTOS
REF 137-2208

Cien compartimentos transparentes hacen que esta tabla sea ideal para enseñar números, contar, probabilidades, pares y operaciones sencillas. Incluye Guía y 120 tarjetas numeradas. Tamaño: 66×70 cm.





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.



DISCOLUD: NÚMEROS
Y CANTIDADES: DEL 5 AL 10
REF 77-388377

3 juegos de asociación sobre el número de dedos de la mano, el grupo de puntos del dado ylos números del 5 al 10. Se utiliza con la ruleta Discolud que se vende por separado. Incluye: 120 fichas de cartón con ilustraciones.



DISCOLUD: NÚMEROS
Y CANTIDADES: DEL 1 AL 6
REF 77-388379

3 juegos de asociación a través de los números, los grupos de puntos y la serie del 1 al 6. Se utiliza con la ruleta Discolud que se vende por separado. Incluye: 120 fichas de cartón con ilustraciones.



Cómo utilizar COLORCODE: para jugar, ¡nada más fácil!

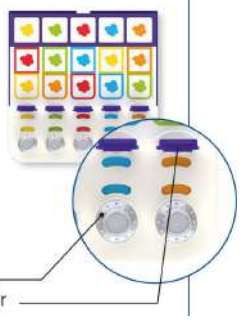
Etapa 1:
Introducir una ficha de actividades en el soporte. Cerrar las pestañas y girar los botones para que aparezca el color blanco.



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!







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

Soporte de plástico para el juego de autocorrección COLORCODE. Dimensiones: 27x27,4 cm.

¿QÚE 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:
NÚMEROS DEL 1 AL 3
REF 77-117755

Identificar, contar y asociar cantidades de 1 a 3. Familiarizarse con distintas representaciones del número: series, dedos de la mano, grupos de puntos de un dado y cifras escritas. 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:
NUMEROS DEL 1 AL 6
REF 77-224255

Identificar, contar y asociar cantidades de 1 a 6. Familiarizarse con distintas representaciones del número: series, dedos de la mano, grupos de puntos de un dado y cifras escritas. 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:
COLORES Y FORMAS 1
REF 77-224254

Reconocer un animal u objeto en función de dos características determinadas: color y forma. 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:
COLORES, FORMAS Y TAMAÑOS 1
REF 77-261803

Reconocer un animal u objeto en función de tres características: color, forma y tamaño. 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 - COLORES Y FORMAS 2
REF 77-5030049

Asociar elementos (plantas, objetos, animales, etc.) según una o dos propiedades: color y forma. La carpetilla contiene: 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica. Dimensiones de la ficha: 19,8 x 26,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.





COLORCODE - COLORES, FORMAS Y TAMAÑOS 2
REF 77-5030056

Reconocer un animal, una planta o un objeto en función de tres características: color forma y tamaño. La carpetilla contiene: 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica. Dimensiones de la ficha: 19,8 x 26,5 cm. Recomendado a partir de 4 años.





COLORCODE - ORIENTACIÓN ESPACIAL
REF 77-506093

Material con 12 fichas de cartón (19,8 x 26,5 cm) para trabajar la orientación espacial mediante lectura de consignas en vertical. Desarrolla la observación, la organización del espacio y la identificación de derecha e izquierda. Incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 3 años.





COLORCODE - NÚMEROS DEL 6 AL 10
REF 77-506095

Material con 12 fichas de cartón (19,8 x 26,5 cm) para identificar, contar y asociar cantidades del 6 al 10. Trabaja distintas representaciones numéricas: cifras, dedos, series y puntos de dado. Incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 5 años.



KIT DE CÁLCULO
REF 13-32020

Conjunto de 216 fichas para trabajar los números y realizar operaciones matemáticas. Todas las fichas están en negro por el anverso y en rojo por el reverso. Para niños de 5 a 8 años.



APRENDER A MULTIPLICAR
REF 13-30680

100 fichas a dos caras, por un lado con el multiplicando en azul y el multiplicador en negro, y por el otro lado el resultado en rojo. Niños de 7 a 9 años.



TALLER DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS - NUMERACIÓN 2
REF 77-9102182

Como una extensión del Taller de resolución de problemas - Numeración 1, este taller ofrece situaciones-problemas que utilizan un campo numérico más amplio y diferentes representaciones de números. Recomendado a partir de 5 años.



EL BINGO DE LAS MULTIPLICACIONES
REF 13-30679

Divertido juego de cálculo mental con sistema de bingo para practicar y memorizar las tablas de multiplicar. Incluye tabla de Pitágoras para marcar los resultados con un rotulador borrable. Contenido: 4 ruletas de cartón resistente, 1 maxi tablero reescribible (27,6 x 27,6 cm), 12 tableros bingo de cartón resistente, 120 fichas circulares de cartón resistente (4 cm), 15 fichas de cartón resistente con forma de estrella, 1 rotulador borrable. Recomendado a partir de 7 años.



DESAFÍOS DE PÍXELES - NUMERACIÓN
REF 77-9102045

Con este taller estimulante, se pueden reutilizar los conocimientos sobre cantidades y números de una forma divertida. Para descubrir el motivo misterioso detrás de cada desafío, los niños deben cooperar. Objetivo del juego: encontrar juntos todas las ilustraciones que corresponden a las 2 instrucciones en la lámina de actividades para revelar poco a poco el patrón misterioso pixelado. Recomendado a partir de 4 años.





DEBLOKI - RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
REF 77-911797

Material para resolver problemas aritméticos mediante la manipulación de números, facilitando la comprensión y progresión hacia la abstracción. Incluye 1 guía didáctica, 40 fichas de actividades, 27 bloques numéricos de madera y 1 tablero con líneas numéricas. Edad recomendada: a partir de 5 años.



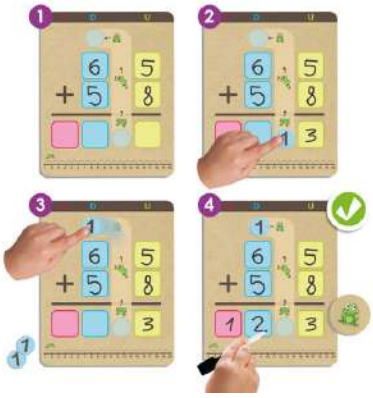
JUEGO PARA REPASAR LAS TABLAS DE MULTIPLICAR
REF 137-LSP3053

Juego para repasar las tablas de multiplicar. Ideal para casa o como actividad de repaso en el aula. El jugador que recoja el mayor número de moscas gana. Este material cubre las tablas de multiplicar del 2 al 12 e incluye 132 coloridas moscas, cuatro matamoscas y una guía de actividades. Recomendado a partir de 6 años.



APRENDE Y COMPRENDE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR
REF 13-30698

Juega, comprende y memoriza las tablas de multiplicar. A tu ritmo y partiendo de lo que sabes. Un procedimiento único, creativo, divertido y contrastado, para lograr un aprendizaje comprensivo. Con este juego podrás aprender y memorizar las tablas de multiplicar, comprobarlas y repasarlas, poner a prueba tu dominio, interpretar y resolver problemas. Recomendado a partir de 6 años.



APRENDE A SUMAR Y RESTAR CON LLEVADAS
REF 13-30677

Aprende a sumar y restar con llevadas mediante un sencillo método para entender el paso entre las unidades y las decenas. Los 8 tableros son reescribibles para practicar tantas veces como quieras, y en la base incluyen una recta numérica para facilitar el cálculo. Contiene dos sistemas para realizar la resta con llevadas por compensación y por agrupamiento. A partir de 6 años.



MATH SCRAMBLE
REF 137-LER9131

Se puede jugar solo o con un máximo de 3 personas, Juego de matemáticas que desafía a construir y resolver problemas de suma y resta. El primero en terminar gana. Incluye 85 fichas numéricas y de ecuaciones de plástico (1,3 mm de grosor), guía de instrucciones y un huevo de plástico reutilizable. Las fichas miden 2,5x2,5x0,3 cm. A partir de 5 años.



YO APRENDO SUMAS Y RESTAS
REF 10-1120200322

Juego educativo con 8 hojas y 74 operaciones para aprender a contar, sumar y restar en actividades autocorrectivas. Incluye manual y juego de lotto-memo para reforzar el aprendizaje. Para 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 años.



TABLAS DE MULTIPLICAR
REF 10-68973

Para aprender las tablas de multiplicar del 1 al 12. Contiene 6 tableros a doble cara, uno por cada tabla de multiplicar y 59 fichas autocorrectivas. A partir de 7 años.



MÁQUINA MAGNÉTICA DE SUMAS
REF 137-6368

Colocamos la máquina de adición en cualquier superficie magnética, luego usamos los recipientes, los embudos y la bandeja numerada para demostrar visualmente la adición. Edad Recomendada: A partir de 4 años.



FLASHCARD MULTIPLICACIONES
REF 14-5510

Las 110 cartas de este juego representan las tablas de multiplicar del 1 al 10. Cada tabla se localiza fácilmente por el color que le corresponde. En el anverso de la carta figura la operación, en el reverso el resultado así como todas las combinaciones que dan dicho resultado (anotadas en letra pequeña a un lado). Recomendado a partir de 6 años.



YO APRENDO A CONTAR
REF 10-63714

Colocando correctamente las fichas en las láminas, los niños aprenderán sus primeras operaciones matemáticas. Autocorrectivo. 83 operaciones. A partir de 5 años.

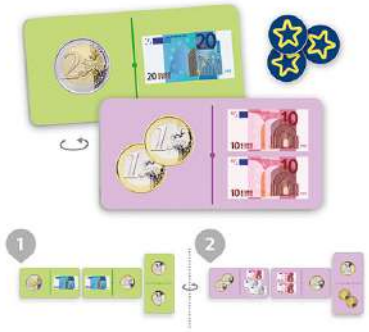




INVENTAR Y RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS
REF 13-30697

Gira, crea y resuelve. Juego en el que se resuelven e inventan problemas matemáticos gracias a su sistema de ruletas. Ayuda a entender como se estructuran los problemas y la forma en que se resuelven. Se adapta al nivel de conocimiento de cada niño. Incluye 5 ruletas, cada una con una función diferente: Enunciado, pregunta, operación, datos y resultado. Incluye 42 fichas para completar los problemas matemáticos. Incluye también guía didáctica. Edad recomendada: de 6 a 12 años.





EURODOMINÓ
REF 13-30675

Una forma divertida de conocer las monedas y los billetes de Euro mediante una sencilla asociación. Dominó de gran tamaño ayuda a familiarizarnos con el cambio de monedas. Incluye 28 fichas reversibles de 2 niveles de dificultad. Recomendado de 4 a 8 años.



CARTERA DE EUROS
REF 1-31908

Contiene 28 billetes y 80 monedas.



JUEGO DE MULTIPLICACIONES
REF 12-1096

Juego de mesa que ejercita el cálculo mental y la práctica de las tablas de multiplicar de manera divertida y sociable. Se compone de 10 tarjetas traslúcidas, una ruleta doble serigrafiados con vivos diseños y 120 círculos de colores en maletín transparente. Puede jugarse también en mesa de luz, individualmente o en grupos de 2 a 6 jugadores. Medidas tarjetas: 11x16,5cm. Recomendado a partir de 6 años.



EURO SHOPPING
REF 1-45308

Conjuntos compuestos por 18 actividades, y un surtido de billetes y monedas de plástico para la discriminación visual y la selección según unos criterios precisos. Reconocimiento visual de los elementos que forman la moneda. Asociación de las monedas conocidas con su escritura cifrada. Comparación de las cantidades usando procedimientos numéricos. 24 monedas, 14 billetes, 18 tarjetas y 1 folleto. Para niños de 5 a 9 años.





DOMINO PUZZLE ANIMALES
REF 60-16113AB

Puzzle dominó de 28 piezas para emparejar mitades de animales en horizontal y vertical o jugar al clásico dominó de puntos dando la vuelta a las piezas. Incluye saco de tela. Medidas de la pieza: 8 x 4 x 0,7 cm. Edad recomendada: a partir de 2 años.





DOMINÓ CREATIVO
REF 13-20529

Un original dominó para asociar colores de una forma diferente, desarrolla la creatividad y la inteligencia visual-espacial. Incluye 35 fichas de 9x9 cm. Muy resistentes. Inspirado en la metodología pedagógica Waldorf. Recomendado de 3 a 8 años.



MACRO DOMINÓ
REF 59-1110700206

Piezas de madera gigantes para los más pequeños. Contenido: 28 piezas de madera gigantes. Recomendado a partir de 12 meses.



DOMINÓ SELVA
REF 59-1110700204

Contenido: 28 piezas de madera reversibles. Recomendado a partir de 2 años.



DOMINÓ GRANJA
REF 59-1110700205

Contenido: 28 piezas de madera reversibles. Recomendado a partir de 2 años.





DOMINÓ DE FOAM GIGANTE
REF 137-6380

28 piezas blanditas de gran tamaño fabricadas en foam. Incluye guía de actividades. Medidas: 12,5x7,5 cm.





DOMINÓ TACTO VISUAL
REF 13-20615

Dominó táctil de gran tamaño con textura rugosa por ambos lados. Con ilustraciones de mucho contraste para desarrollar la discriminación visual y táctil mediante el juego del dominó. Adecuado para personas con discapacidad visual. Formado por 28 fichas extraresistentes con texturas rugosas a ambos lados. Tamaño de las tarjetas: 13x6,5 cm. Edad recomendada: de 3 a 8 años.







DOMINÓ ATENCIÓN SELECTIVA
REF 13-33050

Un divertido dominó especialmente indicado para trabajar la atención selectiva, a través de la asociación de diferentes formas y colores. Dirige la atención a un atributo de las figuras, la forma o el color, para realizar la asociación. Fichas reversibles que permiten múltiples formas de juego. Incluye: 28 fichas de dominó de cartón resistente (7,6cm x 13,4cm), 15 fichas redondas (contadores para las partidas). A partir de 3 años.





COLOUR CUBED
REF 137-9283

Rompecabezas de colores que versiona al tradicional dominó. Pensando para que los chicos refuercen el pensamiento crítico, la solución de problemas y la observación. Incluye 40 cartas de colores de 7,5 cm. Recomendamos para niños de 5 a 9 años. Número de jugadores: De 2 a 6.



BLOQUES LÓGICOS TRANSPARENTES
REF 232-72249

245 piezas. Para hacer patrones, secuenciar, comprender formas geométricas y reconocer, mezclar y combinar colores. El juego contiene: 20 hexágonos amarillos, 30 trapezoides rojos, 30 cuadrados naranjas, 45 paralelogramos azules, 60 triángulos verdes y 60 rombos color canela. Tamaño del cuadrado: 25 mm. A partir de 3 años.



BLOQUES LÓGICOS PLÁSTICO
REF 232-52173

250 piezas. Plástico macizo, duraderos. Formas y colores clásicos. Tamaño del cuadrado: 25 mm. A partir de 3 años.



KIT DE ACTIVIDADES DE BLOQUES LOGICOS
REF 12-1075

Actividades con bloques lógicos permite a los niños adquirir determinados conceptos matemáticos y contribuye así al desarrollo del pensamiento lógicos. Incluye 5 tarjetas transparentes con actividades que pueden realizar 5 niños a la vez con las 60 formas (5 formas, 3 colores y 2 tamaños) y dos cordones para hacer más actividades. Todo presentado en maletín.



SET LOGICA PLAY (4 UDS)
REF 13-52510

Conjunto de 4 bandejas de madera en las que se adaptan 25 tarjetas para trabajar con diferentes conceptos y características: color, forma y cantidad. Incluye 4 tiras de madera (30 x 22,5 cm) y 100 fichas de madera (25 por cada bandeja). A partir de 4 años



BLOQUES DE ATRIBUTOS
REF 60-16218

Juegos para trabajar las propiedades de los bloques lógicos: colores, formas, tamaños, grosor y negación de todas ellas. Contiene 20 piezas. Diámetro círculo 8 cm



QUADRICUBOS
REF 77-342323

Basado en el principio del Sudoku, propone 24 acertijos que resolver en 4 niveles de dificultad progresiva. La dificultad varía en función del número de pistas dispuestas en cada cuadrícula. Incluye: 1 soporte de madera con 16 cubos con números representados en: cifras, puntos, dedos de la mano y agrupaciones con pistas. Además 12 fichas de actividades de doble cara para completar 24 retos. Recomendado para juego individual.



CASTLE LOGIC
REF 188-SG030

Castle Logix, el juego de los constructores medievales. Para poder jugar solo hay que seleccionar uno de los castillos para construir, utilizar las piezas indicadas y luego cuando creas que hayas terminado, comprobar que lo haz hecho bien. Este juego contiene 7 Piezas de madera, un cuaderno con 48 retos y soluciones. Además las instrucciones del juego. Recomendado para niños de 3 a 8 años



EN EL LUGAR CORRECTO
REF 77-343021

12 retos lúdicos y autocorrectores a los que enfrentarse solo para desarrollar la observación, la lógica y la orientación espacial. Los 12 retos ilustrados en las fichas se numeran por orden de dificultad creciente. Pensado para juego individual. Incluye: 1 guía didáctica, 12 fichas de actividades de doble cara, 6 piezas magnéticas de madera (locomotora y 5 vagones) y 5 animales de madera. Recomendado a partir de 4 años.



JUEGO MENTAL BLOX
REF 137-9280

Mental Box es ideal para fomentar el pensamiento lógico así como la resolución de problemas. 20 piezas de 4 formas distintas y 3 atributos diferentes. Están fabricados en plástico muy duradero. Incluye 20 tarjetas con desafíos y una guía didáctica. Medida de las piezas: 5 cm aproximadamente. Edad recomendada: a partir de 5 años.



PUZZLE DE LOGICA NUMERACIÓN
REF 77-387170

Contiene: 25 piezas y 1 soporte de madera barnizada. L/a/gr.: del sporte: 23,5 x 23, 5 x 0,7 cm; L/a/gr. de las piezas: 3,7 x 3,7 x 0,4 cm.



PUZZLE DE LOGICA FORMAS GEOMÉTRICAS
REF 77-387169

Contiene: 16 piezas y 1 soporte de madera barnizada. L/a/gr: del soporte: 21 x 21 x 0,7 cm; L/a/gr de la pieza: 4 x 4 x 0,4 cm.



PUZZLE DE LOGICA TAMAÑOS
REF 77-387161

Contiene: 12 piezas y 1 soporte de madera barnizada. L/a/gr. del soporte: 21 x 21 x 0,7 cm; L/a/gr. de cada pieza: 4 x 4 x 0,4 cm



PUZZLE DE LOGICA ORIENTACIÓN ESPACIAL
REF 77-387162

Contiene: 16 piezas y 1 soporte de madera barnizada. L/a/gr. del soporte: 21 x 21 x 0,7 cm; L/a/gr. de cada pieza: 4 x 4 x 0,4 cm.





GUSANOS DE MEDIDA
REF 137-0176

Gusanos de distintas medidas y colores para que los niños aprendan los primeros conceptos matemáticos como contar, clasificar y medir de una forma amena y divertida. Incluye 72 gusanos en 6 colores y 4 tamaños distintos. Recomendado a partir de 3 años.





COMPARA CON DINOS
REF 13-30685

Aprende a comparar elementos según sus cualidades: tamaño, peso, capacidad y cantidad, de una forma fácil y divertida. Juega con nuestros Dinos a descubrir los signos “mayor que”, “menor que” o “igual a”. Contenido: 6 tableros, 3 ruletas reescribibles, 45 fichas circulares con imágenes reales, 24 fichas circulares, 18 fichas DINO. Recomendado a partir de 3 años.





ENCAJABLE SELECCIÓN DE TAMAÑOS
REF 175-10525

Este juguete para encajar en variados colores anima a los niños a comparar, ordenar, contar, medir y estructurar según su propia decisión. Dimensiones: 15 x 16 x 3,5 cm. Recomendado a partir de 4 años.





CAPTURA PECES TELESCÓPICOS
REF 137-EI1708

Los pequeños aprendices pueden “pescar” grandes habilidades con este divertido juego interactivo de matemáticas y motricidad fina en el que los niños utilizan una caña de pescar para capturar peces telescópicos. A continuación, los niños miden sus capturas con la cinta métrica incluida, que presenta unidades imperiales y métricas en un lado, y medidas no estándar con ilustraciones de estrellas de mar en el reverso. Recomendado a partir de 3 años.





FLEXIGAME - ANIMALES Y TAMAÑOS
REF 77-343022

Juego de asociar animales con un tamaño: pequeño o grande. El niño no debe dejarse engañar por lo que ve, sino razonar de forma lógica para no cometer errores. Incluye: 1 guía didáctica, 28 fichas de actividades de doble cara, 20 fichas de animales y 24 fichas redondas de dos tamaños. 2 cajas con 5 casillas de plástico. Recomendado a partir de 3 años.



BOTE DE FRUTAS FORMAS Y COLORES
REF 137-LER6715

Introduce el aprendizaje sobre colores y formas y perfecciona la motricidad fina. Dentro de cada una de estas frutas táctiles, encontrará clavijas de colores y formas únicas que desarrollan habilidades de reconocimiento de colores, patrones y clasificación de formas. El juego incluye 8 frutas de dos piezas: 1 naranja, 1 piña, 2 manzanas, 2 racimos de uvas y 2 peras en un bote. La naranja mide 6 cm de alto y la piña 9 cm. Incluye guía didáctica. Recomendado para niños de 2 a 6 años.



TALLER DE TOPOLOGÍA 1
REF 77-342231

Taller para formar construcciones con piezas de diferentes formas y colores. La caja incluye: 18 fichas con modelos, 10 piezas de madera pintadas: 2 perros de pie, 2 perros tumbados,2 tejados rojos, 2 estructuras y 2 árboles, 2 tableros de juego y guía didáctica. Recomendado a partir de los 2 años.

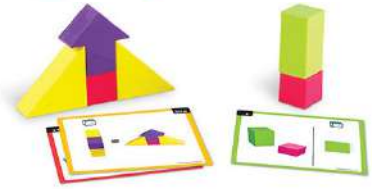




TOPOPRIMO (MAGNÉTICO)
REF 77-342867

Actividades de lenguaje y comunicación para adquirir y estructurar las nociones espaciales del idioma. Ejemplos de actividades: Descubrimiento: describir los paisajes, identificar y nombrar los personajes, los objetos, los animales. Memorización: observar y describir, responder a las preguntas o las adivinanzas. Colocación de las figuritas: según la instrucción oral, con intrusos, alguna pieza que falta, etc. La caja contiene: 2 atriles con 1 cara magnética verde (33 x 23 cm). 4 hojas de paisajes: el huerto, el campo, la casa y la playa (32,5 x 22,7 cm). 16 figuritas magnéticas (4 por paisaje): 4 personajes, 3 objetos, 9 animales. 24 fichas con modelos (21 x 18,5 cm). 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 4 años.

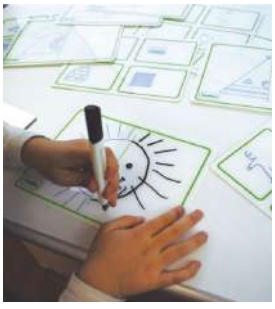




CONSTRUCCIÓN 3D
MENTAL BLOX
REF 137-9284

Es un juego de lógica y estrategia para fomentar el pensamiento crítico, la visión espacial y las habilidades lógicas. Consiste en apilar piezas según indican las tarjetas de actividades. 15 Piezas de plástico de distintas formas y tamaños. A partir de 5 años.





IMAGINA Y COMPLETA
REF 12-737

Imágenes para completar que se reflejan en un espejo. Diez tarjetas re-utilizables de simetría con ilustraciones para completar con los dos espejos irrompibles y el lapicero incluido. Ideal para usar en mesa de luz. Medidas: 21x15cm. Recomendado a partir de 3 años.







TALLER DE TOPOLOGÍA 2
REF 77-342233

El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 2 o 4 niños más, compre 1 o 2 complementos. La caja contiene: 18 fichas con modelos (L/a: 19 x 13 cm); 28 piezas de madera pintada (8 barreras, 4 casas amarillas en forma de cubo, 2 tejados rojos, 4 grandes abetos, 2 muñecos, 2 caballos marrones, 2 vacas naranjas, 2 ovejas blancas y 2 gallinas amarillas), 2 tableros de juego (L/a: 32 x 22 cm), 6 soportes de plástico y 1 guía didáctica. A partir de 4 años.

COMPLEMENTO PARA 2 NIÑOS
REF 77-342234

Este material complementa al Taller de Topología 2 y permite que trabajen 2 niños más. Contiene: 28 piezas de madera pintada (8 barreras, 4 casas amarillas en forma de cubo, 2 tejados rojos, 4 grandes abetos, 2 muñecos, 2 caballos marrones, 2 vacas naranjas, 2 ovejas blancas y 2 gallinas amarillas) y 2 tableros de juego (L/a: 32 x 22 cm).





ORIENTACIÓN EN EL BOSQUE
REF 77-343008

El niño debe encontrar la manera de plantar 9 árboles de diferentes tamaños y colores en su base en tres representaciones: vista superior, representación esquemática, vista en perspectiva. Un duende, que el niño puede moverse por el bosque, es una ayuda inteligente para apropiarse de las nociones de posición y dibujar una ruta. Las 12 hojas de doble cara (24 actividades) están organizadas en 3 series progresivas. Cada hoja tiene la misma configuración (ambos lados) en 2 representaciones para fomentar la autonomía y la autocorrección. La caja contiene: 12 hojas de actividades de doble cara, o 24 actividades, 1 base de madera con 9 agujeros y 1 poste de señalización rojo, 9 árboles de madera para plantar en 3 tamaños y 3 colores, 1 elfo de madera, 1 soporte de madera para colocar los tapones y folleto educativo. A partir de 3 años.





DESAFÍOS CON ESPEJO MONSTRUOS
REF 77-911915

Juego de manipulación y descubrimiento para desarrollar la observación, lógica y orientación espacial. Incluye 12 cartas con 24 desafíos, 2 cubos de madera con 6 caras diferentes, un soporte de madera con espejo vertical y el espejo. Edad recomendada: a partir de 4 años.



MEMO TACTIL DE LLAVES
REF 105-56326

La velocidad es clave en este juego de memoria de madera. Las 16 llaves encajan en 16 tarjetas. Pero solo hay una pareja de cada. Por lo que debes prestar atención y actuar rápido. Y cuando saquéis la llave de la bolsita, ¿quién señalará primero la tarjeta correspondiente? Tal vez las marcas de colores os ayuden. Recomendado a partir de 3 años.



TALLER DE PERSPECTIVAS
REF 77-261810

Este taller lleva al niño a percibir que un objeto se puede ver de forma diferente en función de la posición del niño respecto al objeto. Mediante la manipulación, la observación y la comparación de las representaciones, el niño se familiariza con los distintos ángulos: la vista en perspectiva, la vista desde arriba y la vista de frente. Contenido: 18 fichas de actividades de doble cara con 36 actividades (18x18 cm9, 2 soportes de fichas de madera, 18 piezas figurativas de madera (2 lotes idénticos de 9 piezas), 2 tableros de madera con ranuras y guía didáctica. Recomendado a partir de 4 años.





LABECUBOS
REF 77-343147

Juego de exploración en el que el niño construye un laberinto en el soporte mediante cubos de madera descodificando las indicaciones de la ficha. A continuación introduce la canica en el cubo de salida y hace que se mueva siguiendo el recorrido ilustrado. Objetivo del juego: ayudar al pequeño topo a encontrar el camino hasta la salida. Contenido: guía didáctica, 6 fichas de actividades de doble cara, esto es, 12 desafíos, 1 soporte, 16 cubos y 2 canicas de madera barnizada. Recomendado para niños a partir de 3 años.





¿DÓNDE ESTÁ?
REF 13-20522

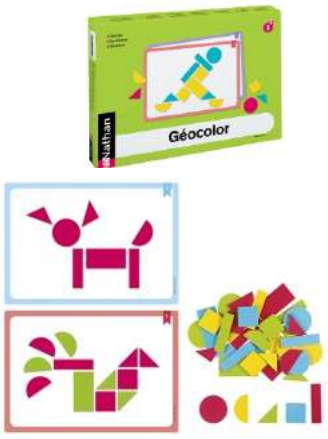
Una actividad ideal para complementar el aprendizaje tempo-espacial. Aprenderán posiciones espaciales de los objetos como arriba, abajo, delante, detrás, encima... contiene 25 laminas de doble cara donde en el anverso poseen un marco de color azul: cada lámina contiene 6 fotos de una casita con 2 animales en posiciones opuestas. Y en el reverso con marco de color rojo, cada lámina contiene 6 fotos de una casita con 2 animales en posiciones diferentes. Además: una casita de goma espuma para ser montada, 150 fichas redondas y 4 animales: Gato, perro, conejo y ardilla. Recomendado para niños de 4 a 7 años.



LOS CALCETINES MAGNÉTICOS
REF 77-372037

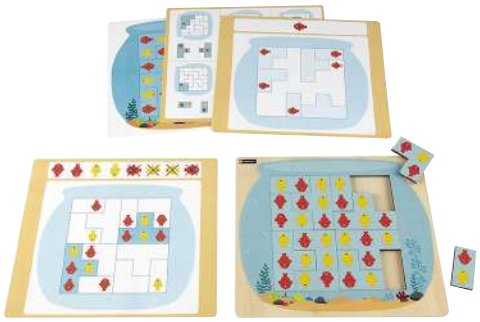
Un juego de autocorrección mediante observación, razonamiento y búsqueda de referencias, creativo y muy divertido. El niño disfruta tanto buscando la solución como encontrándola. El niño tiene los calcetines en la cuerda siguiendo los criterios de color (calcetines y pinzas para la ropa), motivos, orientación espacial (derecha e izquierda) y la posición relativa.Contenido: 6 fichas de doble cara con 12 actividades. 16 calcetines imán de madera (8 pares), 1 panel magnético de madera, 1 soporte de madera para sujetar el panel vertical y guía de instrucciones pedagógica. Recomendado a partir de 4 años.





GEOCOLOR MAGNÉTICO
REF 77-345114

Inicia a los niños en el reconocimiento de formas geométricas simples: cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo. El niño reproduce o crea modelos semifigurativos con piezas magnéticas de formas y colores variados. Las láminas de actividades están organizadas en 6 series de dificultad progresiva. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 2, 4 o 6 niños más, compre 1, 2 o 3 complementos. L/a lámina: 30 x 21 cm. La caja contiene: 12 láminas de actividades de doble cara repartidas en 6 series, 40 piezas magnéticas de 5 formas y 4 colores y 1 guía didáctica. A partir de 3 años.



TALLER LUDITAB - EL ACUARIO
REF 77-345127

Estimulante y divertido taller de autocorrección propone 2 puzzles para desarrollar la observación, la lógica, la orientación en el espacio y la resolución de problemas. Ofrecen 2 juegos en 1: Tradicional puzzle y juego de retos que consiste en interpretar pistas para descubrir cómo colocar los peces en el acuario. Incluye: 1 guía didáctica, 12 fichas de actividades, 2 puzzles de 12 piezas. Recomendado a partir de 4 años.





MAGNETICUBOS
REF 77-388446

Este atractivo taller propone actividades de construcción ricas y evolutivas, desde la manipulación libre de los cubos hasta el trabajo más complejo de identificación y orientación espacial con las fichas. Los 9 cubos permiten construir una gran variedad de configuraciones, alineamientos, reagrupamientos, apilamientos y secuencias. El magnetismo estimula la curiosidad y creatividad de los niños. Contenido: guía didáctica, 12 fichas de doble cara, esto es, 24 actividades, 9 cubos magnéticos de plástico con 3 caras ilustradas y 3 caras de colores y 1 soporte de madera para colocar las fichas. Recomendado para niños a partir de 3 años.



TALLER LUDITAB - REFLEJOS EN EL AGUA
REF 77-345129

Este taller de autocorrección propone 2 puzzles con varias soluciones, acompañados de fichas de actividades lúdicas para desarrollar la orientación espacial y favorecer el aprendizaje de la simetría axial.Los niños se familiarizan con las posibilidades de organización de su puzzle. A continuación realizan las configuraciones codificadas en las fichas y pueden autocorregirse de manera autónoma. Descubren intuitivamente que la simetría axial horizontal se corresponde aquí con el reflejo de la casa a orillas del río. Contenido: guía didáctica, 12 fichas de actividades de doble cara, esto es, 24 modelos, en 6 series de dificultad progresiva, 2 puzzles idénticos de 22 piezas cada uno y 1 base de madera barnizada. A partir de 5 años.







LOS TRES CERDITOS
REF 188-SG023

Hay que situar los personajes en el tablero según el desafío y colocar las casas de tal forma que los cerditos puedan jugar dentro o fuera dependiendo de si está el lobo o no en el tablero. Los niños quedan fascinados al ver cómo los cerditos entran en las casas y miran por las ventanas. El juego incluye un libro con el cuento en imágenes y un cuaderno con 48 retos (24 con el lobo y 24 sin él). Edad recomendada: A partir de 5 años.

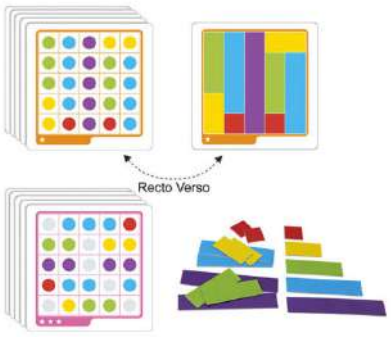




QUADRICUBES - COLORES
REF 77-911766

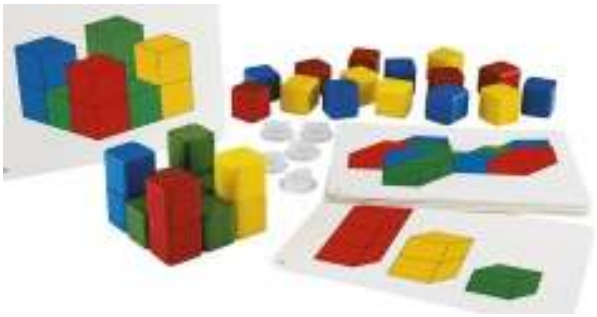
Rompecabezas individual inspirado en el Sudoku, con 24 desafíos progresivos que estimulan la observación, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Incluye 1 guía didáctica, 12 guías de doble cara con 24 desafíos, 16 cubos de madera con 6 lados diferentes y 1 base de madera. Edad recomendada: a partir de 4 años.





SHIKACOLOR
REF 77-343009

Inspirado en el Shikaku japonés, es un juego de autocorrección que consiste en cubrir una cuadrícula de 25 cuadrados con reglas de diferentes longitudes, respetando un código de colores. En el nivel más simple, se da el color de las 25 cajas. Gradualmente el número de señales de color disminuye, lo que lleva al niño a buscar estrategias de resolución y razonar lógicamente. Al final de la actividad, el niño comprueba su propia respuesta con la hoja de autocorrección correspondiente. Estas actividades se dividen en 2 grupos de dificultad progresiva. La caja contiene: 6 hojas magnéticas en ambos lados, es decir, 12 actividades (15 x 15 cm), 6 hojas de doble cara con autocorrección (15 x 15 cm), 30 bandas magnéticas (5 longitudes y 5 colores) y folleto educativo. Recomendado para niños a partir de 3 años. Pueden jugar dos niños de manera simultánea.



ORGANICUBOS
REF 77-343137

Mediante la observación, este material de madera permite la construcción y el análisis al tratar la vista en perspectiva. El material del taller permite trabajar a 2 niños. Para que puedan jugar 2 o 4 niños más, compre 1 o 2 complementos. La caja contiene: 18 fichas con modelos de colores, 28 cubos de madera de 4 colores, 6 soportes transparentes y 1 guía didáctica. L/a de la ficha con modelo: 21 x 15 cm; arista del cubo: 3 cm. A partir de 3 años.



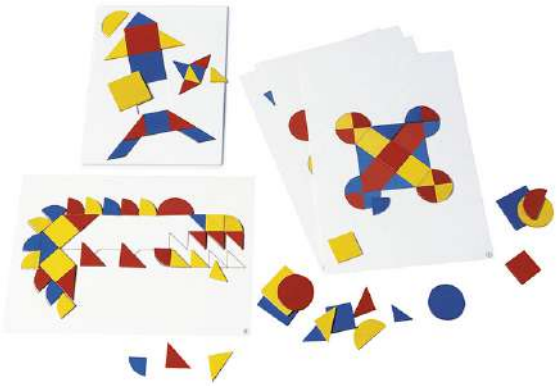
FLEXIGAME - FRUTAS, VERDURAS Y COLORES
REF 77-343024

Juego de asociar frutas o verduras con su color. El niño no debe dejarse engañar por el color que ve, sino activar su razonamiento lógico para encontrar la solución. Incluye: guía didactica, 28 fichas de actividades de doble cara, 20 fichas de frutas y verduras, y 30 fichas de colores. 2 cajas con 5 casillas de plástico. Recomendado a partir de 4 años.



TOPORAMA
REF 77-342868

Diseñado para descubrir las primeras nociones de organización espacial. Cada niño reproduce la configuración representada en su ficha insertando las piezas en las ranuras del soporte. Debe tener en cuenta las formas (personajes, animales, decoración) y su posición relativa en los planos sucesivos. Las piezas que deben manipular son figuras para reforzar la motivación de los niños. Contenido: 24 fichas modelo de dificultad progresiva, 4 series de 6 fichas, 14 piezas figurativas de madera, 2 soportes de madera con ranuras, 6 soportes transparentes y guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 3 años. Pueden jugar dos niños de manera simultánea.



GEOMETRIX
REF 77-343102

Figuras geométricas de madera, de 3 colores, para reproducir una gran variedad de modelos de distintas formas, encajándolas en unas bases de plástico a partir de láminas modelo, de tamaño real o reducido, en colores o en blanco y negro, cuadriculadas o dibujadas. Ø círculo: 5 cm; Tamaño: 28 x 21 cm. La caja contiene: 132 piezas geométricas: círculos, semicírculos, triángulos grandes y pequeños, cuadrados grandes y pequeños, 6 bases de plástico, 48 modelos impresos y 1 guía didáctica. Recomendado para niños a partir de 3 años.



PIEDRAS ARCOIRIS SET PARA CLASE
REF 232-54107

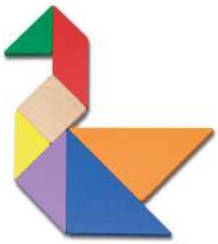
El set de aula Piedras Arcoiris es un juego de construcción y manipulación, ideal para desarrollar habilidades motoras finas, y la matemática temprana con actividades para contar, clasificar y realizar actividades de diseño creativo. Contiene: 252 piedras surtidas en 6 tamaños y 6 colores, 47 tarjetas de actividades de doble cara y 3 ruletas. Almacenado en un robusto contenedor. Tamaño de la piedra más grande: 85mm. A partir de los 3 años.



SET DE ACTIVIDADES GUIJARROS ARCOIRIS
REF 232-72307

Ideal para el desarrollo de la motricidad fina, así como para actividades de conteo, clasificación y diseño creativo. El juego incluye 48 Rainbow Pebbles® en 4 tamaños y 6 colores, con 12 tarjetas de actividades A4 de doble cara y una guía de actividades. Para niños a partir de 3 años.





TANGRAM DE MADERA
CAJA METÁLICA
REF 14-124

Juego de origen chino compuesto por 7 piezas de madera que permiten formar múltiples figuras. Estimula la lógica, la creatividad y la visión espacial. Incluye caja metálica. Recomendado a partir de 7 años.



FORMAS GEOMÉTRICAS:
BLOQUES DE COLORES
REF 137-0918

Sirve para aprender cómo se relacionan las formas, conceptos de volumen y el espacio que ocupan las formas. A partir de los 8 años.



FORMAS GEOMÉTRICAS DE FOAM
REF 137-6120

Set compuesto de 12 formas que invitan a introducirse en el mundo de la geometría. Incluye: cono, esfera, hemisferio, cubo, cilindro, prisma rectangular, prisma hexagonal, prisma triangular, pirámide cuadrada y pirámide triangular. Recomendado a partir de 7 años.



BLOQUES LÓGICOS
REF 1-95042

Este juego, muy útil para introducirse en el mundo de la geometría, permite el conocimiento y discriminación de formas, tamaños, grosores y colores, razonando sobre estos conceptos. Dispone de las 5 formas básicas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo y hexágono, cada una de ellas en 2 tamaños, 2 grosores y 3 colores. Recomendado para niños de 3 a 6 años.





ROCAS DE COLORES
REF 232-54047

Este set contiene 36 pequeñas piedras en 6 tamaños y 6 colores y 20 tarjetas de actividades. Ideal para desarrollar habilidades motoras finas, conceptos matemáticos, clasificación y disposición.





TANGRAM GIGANTE
REF 12-722

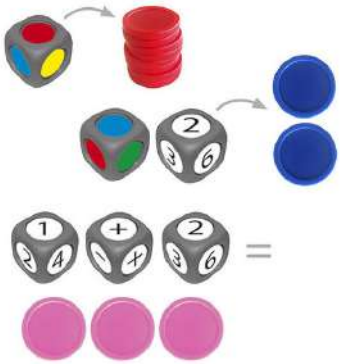
7 piezas grandes en plástico rígido de un solo color para hacer infinidad de figuras. Incluye instrucciones y modelos. Medidas: 14x38cm. Recomendado a partir de 3 años.





TACTILOTO DE LOS SOLIDOS
REF 77-337244

Material de manipulación evolutivo diseñado para jugar con los primeros volúmenes geométricos. Se proponen tres tipos de juego distintos para jugar individualmente o por parejas. Contenido: guía didáctica, 12 sólidos de madera maciza, es decir, 2 lotes de 6: esfera, cubo, cilindro, cono, pirámide y ortoedro. 2 soportes de madera con 6 huecos, 18 fichas de cartón de doble cara con distintas representaciones de los sólidos y 2 bolsas de tela. A partir de 4 años.





CLASIFICAR COLORES Y APRENDER A CONTAR
REF 13-33110

300 fichas de 6 colores diferentes para trabajar la clasificación, con la ayuda de 4 maxi-dados que incluyen colores, puntos y números para aprender a contar, y los signos de sumar y restar para realizar operaciones básicas con las fichas. Recomendado a partir de 3 años.



ESPONJAS BLOQUES LOGICOS
REF 12-1082

¡Imprime diseños, secuencias y completa ejercicios de atributos con estas 5 formas en 2 tamaños. Añade un toque creativo y artístico utilizando tempera en las clases de matemáticas para clases de infantil. Incluye 10 sellos de doble densidad con su estructura exterior, pudiendo así utilizarse como puzzle también. Medidas: piezas grandes 7cm, piezas pequeñas 4cm. Recomendado a partir de 2 años.



OLI SHAPES & COLORS
REF 59-53477

Completar la oruga siguiendo la secuencia de colores y formas indicado en las cartas. Desafíos progresivos, 3 niveles de dificultad. Contenido: oruga-puzzle, 5 piezas de colores, 5 piezas de madera y 20 cartas. A partir de 2 años.





BLOQUES LÓGICOS DE MADERA
REF 370-56164

Set de 48 bloques lógicos en madera con distintas formas, tamaños, colores y grosores. Incluye caja de almacenamiento. Ideal para trabajar clasificación y lógica. Recomendado a partir de 3 años.



CUBO DE FICHAS GEOMÉTRICAS
REF 137-1766

Cubo con 400 piezas de distintas formas geométricas: 14 formas diferentes (2 cuadrados diferentes, rectángulo, 5 triángulos diferentes, hexágono, trapecio, rombo, círculo, semicírculo, cuarto de círculo) en 7 colores. Es perfecto para para conocer las formas, descomponerlas, realizar composiciones, numeración, etc. Edad recomendada: a partir de 4 años.



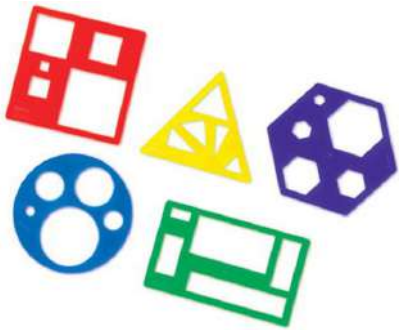
BLOQUES LÓGICOS
REF 900-37201078

Set de 72 bloques lógicos en 6 formas y colores diferentes para desarrollar percepción visual, reconocimiento de formas, geometría temprana y resolución de problemas. Piezas de 1 cm de grosor. Recomendado a partir de 3 años.



BLOQUES LÓGICOS TRASLÚCIDOS
REF 900-37201079

Set de 72 bloques lógicos traslúcidos en 6 formas y colores para desarrollar percepción visual, reconocimiento de formas y geometría temprana. Piezas de 1 cm de grosor. Recomendado a partir de 3 años.



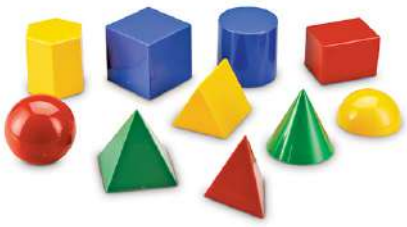
FORMAS GEOMÉTRICAS
DIBUJA FIGURAS
REF 137-5440

Plantillas para colorear y dibujar formas geométricas. Ayuda a entender las relaciones entre objetos, la espacialidad de las formas, la identificación de las formas y mucho más. Este set incluye 5 plantillas hechas en materiales de plástico resisten al uso, en las siguientes formas: círculo, triángulo, rectángulo, hexágono y cuadrado. Recomendado para niños de 4 a 8 años.



FORMAS GEOMÉTRICAS PLEGABLES 16 PCS
REF 137-LER0921

Este innovador juego de formas geométricas plegables es perfecto para las lecciones prácticas de simetría, perímetro, área, superficie y volumen. Cada forma se pliega, lo que permite ilustrar las propiedades bidimensionales de una forma tridimensional. Incluye: Cilindro, Pirámide cuadrada, Cubo, Prisma rectangular, Cono, Prisma hexagonal, Pirámide triangular y Prisma triangular. Incluye 8 piezas transparentes y 8 plegables. Recomendado a partir de 4 años.



FORMAS GEOMÉTRICAS GRANDES
REF 137-0922

Incluye un total de 10 piezas de distintas formas geométricas y colores. Fabricado en plástico muy resistente y duradero. Incluye una guía didáctica. Medida aproximada de las formas: 7 cm altura. Recomendado a partir de 7 años.



SÓLIDOS GEOMÉTRICOS TRASLÚCIDOS 5 CM
12 PZS REF 900-37201169
36 PZS REF 900-37201087

Set de sólidos geométricos traslúcidos de 5 cm en 6 colores para aprender formas 3D, nombres, características y mezclas de colores. Ideal para uso en paneles de luz. Recomendado a partir de 3 años.



SET 6 GEOPLANOS 23CM TRANSPARENTES
REF 1-95063

Set de 6 geoplanos transparentes con 121 enganches dispuestos en cuadrícula (11x11), ideales para usar en proyectores de opacos. Recomendado a partir de 7 años.



GOMAS PARA GEOPLANOS
REF 77-340499

120 gomas elásticas de 4 tamaños y 4 colores.



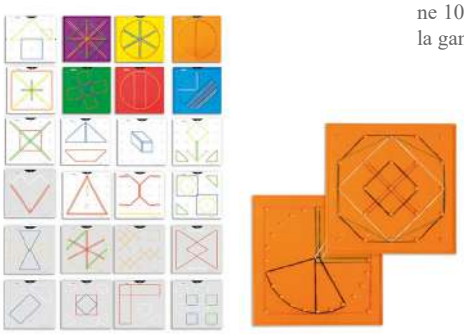
POLYDRON SET PRISMAS Y PIRÁMIDES
REF 252-10-3067F

Este completo juego incluye las formas del octógono y del decágono y está codificado por colores para facilitar su uso. Se incluye un conjunto completo de notas para el profesor con muchos ejercicios e ideas de ampliación. El juego de 121 piezas contiene 10 formas diferentes y una guía. Totalmente compatible con la gama Original Polydron. Recomendado a partir de 6 años.



GOREFLECTOR
REF 137-1503

Georeflector está pensado para que los jóvenes comprendan los planos y las dimensiones espaciales que nos rodean, además potencia la imaginación y la capacidad creadora. Recomendado a partir de 6 años.



GEOPLANOS
REF 1-95061

En la cara anterior dispone de 25 enganches en forma de cuadrícula (5x5) y en la cara posterior en forma circular (24+5). 6 paneles presentados en 6 colores diferentes, 120 gomas y 24 fichas de plástico. Recomendado a partir de 7 años.





TALLER DE GEOPLANOS
REF 77-340507

Actividades progresivas en las que el niño aprenderá a reproducir formas respetando su color y su posición en el geoplano. Incluye: 1 guía didáctica, 8 fichas de doble cara perforadas, 12 tarjetas con instrucciones, 2 geoplanos de madera y 128 gomas en 4 tamaños y colores diferentes. Recomendado a partir de 5 años. Pueden jugar 2 niños a la vez.





SET DE BASE 10
REF 1-95151

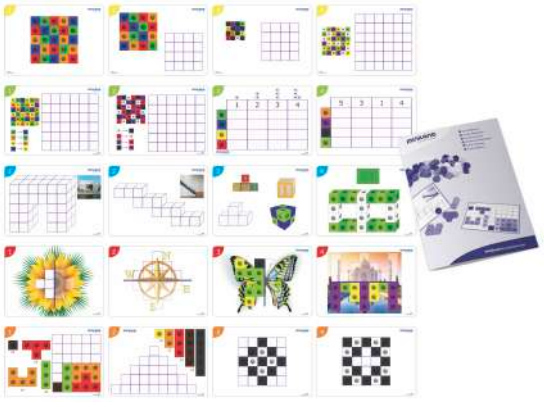
Set básico de matemáticas para trabajar y comprender la descomposición numérica del número 10. Incluye 100 unidades indispensables para la descomposición numeral, las comparaciones, las equivalencias y las primeras operaciones básicas de las matemáticas: suma, resta, multiplicación. Contenido: 121 piezas, 24 actividades de plástico, 15 tarjetas de plástico y 1 guia didáctica. Recomendado a partir de 7 años.





MATHLINK CUBES NUMBERBLOCKS SET DE CLASE
REF 137-HM94589-UK

Este es el set definitivo de recursos matemáticos NumberBlocks desarrollado para ayudar a los profesores a dar vida en el aula a los conceptos matemáticos. El set incluye todo lo que 12 parejas de alumnos necesitan para completar las 60 actividades de aprendizaje matemático de 15 minutos incluidas en la completa Guía del Profesor de 88 páginas. Recomendado a partir de 3 años.





ACTIVITY CUBES
REF 1-95203

Set de cubos, guía y actividades que sirven como apoyo a varias actividades de manipulación, y permiten adquirir las primeras nociones de lógica matemática. Permiten utilizar los cubos conectables como regletas en diferentes campos como el fraccionamiento del plano, la identificación en la cuadrícula y las propiedades, la reproducción en 3D, simetría y la organización del espacio. Contenido: 100 cubos 2x2cm, 20 fichas de actividades de plástico, 1 guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 6 años.



SET DE PAREJAS DE NÚMEROS MAGNÉTICOS GIGANTES
REF 137-LER5214

Permite mostrar, fácilmente, las relaciones numéricas en la pizarra. Los círculos y cuadrados magnéticos están diseñados para demostrar relaciones numéricas. Incluye 3 enlaces circulares, 3 números cuadrados, 4 líneas de conexión y 45 contadores magnéticos. Recomendado de 5 a 10 años.



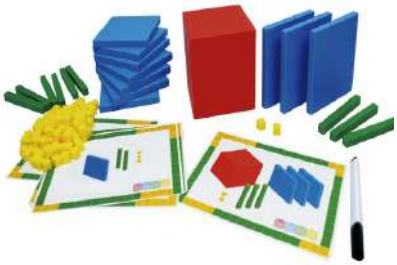
REGLAS FLEXIBLES 100 CM
REF 12-797

Transparentes y muy flexibles, estas reglas sirven tanto para medir contornos como para trazar líneas rectas. Incluye 6 reglas de 1 metro.



SET DE FLUIDEZ MATEMÁTICA MATHLINK
REF 137-4299

Trabaja distintas habilidades matemáticas con este único Set de cubos Mathlinks. El set combina los cubos de colores MathLink con 30 actividades reflejadas en las tarjetas que incluye. Se centra en la suma, resta, secuencias… Una forma visual y práctica de aprender y tangibilizar las matemáticas.



BASE 10
REF 12-1016

Facilitan la comprensión del sistema decimal.Ayudan a visualizar el valor posiciónal en números largos. Cada tarjeta tiene un marco diferente para realizar con unidades y centenas. Bloques Base decena: 1 cubo de 1000, 10 de 100, 10 de decena y 100 unidades, 6 tarjetas y un rotulador, presentado en una caja de plástico 15,5x19,5x11 cms.



ACTIVIDADES CON CUBOS MATHLINK
REF 12-1049

Las actividades con estas tarjetas fomentan el trabajo individual o en grupo, la observación y distinción de colores: seriaciones, la coordinación óculo–manual: encaje de los cubos. Las primeras cantidades: los números hasta el 5. Un maletín transparente con 100 cubos de 2 cms en 10 colores, 10 tarjetas y 3 cordones con instrucciones.



CINTA MÉTRICA
REF 12-984

10 cintas en lona plástica serigrafiadas en centímetros. Tamaño: 1m longitud y 5cm de ancho.



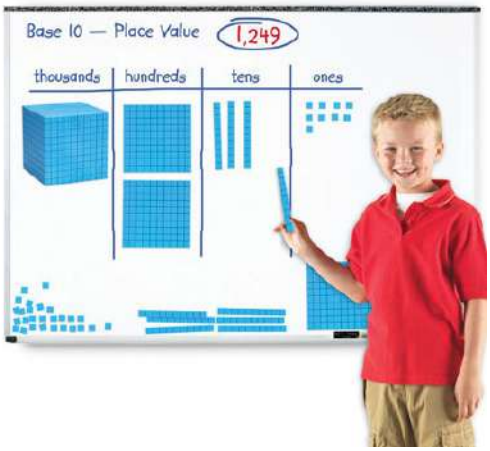
BLOQUES MAGNÉTICOS GIGANTES
REF 137-LER9863

Permiten a los niños reconocer formas, simetrías y patrones. El juego incluye 47 piezas entre las que se pueden encontrar hexágonos, cuadrados, triángulos, trapecios, paralelogramos y rombos y una guía de actividades. La pieza más larga mide 15 cm. Recomendado de 4 a 10 años.



SELLOS DESCOMPOSICIÓN NUMÉRICA BASE 10
REF 13-30692

Estos sellos ayudan a establecer la asociación que existe entre una cantidad de objetos, su representación pictórica, su descomposición canónica y su representación con cifras posicionales, entre otros aspectos. Aptos para cualquier tinta. Edad recomendada: De 3 a 8 años.



SET MAGNÉTICO GIGANTE BASE 10
REF 137-6366

Set magnético de gran tamaño para que los alumnos aprendan conceptos matemáticos en Base 10. Fotos de los 10 bloques de la base que permite visualizar la respresentación tridimensional. Incluye: 100 piezas de unidades, 20 barras de 10 unidades, 10 láminas de 100 unidades, 1 cubo de 1000 unidades.



FRISO DE LOS NÚMEROS
REF 12-830

Cuatro tiras con cinco números grandes cada una del 1 al 20 y 20 tarjetas de cantidades para relacionarlas. se puede colgar en la pared. Ideal para trabajar en grupo las cantidades, las secuencias y otras actividades numéricas. Medidas: 140x50 cm.



POP IT SENSORIAL
NÚMEROS DEL 1 AL 100
REF 137-95789

Explora los números, las matrices y otras habilidades matemáticas básicas con este estallido de burbujas sensorial interactivo. Aprovecha la parte delantera como tablero de cien para aprender los números del 1 al 100. Dale la vuelta para practicar la suma, la multiplicación y la geometría en la colorida cuadrícula de 10x10. Contenido: 6 Pop it sensorial con números. Medida: 30,5 x 30,5 x 1,2cm. Recomendado a partir de 3 años.





POP IT CUADRADO PARA APRENDER A CONTAR
REF 200-POPSQM

Esta colorida herramientas ayuda a los niños a visualizar los primeros conceptos matemáticos a través del juego táctil. Este Pop it es una herramientas matemáticas que ayuda a los alumnos a desarrollar el sentido numérico básico a través de la composición y descomposición de números de 5, 10, 20 y más. Edad recomendada: a partir de 3 años.



MIS PRIMEROS NÚMEROS LARGOS CON BLOQUES BASE 10
REF 13-30691

Set de bloques que permiten representar los números largos del 1 al 999 con material manipulativo base 10. Facilita a los niños el aprendizaje de las matemáticas con una metodología experiencial: Les permite ver y tocar conceptos matemáticos abstractos. Edad recomendada: De 4 a 8 años.



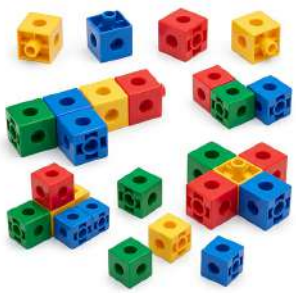
POP IT APRENDE A CONTAR (6UD)
REF 137-95439

Estas coloridas herramientas ayudan a los niños a visualizar los primeros conceptos matemáticos a través del juego táctil. Estos Pop it son herramientas matemáticas que ayudan a los alumnos a desarrollar el sentido numérico básico a través de la composición y descomposición de números de 5, 10, 20 y más. Recomendado a partir de 3 años.



CUBOS ENLAZABLES FORMAS 2 CM
100 PCS REF 900-37201015
150 PCS REF 900-37201014

Set de 100 o 150 cubos enlazables de 2 cm en colores brillantes, fabricados en plástico resistente y seguro. Permiten construcciones en todas direcciones, fomentando creatividad y aprendizaje matemático. Recomendado a partir de 3 años.



CUBOS ENLAZABLES COLORES 2 CM
100 PCS REF 900-37201007
75 PCS REF 900-37201167

Set de 100 o 75 cubos enlazables de 2 cm en colores brillantes. Fabricados en plástico resistente y seguro, ideales para fomentar la creatividad y el aprendizaje de matemáticas como numeración y patrones. Recomendado a partir de 3 años.



MULTICUBOS
REF 77-333306

200 cubos de 10 colores surtidos. Arista del cubo: 2 cm.



BOTE 1.000 CUBOS
REF 1-95211

Surtido de 1.000 cubos en 10 colores diferentes de 1 cm. de lado y ensartables en una sus caras. Ideal para apoyar los conceptos de unidad, decena, centena y millar. Contenido: 1000 cubos 1x1cm. Recomendado para niños de 5 a 8 años



CAJA DE REGLETAS DE MADERA
REF 6-49

Conjunto de Regletas 2x2 cm. Fabricadas en madera coloreada. Presentadas en una caja de madera compartimentada para clasificar cada tipo de regleta. En total incluye 61 piezas. Incluye guía didáctica. Recomendado a partir de 5 años.



BOLSA REGLETAS 10X10 55 PCS
REF 59-51105



REGLETAS FRACCIONADAS
REF 233-219

52 Piezas. Ayudan en la comprensión de la progresión numérica. Están numeradas por una de sus caras como sistema Autocorrector para el niño.



REGLETAS Y TARJETA S DE ACTIVIDADES
REF 12-948

186 regletas de plástico. Seis tarjetas impresas por ambos lados con actividades y juegos de secuencias, sumas y restas para realizar con las regletas. Incluye 2 dados. Recomendado de 4 a 10 años



JUEGO DE REGLETAS EN CAJA
REF 59-51106

Juego de regletas matemáticas en caja de madera con tapa deslizante y compartimentada, 300 regletas de madera de varias longitudes y colores. Además incluye una guía pedagógica con ejemplos. Medidas: 22,50 x 22,50 x 7 cm. A partir de 4 años.





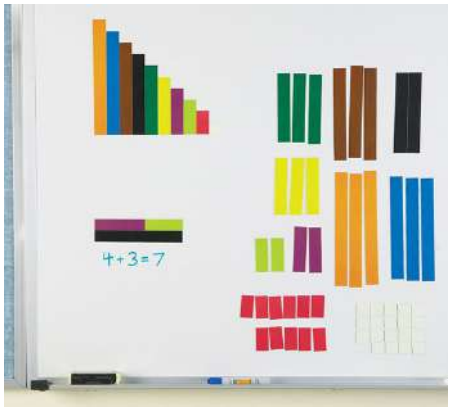
REGLETAS MATEMÁTICAS DE COLORES 308 PCS
REF 370-56166

Set de 308 regletas de colores que representan números del 1 al 10. Ideal para aprender operaciones básicas, clasificar y contar. Incluye caja con tapa acrílica. Recomendado a partir de 3 años.



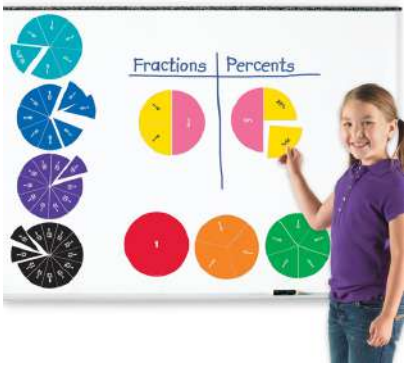
REGLETAS
REF 232-53853

Conjunto de piezas de tamaño proporcional que representan un todo, mitades, tercios, cuartos, quintos, sextos, octavos, décimos y doceavos en 9 colores distintos. Se suministra en una resistente bandeja de plástico.



REGLETAS DE CUSENAIRE MAGNÉTICAS GIGANTES
REF 137-7708

Estas regletas magnéticas son ideales para demostraciones en clase. Se utilizan para enseñar operaciones matemáticas. La pieza más grande mide 25 cm de largo x 2,5 cm de ancho. Incluye: 64 regletas de Cuisenaire. Recomendada de 5 a 10 años.



CÍRCULOS MAGNÉTICOS FRACCIONES Y PORCENTAJES
REF 137-1616

Herramienta para estudiar fracciones, porcentajes y equivalencias en la pizarra. Por un lado tienen las fracciones y en el reverso porcentajes. Codificado por colores para fuerzo visual.



TORRE DE FRACCIONES
REF 137-2510

51 cubos de fracciones perfectos para explorar y comparar fracciones. Los niños aprenden construyendo modelos matemáticos sencillos y gráficos que demuestran claramente las relaciones entre las fracciones. Recomendado a partir de 6 años.



TORRES DE FRACCIONES ARCOIRIS
REF 137-2509

Ayuda a reforzar las conexiones entre cantidades equivalentes. Gracias a los patrones de colores que ilustran cada fracción los niños conseguirán mejores resultados. De 6 a 10 años.



SET FRACCIONES
REF 1-95218

Aprender las fracciones es ameno y divertido. El aprendizaje se apoya en las piezas de plástico que ilustran cada concepto para hacer perfectamente entendible el mundo de las fracciones. De 7 a 9 años.



PUZZLE FRACCIONES CÍRCULO
REF 105-57737

Fabricado en madera. Diámetro del puzzle aprox. 12 cm. Edad recomendada: A partir de 4 años.



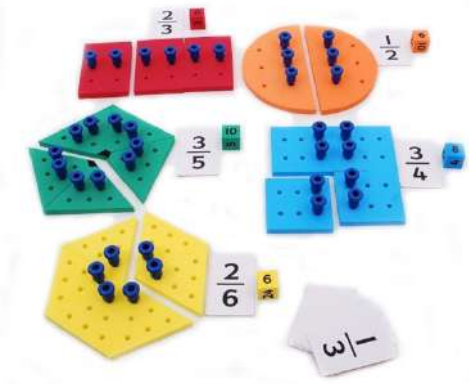
FOAM MAGNETIC FRACTIONS
REF 137-0611

Set de 51 Losetas de Foam con Fracciones. Incluye: Unidades, mitades, tercios, cuartos, quintos, sextos, octavos y duodécimos.



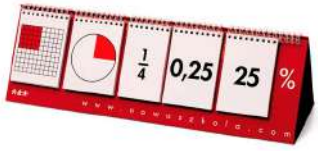
FRACTION FORMULA
REF 137-EI3220

Recurso educativo utilizado por escuelas y maestros para enseñar las fracciones. Indicado para cuatro alumnos e incluye cuatro tubos, 52 cartas de fracción, 52 fracciones, 20 cartas de puntuación y una guía docente. De 8 a 12 años.



FRACCIONES DE CANTIDADES
REF 232-54057

Un conjunto de componentes prácticos para que los niños puedan encontrar la fracción de una cantidad dada. El set ha sido ideado y realizado siguiendo las directrices de profesores. Tamaño del círculo: 200mm dia. A partir de los 3 años.



CUADRO FRACCIONES
REF 237-NS1298



Set educativo con 75 tarjetas giratorias que muestran la relación entre fracciones, decimales y porcentajes mediante diagramas circulares y cuadrados. Incluye 5 tipos de actividades y base común. Medidas: 47 x 14 x 13,5 cm. Recomendado a partir de 6 años.





JUEGO PIZZA FRACCIÓN
REF 137-LER5060

Este ingenioso juego enseña conceptos y habilidades de fracción usando rebanadas de pizza para identificar denominaciones de fracción. Incluye 13 pizzas de doble cara y tres giradores de doble cara que proporcionan diferentes niveles de aprendizaje. Para 2-6 jugadores. Recomendado a partir de 6 años.





TAZAS MEDIDORAS DE FRACCIONES ARCOIRIS
SET DE 4 REF 137-HM93439
SET DE 9 REF 137-HM93399

Forma divertida en 3D de ayudar a aprender fracciones, volumen y capacidades. El juego de 4 tazas incluye entero, medio, tercero y cuarto. Con una base en color para visualizar la fracción y lados transparentes para ver el interior cuando se llenan de agua, arroz ... Las tazas encajan de forma ordenada y segura en la base de almacenamiento cuando no están en uso. El juego de 9 incluye tazas enteras, ½, 1/3, ¼, 1/5, 1/6, 1/8 / 1/10 y 1/12. Incluye guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 7 años.



SET CILINDROS GRADUADOS
REF 232-52703

7 Recipientes translúcidos para contener liquidos y fluidos. Fabricados en polipropileno autoclavable. Capacidad de: 10, 25, 50, 100, 250, 500 y 1000 ml. A partir de los 3 años.



SET DE MEZCLAS Y MEDIDAS
REF 137-2783

Codificado por colores que permite visualizar cantidades equivalentes en diferentes formatos y de una forma sencilla y fácil de comprender. Incluye: báscula, tazón con tapa (15 cm), tazas y cucharas dosificadoras proporcionales y 10 tarjetas de actividades. De 3 a 6 años.



JARRAS DE MEDIDA 5 UDS
REF 1-95213

Graduadas: 100, 200, 300, 500 y 1.000 c.c. De 5 a 8 años.



TUBOS DE ENSAYO JUMBO
REF 137-2788

Robusto soporte y seis tubos de 100 ml con tapas roscadas de diferentes colores y guía de actividades. A partir de 3 años.



CILINDROS GRADUADOS
REF 137-LER2906

7 cilindros de polipropileno duraderos que vienen en calibraciones de 10, 25, 50, 100, 250, 500 y 1000 ml. Recomendado para niños de 8 a 10 años.



BÁSCULA MATEMÁTICA MONSTRUOSA
REF 92-E0511

Coloca los pesos en forma de monstruitos en la báscula y aprende matemáticas básicas, con pesos, medidas y equilibrio. Incluye un total de 22 piezas. Tamaño: 38x14x18 cm. A partir de 3 años.



BALANZA DE CUBETAS
REF 137-0897

Los cubos tienen hasta 1 litro de capacidad. Se pueden quitar y poner fácilmente. Incluye cinco pesas de 5 y 10 gramos cada una. Edad: A partir de 3 años.



PIPETAS JUMBO
REF 137-2779

Ideal para experimentar con el volumen y la causa y el efecto. Incluye Seis goteros (11,5 cm) y Soporte de almacenamiento (11x11 cm). De 3 a 10 años.



BALANZA CON CUBETAS
REF 137-LER1521

Los estudiantes pueden medir líquidos o artículos secos, estimar, comparar y contrastar. Incluye cajón de almacenamiento en la base y dos cubos extraíbles de 400ml con indicadores de medición marcados, agregue tapas de cubeta para usar como una plataforma de equilibrio. Medidas 42x16,5x15cm. Recomendado para niños a partir de 3 años.



PESAS DE PLÁSTICO
REF 1-95032

Caja de plástico con diferentes tamaños de pesas de plástico, para complementar balanzas. 16 pesas de 20 gramos, 20 pesas de 10 gramos, 20 pesas de 5 gramos y 20 pesas de 1 gramos. De 7 a 9 años.



SET DE MEDICIÓN DE LÍQUIDOS
REF 232-53967

Set de medición de volumen de líquidos anidables, que incluye 5 botellas medidoras, 3 jarras medidoras, 5 tazas medidoras y 6 cucharas medidoras. Los frascos medidores anidables que miden líquidos de 50 a 3.000 ml. A partir de 3 años.



SET DE 54 PIEZAS DE PESO Y MEDIDAS
REF 137-LER4292

Explora el peso y la medida con estos pesos fácilmente apilables. Los pesos están codificados por colores y ofrecen pistas visuales en las actividades de medición. El juego de 54 incluye 20 pesos de 1g, 20 de 5g, 10 de 10g y 4 de 20g. Recomendado de 6 a 10 años.



BALANZA DE SÓLIDOS Y LÍQUIDOS
REF 1-95031

Balanza de plástico de gran precisión. Con cubetas y tapas, 14 pesas de plástico y 11 pesas de metal. Tamaño de 43 cms. Apoyo escolar a las nociones de peso y equivalencia. Recomendado para niños de 7 a 9 años.





BALANZA NUMERADA
REF 137-LER0100

A medida que los estudiantes manipulan el equilibrio, adquieren conocimientos sobre conceptos abstractos de operaciones numéricas, ecuaciones algebraicas y propiedades de la aritmética. El juego incluye una balanza, 20 pesas de 10 g, etiquetas y folleto con instrucciones. Grados 3-6. Para niños de 6 a 10 años.





BALANZA
REF 137-93404

Para explorar la medición de peso, la comparación y la equivalencia con la balanza de plato encajable. Esta balanza fácil de usar es ideal para el aula moderna y se ensambla y desmonta en 3 pasos rápidos. Llene los recipientes transparentes de 500 ml con líquidos o sólidos, mientras los niños exploran pesos, medidas y volumen. El dial de equivalencia se puede ajustar a medida que los estudiantes investigan mayor que, menor que e igual a. Una vez terminada la lección, los componentes se anidan para un almacenamiento ordenado. Incluye guía didáctica. Recomendado para niños de 3 a 7 años.



ALFOMBRA MATEMÁTICA 120 MAKE A SPLASH
REF 137-1772

Alfombra matemática numerada hasta el 120 para practicar conceptos numéricos como sumar, restar, contar, ordenar... Incluye: 64 marcos cuadrados, 64 tarjetas de marcación cuadrada, 4 marcos en forma de cruz, 2 dados numéricos inflables, cubo inflable para +/-1, +/-10 e instrucciones. Tamaño: 120 x 140 cm. Recomendado de 6 a 10 años.



ALFOMBRA NUMÉRICA HASTA EL 100
REF 137-1100

Versión extragrande del conocido panel de las centenas. Refuerzo para contar, patrones numéricos, valor de lugar, operaciones, resolución de problemas y fluidez numérica general... Incluye 2 dados inflables y 54 marcos numéricos cuadrados.



LAS MATEMÁTICAS MARCAN EL PUNTO
REF 137-0383

Fomenta la actividad física mientras los niños tiran los dados, resuelven la ecuación y luego saltan sobre la respuesta. La idea de este juego es promover la actividad física y el juego cooperativo mientras se refuerzan conceptos matemáticos. El juego incluye dos dados de foam con números, un dado de operación y 28 marcadores de juego. Medidas del tapete: 122 x 152cm. Recomendado de 5 a 10 años.



STEM EXPLORER BRAINOMETRY
REF 137-LER9306

Resuelve los rompecabezas que ponen a prueba tu conocimiento de las formas, el pensamiento crítico, la motricidad fina y mucho más. Los cuatro colores y los patrones también potencian las habilidades de reconocimiento. Incluye 24 formas y tarjetas de desafío de doble cara. La pieza más grande (cruz) mide 4x4x2,5cm. Recomendado a partir de 5 años.



ACTIVITY MECANIKO
REF 1-32657 191 PIEZAS

Juego de Ingenieros con piezas de todo tipo y fichas guía para construir objetos funcionales. Aumentando la dificultad y la creatividad progresivamente. Edad recomendada: de 4 a 9 años.



STEM EXPLORERS BRAINOMETRY
SET DE CLASE
REF 137-LER9467

La versión para el aula del set Brainometry incluye 120 bloques y 20 desafíos para desarrollar cooperación, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Los estudiantes también mejoran sus habilidades motoras finas mientras resuelven los rompecabezas. Incluye un recipiente reutilizable para facilitar la limpieza. Edad recomendada: a partir de 5 años.



CONSTRUCCIÓN ESPACIAL
REF 900-37306006

Set de 160 piezas con bolas, palos, ruedas y piezas variadas para construir estructuras 3D. Desarrolla concentración, coordinación y visión espacial, fomentando creatividad y habilidades STEM desde temprana edad. Recomendado a partir de 3 años.



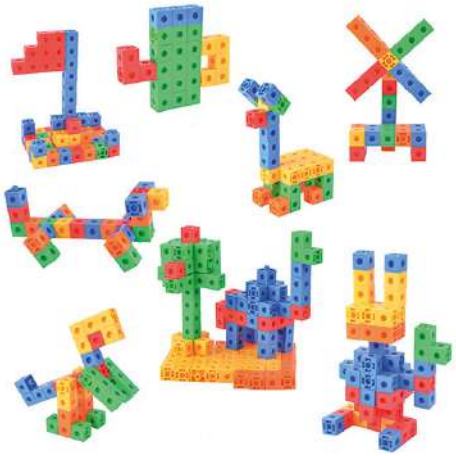
MATHLINK CUBES BIG BUILDERS
REF 137-9291

Juego de actividades con cubos para trabajar los primeros conceptos matemáticos (contar, sumar, clasificar…) y de ingeniería creando construcciones en 3D (sus propios animales en 3-D, vehículos, etc.) Los niños pueden seguir la guía de actividades o jugar libremente. Recomendada de 5 a 9 años.



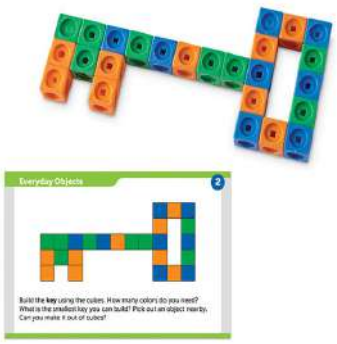
MOSAIC ART 3D
REF 1-95020

Juego de construcción en el que se crea en 2D y en 3D. Se utiliza un resistente soporte de montaje, que a su vez es la tapa del contenedor donde se guarda todo el contenido. Incluye: 181 piezas con herramientas y 12 actividades de juego. Edad recomendada de 3 a 7 años.



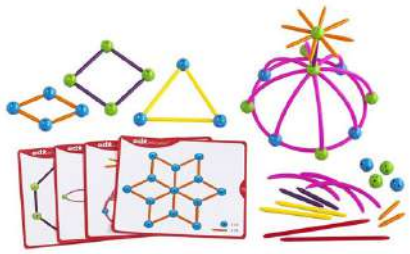
MULTICUBOS BLOQUES
CONSTRUCCIÓN MATEMÁTICA
REF 900-37306013

Set de 250 bloques en 5 colores para construir modelos 2D y 3D, ideal para aprender conceptos matemáticos como contar, sumar y multiplicar. Incluye tarjetas educativas. Estimula habilidades motrices y espaciales. Recomendado a partir de 3 años.



STEMS EXPLORERS MATHLINK BUILDERS
REF 137-9294

Mejora el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas con 10 desafíos de construcción. Los niños pueden construir animales, diseñar estructuras muy realistas y basadas en el día a día. Enlazar los cubos para desarrollar la motricidad fina y fortalecer los músculos de la mano. Recomendado de 5 a 9 años.



SET DE CONSTRUCCIÓN PRINCIPIANTES
REF 232-54049

Mejora las habilidades motoras finas, así como la imaginación de los niños y desarrollar un pensamiento lógico a partir de la resolución de problemas. Contiene: 80 palos en 4 tamaños y 4 colores, 40 bolas conectoras, 24 cuartos de círculo y 20 tarjetas de actividades. Edad recomendada: A partir de 3 años.



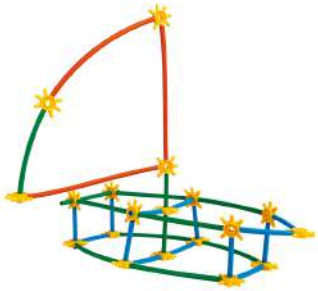
SET DE CONSTRUCCIÓN JUNIOR
REF 232-75130

Mejora las habilidades motoras finas, así como la imaginación de los niños y desarrollar un pensamiento lógico a partir de la resolución de problemas. Contiene: 200 palos de plástico flexibles y 20 tarjetas de actividad.



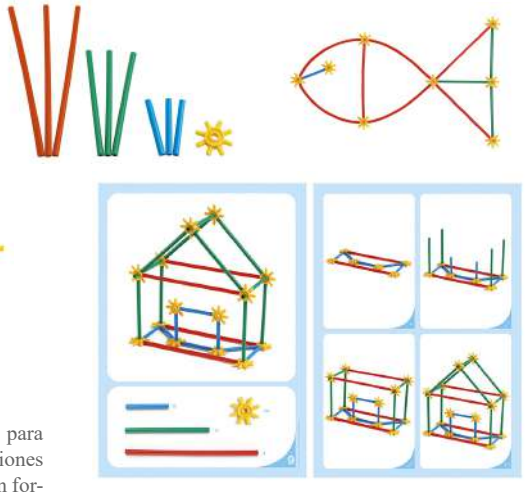
SET CONSTRUCCIÓN
DE FORMAS GEOMÉTRICAS
REF 137-1776

Construcción de formas uniendo las piezas y los conectores. Ideal para potenciar el desarrollo de la imaginación, creatividad y motricidad fina. Un total de 90 palos en 3 tamaños diferentes, 32 curvas y 48 conectores. Edad recomendada: a partir de 7 años.



BAMBUCHICOLOR
REF 77-306535

Tallos de plástico flexible y blando para realizar composiciones en tres dimensiones y con curvas. Se unen con una pieza en forma de roseta. 268 piezas de plástico (170 tallos de 3 tamaños y 3 colores, y 98 piezas de unión). L. tallo: 15/10/5 cm. Ø roseta: 3 cm. Lote de 268 piezas. A partir de 3 años.



FICHERO BAMBUCHICOLOR
REF 77-305163

12 fichas con fotos por ambas caras. En una aparece el objeto que hay que construir, y en la otra, el proceso de montaje dividido en 4 etapas.



CONJUNTO DE CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA
DIVE INTO SHAPES
REF 137-1773

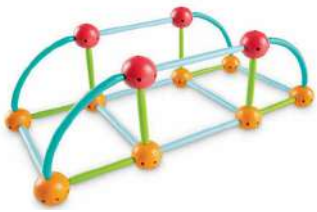
Combínalas para crear nuevas formas en 2-D o 3-D. Incluye palos, curvas y conectores duraderos. 60 varillas en 3 tamaños (6.30 cm, 7.60 cm, 13.30 cm), 20 curvas, 34 conectores y 15 tarjetas de actividad de doble cara (30 actividades). Edad recomendada: A partir de 6 años.





GEOSTIX – SET DE CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA 3D
REF 360-21380C

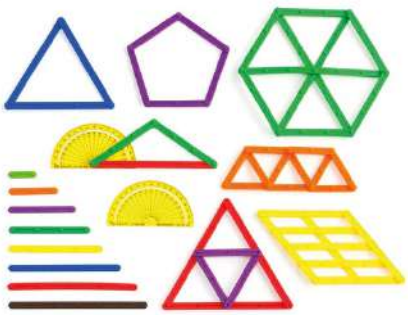
Set de construcción 3D con 158 piezas encajables y cuaderno de actividades. Desarrolla la creatividad, el pensamiento espacial y la motricidad fina. Presentado en caja plástica. Recomendado a partir de 5 años.





STEM EXPLORERS GEOMAKERS
REF 137-9293

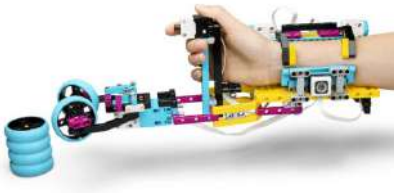
La Gama STEM Explorer trata de estimular la curiosidad del niño de forma natural así como fomentar el aprendizaje STEM. Los geomakers fomentan la comprensión de las formas 2-D y 3-D a través del juego. Los desafíos de construcción pondrán a prueba las habilidades de resolución de problemas de los niños. Los niños pueden experimentar la construcción con varillas curvas únicas, palos rectos y conectores de varios orificios. Contenido: 30 Palos: 10 pequeños, 12 medianos y 9 grandes, 12 Curvas, Seis conectores rojos (8 agujeros), Diez conectores naranja (10 agujeros). Recomendado a partir de 5 años.



GEOSTIX
SET DE CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA
REF 360-21366C

Set de 100 varillas flexibles con múltiples conexiones, 2 transportadores y 16 tarjetas de actividades. Permite crear figuras geométricas y trabajar conceptos como ángulos, polígonos y líneas. Recomendado a partir de 3 años.





LEGO EDUCATION SPIKE PRIME - KIT ROBOTICA EDUCATIVO
REF 333-45678

El set LEGO Education SPIKE Prime es la herramienta de aprendizaje STEAM para estudiantes del primer ciclo de Educación Secundaria. Combinando coloridos elementos de construcción LEGO, un hardware fácil de usar y un lenguaje de programación intuitivo de arrastrar y soltar basado en Scratch, SPIKE Prime involucra continuamente a los estudiantes en actividades de aprendizaje lúdico para pensar críticamente y resolver problemas complejos, independientemente de su nivel de aprendizaje. Desde sencillos proyectos de iniciación hasta ilimitadas posibilidades de diseño creativo, SPIKE Prime ayuda a los estudiantes a aprender las habilidades esenciales de STEAM y del siglo XXI necesarias para convertirse en las mentes innovadoras del futuro … ¡mientras se divierten! El corazón del sistema SPIKE Prime es el HUB programable. Este dispositivo avanzado pero fácil de usar, con forma de ladrillo, cuenta con 6 puertos de entrada / salida, matriz de luz 5×5, conectividad Bluetooth, un altavoz, giroscopio de 6 ejes y una batería recargable. El SPIKE Prime Set también incluye motores y sensores de alta precisión que, junto con una gran variedad de elementos coloridos de construcción de LEGO, permiten a los estudiantes diseñar y construir divertidos robots, dispositivos dinámicos y otros modelos interactivos. El entorno de programación intuitivo para tablets y ordenadores toma los mejores elementos del popular lenguaje de programación basado en Scratch, creando un sistema que encantará a profesores y alumnos. Además del material de introducción, la aplicación viene con 3 planes de unidades de contenido STEAM alineados con el currículo que se enfoca en Ingeniería y Ciencias de la Computación. Diseñadas para estudiantes del primer ciclo de Secundaria y optimizadas para sesiones de aprendizaje de 45 minutos. A partir de 10 años.









LEGO EDUCATION SPIKE ESSENTIAL - KIT ROBOTICA EDUCATIVO
REF 333-45345

SPIKE Essential, que forma parte del concepto de aprendizaje de LEGO®, brinda cinco unidades que contienen cada una ocho lecciones de 45 minutos de contenidos STEAM alineados con el currículo. Cada lección comprende completos planes de lección en línea con actividades adicionales de matemáticas y lengua. Además, proporcionamos rúbricas de evaluación y vídeos de apoyo docente. Cuatro figuras reconocibles con identidades y características diversas para fomentar la resolución de problemas y el aprendizaje socioemocional. Incluye dos motores pequeños, un sensor de color, una matriz de luces de color 3×3 y un hub pequeño inteligente con dos puertos de E/S, conectividad Bluetooth, sensor giroscópico de seis ejes y una batería recargable de iones de litio con puerto micro-USB para carga y conexión. El set de 449 piezas incluye además una selección de los conocidos ladrillos LEGO y elementos de repuesto para una construcción intuitiva y fácil. Resistente caja de almacenamiento con bandejas clasificadoras codificadas por colores para facilitar la gestión en clase. La aplicación SPIKE, inspirada en el lenguaje de programación Scratch, adecuada a la edad y basada en iconos y palabras, ayuda a los alumnos a desarrollar sus capacidades de programación. A partir de 6 años.





LEGO EDUCATION
SET DE EXPANSION V2 SPIKE PRIME
REF 333-45681

El kit de piezas extra SPIKE Prime te permitirá construir casi cualquier cosa que imagines y darle vida. Participe en el apasionante mundo de las competiciones de robótica con el set de expansión SPIKE Prime de LEGO Education. Con 603 elementos, entre ellos, ruedas grandes, engranajes banana, un sensor de color y un motor grande, esta ampliación del set SPIKE Prime (Ref.: 333-45678) brinda más de 10 horas de aprendizaje STEAM que inspirarán a los profesores y alumnos de primero y segundo de secundaria a crear modelos más avanzados, preparándoles al mismo tiempo para el divertido y desafiante mundo de las competiciones de robótica. IMPORTANTE: Esto es un Set de expansión. Necesitas del Set Inicial SPIKE Prime (Ref.: 333-45678). Elementos LEGO Technic y System en una nueva paleta cromática, con 2 ruedas grandes, engranajes con forma de plátano, un motor grande y un sensor de color. Ahora incluye la placa de creador que ayuda a integrar de forma fácil y rápida tus dispositivos SBC preferidos. Unidad «Listos para competir», con más de 10 horas de aprendizaje STEAM de acuerdo con los contenidos curriculares. Incluye apoyo docente y completas unidades didácticas online. A partir de 10 años.









KIT DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL PRIME
REF 333-2000480

Este kit diseñado para Secundaria de 110 piezas se basa en el sistema de construcción LEGO Technic, diseñado para construir fácilmente una gran variedad de modelos tales como máquinas, animales y juegos, que se construyen de manera rápida y sencilla. Es el complemento ideal para el kit LEGO Education SET BricQ Motion Prime (333-45400) y del kit LEGO Education SPIKE Prime – Kit Robótica Educativo (333-45678)

KIT DE APRENDIZAJE INDIVIDUAL ESSENTIAL
REF 333-2000481

Este kit diseñado para Primaria de 102 piezas brinda una amplia gama de elementos decorativos y ladrillos LEGO apilables que despiertan la imaginación e inspiran a construir una gran variedad de creaciones. Es el complemento ideal para el kit LEGO Education SET BricQ Motion Essential (333-45401) y del kit LEGO Education SPIKE Essential – Kit Robótica Educativo (333-45345)



STEM: SET DE ACTIVIDADES FUERZAS Y MOVIMIENTO
REF 137-2822

Incluye: Péndulo con marco. 2 pistas de plástico con diferentes texturas, 2 coches en miniatura, 2 bloques de distintos pesos. 10 cartas de actividad y guía de actividades multilingüe. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



STEM: SET DE ACTIVIDADES DE MAQUINARIA
REF 137-2824

Set para aprender las fuerzas y leyes de la física que hay detrás de las máquinas. Contiene 6 máquinas simples de plástico, 10 cartas de actividad y guía de actividades multilingüe. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



ROBOT BLUEBOT
REF 234-IT10082

Robot ideal como punto de partida para el aprendizaje de la Robotica y codificación. Puede ser controlado de forma inalámbrica a través tablet (a través de APP gratuita) o PC/MAC. Ideal para interactuar con otros Bee-Bots y Blue-Bots. Se puede grabar audio para reproducirlo y confirmar cuando se introducen los comandos.





ROBOT BEE BOT RECARGABLE
REF 234-It10077

Bee-Bot® es un punto de partida perfecto para enseñar para la robotica infantil trabajando control, lenguaje direccional y programación. Se mueve en pasos de 15 cm y gira en 90°. Suministrado con un cable USB para recargar. Es el robot de iniciación a la programación más popular.





MALETÍN PARA GUARDAR BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10294



ESTACIÓN DE CARGA BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10213

Una estación de carga para hasta seis Bee-Bot's® o Blue-Bot's® recargables. Se conecta a la corriente. Fácil de transportar.



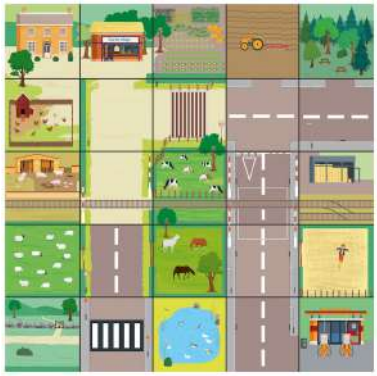
SET DE 6 CARCASAS PUSHER PARA BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10112

Las carcasas permiten que las BeeBot puedan empujar objetos de un destino a otro con este juego de empujadores/pushers Bee-Bot®/ Blue-Bot®. Set de 6 carcasas de colores variados.Se adapta tanto a Bee-Bot® como a Blue-Bot® de forma sencilla mediante un clic.



SET DE 6 CARCASAS SUJETA LÁPICES PARA BEE BOT
REF 234-IT10114

Coloca la carcasa haciendo clic sobre la BeeBot y agrega un bolígrafo al hueco portaboligrafos. Tu robot está listo para pintar mientras realiza sus recorridos. Set de 6 carcasas de colores surtidos. Hechas de un plástico de alta calidad que está diseñado para soportar el día a día en la escuela.



BEE BOT TAPIZ CAMPO
REF 234-IT10144



TAPIZ RECUADROS PARA BEEBOT
4X6 REF 234-IT10125
5X5 REF 234-IT10126
8X8 REF 234-IT10127

Puedes elegir el número de cuadrículas de la matriz: 4×6, 5×5 y 8×8 recuadros. Personaliza tu propio tapete insertando tus propias fotos y dibujos en este tapiz transparente. Crea tus propias tarjetas para apoyar cualquier tema interdisciplinario. Programa Bee-Bot® para trabajar en tus propias temáticas e historias.

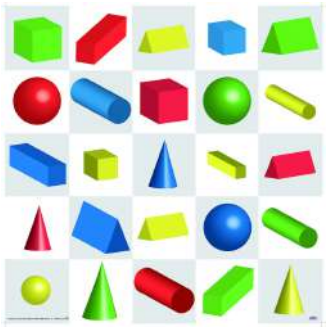


BEE BOT TAPIZ FORMAS, COLORES Y TAMAÑOS
REF 234-IT00854

Para familiarizarse con las formas, colores y tamaños.



BEE BOT TAPIZ ALFABETO
REF 234-IT00853



3D SHAPES TAPIZ
REF 234-IT01075

Para Bee-Bot® y Blue-Bot®. Formas en 3D. Tapiz de 75x75 cm.



CARRETERA PARA BEE BOT Y BLUEBOT
REF 234-IT10150

Módulos con diseño de carreteras para crear infinitas posibilidades de rutas realistas. Contiene 25 piezas de carretera, para construir un camino y que los estudiantes programen el robot para seguir su ruta. También contiene 4 piezas extras que pueden ser usadas para añadir complejidad al reto.



BEE BOT TAPIZ ISLA DEL TESORO
REF 234-ITSMAT1



TAPIZ CALLE PARA BEEBOT
REF 234-IT10131



BEE BOT TAPIZ CASILLERO
REF 234-ITSGRID

Tapete transparente de 16 casillas. Esta cuadrícula clara de 4 x 4 se puede utilizar para ayudar con la programación de rutas. Coloque el tapete encima de las alfombras y mapas existentes o simplemente pida a los alumnos que diseñen el suyo.



CODE&GO:
RATÓN ROBOT MATEMÁTICAS
REF 137-2861

Integra el mundo de la codificación con conceptos básicos matemáticos. Un divertido juego de mesa en donde se desarrollan conceptos clave para el aprendizaje de las matemáticas. Incluye: tablero de doble cara de 50 cm x 25 cm, 11 tarjetas de números (0-20), 2 dados numéricos, un dado de operaciones, Guía de actividades. Recomendado para uso individual o grupos reducidos. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



CODE&GO SET DE ACTIVIDADES ROBOT BOTLEY
REF 137-2935

El Set de Actividades para Robot Botley está diseñado para enseñar a los niños habilidades de codificación temprana, fomentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas. El set incluye 1 robot Botley, brazos desmontables, 40 tarjetas de codificación, tableros, accesorios para crear obstáculos y actividades, y una hoja de pegatinas. Edad recomendada: de 5 a 9 años.





ROBOT BOTLEY CODIFICAR
REF 137-2936

Botley es un robot que fue diseñado y creado para fomentar las habilidades de codificación temprana. Funciones lógicas como: Avanzar, Girar a la izquierda o derecha, Paso atrás, Detectar y evitar objetos, bucles de repetición. Recomendado para uso individual o actividades en grupos reducidos. Mide 13 (An) x 7 (Al) x 8.5 (Prof) cm. Funciona con pilas (no incluídas). Contiene 40 cartas de codificación. De 5 a 9 años.





JUEGO DE LÓGICA ROBOT RATÓN
REF 137-2831

El objetivo de juego es que el Ratón Colby alcance el queso. Incluye tarjetas de actividad para construir uno de los laberintos, o pueden crear propios. Una vez construido el laberinto, las tarjetas de codificación se utilizan para crear una ruta paso a paso hasta el final. Colby entonces tendrá que ser programado con los botones de colores en su espalda para hacer su camino a través del laberinto. Estas actividades prácticas y experimentos desafían a los niños a pensar críticamente, participar en la resolución de problemas creativos y adquirir habilidades para la ciencia, la tecnología, la ingeniería y los campos relacionados con las matemáticas. Incluye: Ratón Robot, 16 rejillas de laberinto verde, 22 paredes púrpura del laberinto, 3 túneles anaranjados, Cuña de queso, 30 tarjetas de codificación de doble tamaño y 10 tarjetas de actividades de doble cara. Colby mide 10 cm aproximadamente y necesita 3 pilas AAA (no incluidas). Edad recomendada: a partir de 5 años.



CODE&GO: RATÓN ROBÓTICO
REF 137-2841

Divertido juego de mesa para aprender a codificar. Este kit brinda un contacto cercano con actividades en las que llama su atención y abre el espectro a nuevos entretenimientos educativos. Incluye: un ratón robótico de 10 cm y requiere 3 pilas AAA (no incluidas). Edad Recomendada: De 4 a 9 años.





CODE&GO: RATONMANÍA
REF 137-2863

Divertido juego de mesa para aprender a codificar. Tablero de 40,5 x 40,5 cm. 90 tarjetas de codificación: 40 hacia adelante, 20 hacia la derecha, 20 hacia la izquierda, 10 hacia atrás y 12 cuñas de queso. 8 cartas de juego, 8 paredes de laberinto y 4 modelos de ratones robot. Dado e instrucciones. Número de jugadores: de 2 a 4 jugadores. De 5 a 9 años.



CRIATURAS CODIFICADORAS: DINOSAURIOS
REF 137-LER3082

Los personajes de este juego serán sus primeros amigos de codificación. Dos dinosaurios codificadores enseñan los primeros conceptos STEM a través de la codificación y el juego. Incluye retos de codificación basados en el juego con los dinos y también permite el juego libre creando tus propios retos. Recomendado a partir de 4 años.



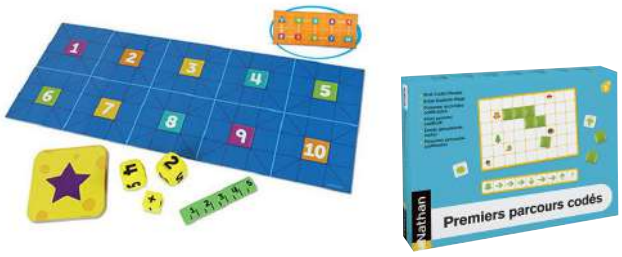
CRIATURAS CODIFICADORAS: CACHORROS
REF 137-LER3080

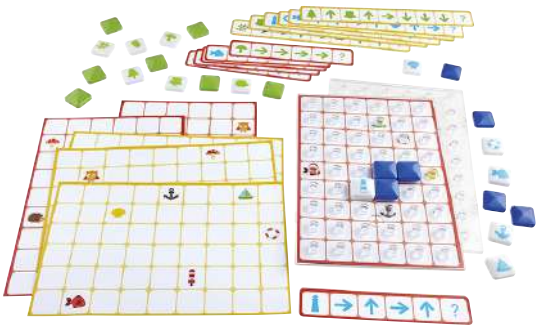
Los personajes de este juego serán sus primeros amigos de codificación. Estos juguetones cachorros codificadores enseñan los primeros conceptos STEM a través de la codificación y el juego. Incluye retos de codificación basados en el juego con los cachorros y también permite el juego libre creando tus propios retos. Recomendado a partir de 4 años.



BOTLEY 2.0 ACTIVITY SET
REF 137-LER2938

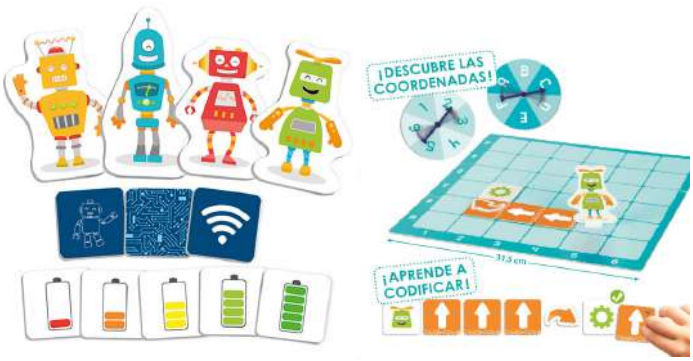
Robot codificador Botley con un conjunto de actividades fáciles de usar y que ofrecen múltiples formas de codificar para los que están aprendiendo a codificar y programar. Ideal tanto para los principiantes como para los jóvenes codificadores experimentados. Los ojos de Botley 2.0 se iluminan y también puedes cambiar el color. Apaga las luces y mira cómo se hace un espectáculo de luces y se baila al ritmo de la música. El robot Botley 2.0 mide 13 cm de ancho x 7 cm de alto x 8.5 cm de profundidad. Requiere 5 pilas AAA no incluidas. Recomendado a partir de 5 años.





PRIMEROS RECORRIDOS CODIFICADOS
REF 77-343162

Taller autocorrector con actividades lúdicas que le acercan a los niños a la codificación y desplazamiento sobre curadrículas. Cada niño dispone de una rejilla de plástico transparente bajo la que colocará una lámina de cuadricula. Siguiendo las indicaciones de su "tira de instrucciones" que le dirán como finalizar el recorrido. Las láminas están ambientadas en dos entornos de juego: El mar y el bosque. Edad recomendada: a partir de 3 años.



ROBOCODING: COORDENADAS Y CODIFICACIÓN BÁSICA
REF 13-20521

¿Codificar sin ordenador? ¡Es la mejor forma de empezar! Aprende las coordenadas y tus primeros conceptos de codificación. Ayuda a descubrir que cada reto se puede dividir en secuencias de pequeños pasos. Coordenadas, secuencias, pensamiento lógico, resolución de problemas y aprendizaje cooperativo. Recomendado de 4 a 8 años.





JUEGO DE CODIFICACION
REF 60-16129

Primeros pasos para aprender sobre la programación de una forma divertida, pero sin chips ni pantallas! Entre otros aspectos pedagógicos aprenderemos el lenguaje de direcciones, las secuencias, la resolución de problemas... Incluye diferentes tipos de material, como dibujos con una secuencia para llegar a un objetivo, muros para dificultar el camino... Dimensiones: 30x30x1.5 cm. Recomendado a partir de 4 años.



TALLER QUADRICODIFICACIÓN
REF 77-342817

Actividad STEM. Diseñado para realizar recorridos sobre una cuadrícula con piezas magnéticas de distinta naturaleza y cuyas cantidades pueden venir impuestas. La organización del taller es muy flexible y práctica: los niños, cada uno con una lámina y 23 piezas magnéticas fácilmente diferenciables por su color, pueden trabajar juntos en una de las 24 fichas de actividades. Las 24 fichas de actividades están organizadas en 4 series de 6 fichas de dificultad progresiva. Contenido: 24 fichas de actividades, 4 series de 6 fichas, 2 láminas magnéticas de doble cara, 46 piezas magnéticas: 23 piezas con flechas rojas y 23 con flechas violetas, y guía didáctica. Recomendado a partir de los 4 años.







MUSICODE
REF 77-388445

Actividad STEM. Un material evolutivo para implementar actividades de escucha, expresión y codificación/descodificación asociando sonidos, gestos, imágenes y símbolos. El niño descubre el interés de codificar la información visual y auditiva mediante símbolos; esos códigos adoptados por el grupo que se pueden yustaponer y combinar para facilitar la lectura, la memorización y la transmisión. Los niños producen series de sonidos y ritmos con los siguientes elementos: pequeños instrumentos de percusión, percusiones corporales, objetos variados... Traducen esos sonidos y sus gestos por imágenes (fotos, dibujos, símbolos) para mantener el trazo de los ritmos creados y van a inventar incluso su propia escritura codificada. Contenido: Guía didáctica de 10 páginas, 46 tarjetasmagnéticas de las cuales 7 vienen en blanco para escribir con rotuladores borrables con agua, 1 CD con 29 pistas de audio y 3 pistas de video, que también pueden descargarse de internet. A partir de 3 años.



SET ACTIVIDADES VAMOS A CODIFICAR
REF 137-2835

Este set proporciona una introducción básica a la codificación y a la ingeniería mientras que desarrolla un interés en las materias relacionadas con la ciencia y la tecnología desde una edad temprana. Incluye: 20 colchonetas de espuma, 20 tarjetas de codificación, 2 piezas de robot, 2 fichas con temas de artes,2 fichas de aspecto primaveral, 2 fichas de flechas, 2 fichas de X. Recomendado a partir de 5 años.





CIRCUIT GENIUS
SET DE CIRCUITOS ELÉCTRICOS EDUCATIVOS
REF 1-46105

Circuit Genius permite montar 32 experimentos eléctricos con luces, sonidos y movimiento. Bloques conectables sin cables ni herramientas para aprender ciencia y tecnología jugando. Recomendado a partir de 6 años.



ELECTROKIT 198 EXPERIMENTS
REF 1-99116

Primeros pasos en el mundo de la electrónica. Los portapilas, motores, altavoces, hélices, interruptores, portabombillas con bombillas, imanes, etc, se conectan sin herramientas para crear los 198 montajes que aparecen en el manual. Contenido: 1 placa, 29 elementos y 1 folleto. Recomendado a partir de 8 años.











EDUCA MAGNETICS STEM TRACKS
REF 280-20731

Juego de construcción magnético con 55 piezas translúcidas de colores y 2 pelotitas para crear circuitos dinámicos. Estimula creatividad, pensamiento lógico y habilidades motrices. Incluye guía de usuario. Recomendado a partir de 3 años.



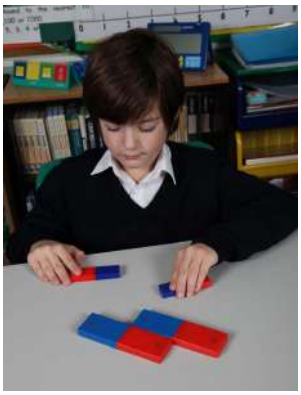
EDUCA MAGNETICS STEM CUBES
REF 280-20732

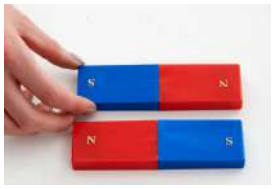
Juego de construcción magnético con 54 cubos de colores. Estimula creatividad, concentración y habilidades motoras, así como el desarrollo cognitivo, la percepción visual y la motricidad fina. Recomendado a partir de 3 años.



HERRADURAS MAGNÉTICAS
REF 137-0790

Estos coloridos y poderosos imanes son apropiados para grupos pequeños o bien para aprendizaje individual sobre las fuerzas magnéticas. Cada imán mide 12,5 cm y viene en un set de 6 piezas. Recomendado de 3 a 7 años.





BARRAS MAGNÉTICAS
REF 232-50028

2 imanes de 8x2,2x1 cm. Molduras exteriores codificadas por colores: rojo-norte, azul-sur. A partir de 3 años.



KIT DE LABORATORIO: MAGNETISMO
REF 137-2064

Este Kit de laboratorio de exploración práctica sobre magnetismo. Incluye: 124 piezas para 25 estudiantes. Edad Recomendada: De 5 a 10 años.



STEMS EXPLORERS MAGNET MOVERS
REF 137-9295

Juego que responde a grandes preguntas sobre el magnetismo utilizando accesorios del juego. Los niños se pondrán manos a la obra con algunos experimentos planteados incluyendo desafíos prácticos temáticos y juegos completos. Experimentos prácticos exploran lecciones del mundo real sobre el magnetismo.



BARRAS MAGNÉTICAS
REF 137-0762

Set de 6 piezas de colores de 20,5 cm. Para el aprendizaje sobre el magnetismo. Edad Recomendada: De 3 a 12 años.



SET DE VARITAS MAGNÉTICAS
CON CANICAS
REF 232-50016

Juego de 2 varitas magnéticas y 20 canicas de plástico de colores ideal para educación primaria. Longitud de la varita 19 cm, diámetro de las canicas 1,5 cm. El color de la varita puede variar. A partir de 3 años.



HERRADURA MAGNÉTICA GIGANTE
REF 232-50019

Imán de 21 cm. A partir de 3 años.



SET DE VARITAS MAGNÉTICAS
REF 232-50012

Juego de 2 varitas magnéticas y 100 fichas de plástico de colores ideal para educación primaria. Longitud de la varilla 19 cm, diámetro de las fichas 2 cm. El color de la varita puede variar. A partir de 3 años.



CANICAS MAGNÉTICAS
REF 232-50383

Canicas magnéticas con carcasa de plástico de colores. Cada una contiene un imán para aprender y jugar con el magnetismo. Verás como se acercan y alejan unas de otras. Incluye 20 canicas en 10 colores. Tamaño: 15 mm diam. Recomendado a partir de 3 años.





STEM EXPLORERS MAGNETWORKS
REF 137-LER9468

Kit STEM con 46 piezas para experimentar el magnetismo mediante 14 experimentos guiados en un manual a todo color. Promueve habilidades en física, ingeniería y colaboración. Ideal para niños a partir de 5 años.



MICROSCOPIO ZOOMY 2.0
REF 137-LER4429-B

¡Haz zoom en el mundo que te rodea! Este microscopio digital de mano todo en uno, recientemente actualizado, ofrece una perspectiva totalmente nueva para el estudio científico temprano, y es fácil de usar para los niños pequeños. Ahora en un azul vibrante, Zoomy 2.0 aumenta hasta 54x y permite a los estudiantes analizar de cerca la estructura de los objetos con más detalle que nunca. Compatible con PC y Mac. Recomendado a partir de 4 años.



MEGALUPAS
REF 137-2774

6 lupas grandes con aumento de x4.5 en colores surtidos. Cada lupa mide 20 cm de largo. Edad Recomendada: De 3 a 7 años.



BINOCULAR
REF 137-2421

Prismáticos de plástico duraderos y translúcidos ofrecen un aumento de 6x con lente de 35mm. de diámetro.



PRISMÁTICOS
REF 137-2818

Lentes de aumento que amplian 6x. La zona ocular cuenta con unas gomas suaves para no hacerse daño. Medidas: 14 x 12,5 cm de ancho. Edad recomemdada: a partir de 3 años.



PRISMÁTICOS PARA INSECTOS
REF 137-5091

Los primáticos tiene dos lupas 3x y 2x. Tapa de cierre con agujeros de aire La parte inferior es un frasco transparente para contener el objeto a observar. Medidas: 19,5 x 12,5 x 12,5 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.





MICROSCOPIO
REF 137-2760

Microscopio diseñado para los niños, muy fácil de manejar y utilizar. Incluye una lente que aumenta x 20 el tamaño de los objetos. La parte donde se apoya el ojo está recubierta de goma suave. El visor se puede desmontar. Medidas: 20.5 cm de largo. Recomendado a partir de 3 años.



SET JOVEN EXPLORADOR
REF 137-2777

Lupa con ampliación x4,5 y área de visualización de 11 cm de diámetro. Incluye una pinza de 15 cm de largo de fácil aguarre. Los colores pueden variar. Edad recomendada: a partir de 3 años.



MI PRIMER MICROSCOPIO
REF 137-5112

Cuenta con dos lentes para poder ver con los dos ojos a la vez. Recubiertas de goma suave. Con rueda de enfoque y ocho aumentos. Necisita 3 pilas AAA no incluidas. Medidas: 18 x 21 cm. Edad recomendada: a partir de 3 años.



CUBOS LUPA TRANSLÚCIDOS
REF 900-37201052

Recipientes coloridos fáciles de usar con tapa a presión y rejilla medidora colocada en la base, que permiten un aumento de 3x con vistas claras desde todos los ángulos. El juego incluye: visores de insectos acrílicos de 6 colores con tapas de aumento. Tamaño: Altura 65 mm x 75 mm de diámetro de la tapa. Recomendado a partir de 12 meses.



LUPAS DE COLORES
REF 900-37201124

Set de 6 lupas extra grandes con lentes de colores para explorar detalles y colores en objetos como rocas, telas y más. Marcos resistentes en 6 colores brillantes. Medidas 23x11,5x3 cm. Recomendado a partir de 18 meses.



SISTEMA SOLAR MOTORIZADO
REF 137-5287

El modelo presenta el Sol y ocho planetas girando alrededor suyo. Requiere 4 pilas AA (no incluidas). Incluye una guía didactica con información muy interesante sobre el sistema solar. Edad recomendada: a partir de 8 años.



SISTEMA SOLAR INFLABLE
REF 137-2434

El set incluye nueve planetas, el sol y la luna. En distintos tamaños según el tamaño de cada planeta. Edad Recomendada: De 5 a 9 años.



PROYECTOR DEL FIRMAMENTO
CIENCIA PRIMARIA
REF 137-LER2830

Proyector con imágenes del cielo y del espacio. Incluye: 3 discos, con 8 imágenes en cada uno (24 imágenes en total). Cuenta con un asa de fácil transporte, apagado automático. Requiere 3 pilas AAA, no incluidas. El proyector mide unos 18 cm. de altura. Recomendado a partir de 3 años.



GLOBO TERRÁQUEO INFLABLE 67,5 CM
REF 137-2438









LABORATORIO DE CIENCIAS REACCIONES ARCOIRIS
REF 137-LER2894

Este juego de laboratorio de 14 piezas es una forma divertida de introducir a los más pequeños en la ciencia, la química y el trabajo con equipos de laboratorio a través de experimentos divertidos y fáciles de repetir. Realiza 10 experimentos seguros para los niños que fomentan la curiosidad y desarrollan habilidades de observación, pensamiento de causa y efecto y resolución de problemas. Contenido: 1 base Reacciones Arcoiris, 3 tubos de ensayo cada uno con un tapón, 3 lentes arco iris, 1 embudo, 1 pipeta, 1 cucharilla y Guía de actividades. Recomendado a partir de 4 años.

LABORATORIO DE CIENCIAS VOLCAN EFERVESCENTE
REF 137-LER2895

Este juego de laboratorio de 13 piezas es una forma divertida de introducir a los más pequeños en la ciencia, la química y el trabajo con equipos de laboratorio a través de experimentos divertidos y fáciles de repetir. Realiza 10 experimentos seguros para los niños que fomentan la curiosidad y desarrollan las habilidades de observación, el pensamiento de causa y efecto y la resolución de problemas. Contenido: 1 base Volcán Efervescente, 3 tubos de ensayo con tapón, 1 molde de fósiles de 2 piezas, 1 embudo, 1 pipeta, 1 cucharilla, 2 dinosaurios de juguete y guía de actividades. Recomendado a partir de 4 años.



BEAKER CREATURES VOLCAN REACTOR BURBUJEANTE
REF 137-LER3827

Comienza tus aventuras científicas con el Volcán Reactor Burbujeante de Beaker Creatures. Provoca erupciones volcánicas burbujeantes con este set de juegos y experimentos científicos. Realiza 5 experimentos científicos burbujeantes que puedes repetir una y otra vez. Explora la tarjeta de clasificación y el minipóster de este set, repletos de entretenida información científica. Recomendado a partir de 5 años.