Estel Tàrrega

bàsica Lleida

973 500 118 www.estelonline.com 640 566 530



LENGUAJE Y ENTORNO

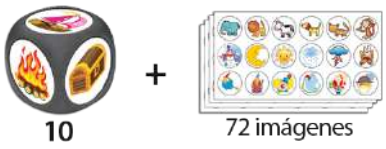






DADOS PARA CREAR HISTORIAS
REF 13-30770

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





LOS OFICIOS
REF 13-20560

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



PICTO-DADOS DE CUENTOS CLÁSICOS
REF 13-20048

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



HISTORIAS DIVERTIDAS EN CASA
REF 13-30750

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



RULETAS CREATIVAS
PARA CONTAR HISTORIAS
REF 13-30771

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



ESCUCHAR Y ORDENAR CUENTOS 2.0
REF 13-30755

Descubre nuestros nuevos cuentos clásicos, con personajes de ahora, que fomentan la diversidad y la inclusión. Escucha los cuentos y ordena las secuencias para desarrollar la percepción cronológica del tiempo. ¡Cuentos de toda la vida, con personajes de hoy en día! Contenido: 32 fichas de cartón resistente (11 x 8 cm). Recomendado a partir de 2 años.





DESAFÍOS DE PÍXELES - VOCABULARIO
REF 77-911518

Taller cooperativo diseñado para reforzar el vocabulario de objetos en la escuela y en casa de manera lúdica. Los niños desarrollan habilidades lingüísticas y de pensamiento lógico mientras trabajan en equipo para descubrir el motivo misterioso en cada desafío. Incluye 1 guía didáctica, 1 tablero de juego magnético, 9 láminas de actividades y 52 fichas magnéticas en 3 colores. Edad recomendada: a partir de 4 años.















TÚ, YO Y LOS DEMÁS
REF 77-342343

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





EL DADO DE LA METACOGNICIÓN
REF 77-914793

Juego de preguntas para desarrollar la metacognición y aprender a reflexionar sobre el propio aprendizaje. Incluye 1 dado de madera (6 cm), 54 cartas en 6 categorías (12 x 8 cm) con preguntas de distintos niveles y guía didáctica. Ideal para dinámicas grupales. Recomendado a partir de 3 años.



CREAR HISTORIAS
REF 280-18694

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



DADOS ATRIBUTOS
REF 7-8060

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



ESTACIONES DEL AÑO
REF 280-19829

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



STORY CUBES ORIGINAL
REF 276-ASMRSC301ML

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





METACOGNICIÓN
EL JUEGO DE LOS ANIMALES
REF 77-914792

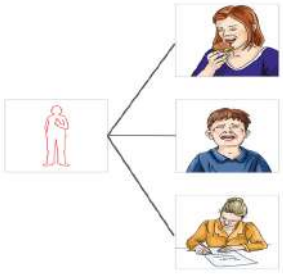
Juego para trabajar la metacognición y aprender a planificar, supervisar y evaluar estrategias. Incluye 2 pizarras borrables (29,7 x 21 cm), 21 cartas de animales, 33 cartas de estrategia, 4 rotuladores y guía didáctica. Dificultad progresiva y adaptable. Recomendado a partir de 3 años.




LOS ANIMALES
REF 77-342212

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





VOCABULARIO: ADJETIVOS
REF 287-L14052

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




TALLER SECUENCIAS FOTOS CON SONIDOS
REF 77-914582

Taller de escucha activa con 10 paisajes sonoros y 60 imágenes secuenciales magnéticas (12 x 8,5 cm) para reconstruir historias cotidianas. Desarrolla la comprensión auditiva, la expresión oral y el uso de marcadores temporales. Incluye guía didáctica con acceso a recursos digitales. Recomendado a partir de 5 años.



LOS RUIDOS COTIDIANOS
REF 77-342219

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




PEQUEÑOS DETECTIVES
GRANDES IMÁGENES Y PEQUEÑAS TONTERÍAS
REF 77-505772

Taller guiado para desarrollar la expresión oral, la observación y el pensamiento crítico mediante grandes imágenes con situaciones "absurdas". Incluye 1 guía didáctica y 1 atril con espiral de 15 páginas a doble cara (48 x 32 cm). Favorece el lenguaje, la inferencia y las competencias socioemocionales. Recomendado a partir de 5 años.



CAJA DE FOTOIMÁGENES: ANIMALES
REF 77-342345

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



JUEGO DE LENGUAJE
REF 77-336991

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



CAJA FOTOIMAGENES LAS ESTACIONES DEL AÑO
REF 77-342196

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







CAJA DE FOTOIMÁGENES: ALIMENTOS
REF 77-342350

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



LOTO + PALABRAS ALIMENTOS
REF 13-20525

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



CAJA DE FOTOIMÁGENES VERBOS
REF 77-342813

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



FOTOGRAFÍAS DE ANIMALES
REF 13-20505

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



PRENDAS DE VESTIR
REF 77-337142

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



OBJETOS DE LA CASA
REF 77-337150

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

SERIES DE FOTOGRAFÍAS

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



FOTOGRAFÍAS DE ADJETIVOS
REF 13-20511





FOTOGRAFÍAS DE ACCIONES
REF 13-20506



FOTOGRAFÍAS DE ALIMENTOS
REF 13-20507

FOTOGRAFÍAS DE OBJETOS DE CASA
REF 13-20508



FOTOGRAFÍAS DEL CUERPO
Y PRENDAS DE VESTIR
REF 13-20509



ENTORNO COTIDIANO
REF 77-342220

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



PRIMER JUEGO DE LENGUAJE
REF 77-343004

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



TARJETAS DE ADIVINANZAS, RIMAS Y TRABALENGUAS
REF 12-999

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

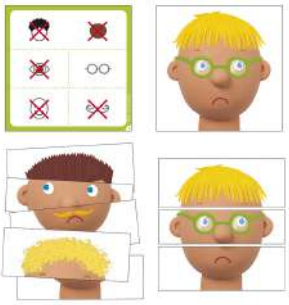




JUEGO DE FAMILIAS DE PALABRAS
REF 77-337176

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





JUEGO DE LOS RETRATOS
REF 77-337171

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



EL SENTIDO DEL GUSTO Y LOS SABORES
REF 13-20605

Descubre cómo funciona el sentido del gusto. Juego de asociación con imágenes reales que permite identificar y conocer los alimentos según los sabores básicos: dulce, salado, amargo y ácido. Contenido: 32 fichas circulares de cartón resistente con imágenes reales (5 cm), 8 fichas de cartón resistente (5,8 x 5,8 cm), 1 ruletas de cartón resistente (12 x 16,8 cm). Recomendado a partir de 3 años.



LOS 5 SENTIDOS
REF 13-20610

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



¿DÓNDE ESTAMOS EN LA CASA?
REF 13-20564

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





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: LETRAS Y GRAFÍAS
REF 77-388438

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



DISCOLUD: CASA Y OBJETOS
REF 77-388440

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



FAST WORDS
REF 14-7004

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



EDUCARTAS
NÚMEROS **REF 77-388087**
LÉXICO **REF 77-388085**

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



DOMINÓ DE OPUESTOS
REF 12-788

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



ANTES, DESPUÉS
REF 287-L12070

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





¿DE DÓNDE VIENEN LOS ALIMENTOS?
REF 13-20551

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











¿DÓNDE VIVEN LOS ANIMALES?
REF 13-20562

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









¿QUÉ TIENEN EN COMÚN?
REF 13-20532

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





¿DÓNDE ESTÁ EL ERROR?
REF 13-20513

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









ASOCIACIONES
REF 13-20530

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





AUTODICTADO SUSTANTIVOS
REF 13-20050

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







BUSCAR LAS DIFERENCIAS
REF 13-20512

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





AUTODICTADOS VERBOS
REF 13-20090

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









CONTRASTES
REF 13-20531

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



ADIVINA QUÉ REPRESENTO
REF 13-20543

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



MAXI-SECUENCIAS NATURALES
REF 13-30641

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



MAXI-SECUENCIAS DE PRODUCCIÓN
REF 13-30642

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









SECUENCIAS BÁSICAS INCLUSIVAS 1
REF 13-30651

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

SECUENCIAS BASICAS INCLUSIVAS 2
REF 13-30652

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



FOTOGRAFÍAS SECUENCIAS
REF 13-20510

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



ESCENARIO - SECUENCIAS LÓGICAS
REF 77-337230

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







ANTES Y DESPUÉS
REF 13-20540

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





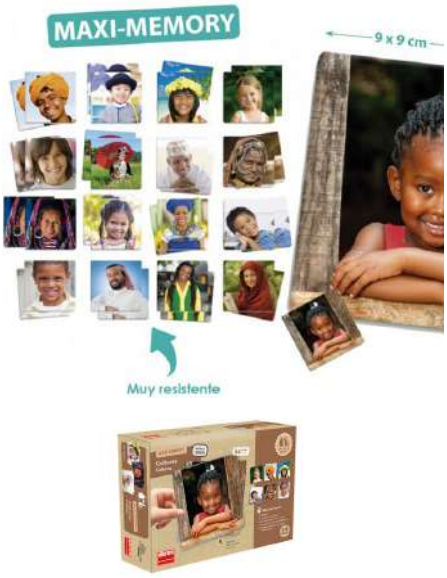
IMÁGENES ORDENADAS
REF 77-342280

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



SECUENCIAS PEQUEÑAS HISTORIAS 3-4 AÑOS
REF 1-31966

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



MAXI-MEMORY CULTURAS
REF 13-20403

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



MAXI MEMORY LUGARES DEL MUNDO
REF 13-20404

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



MAXI-MEMORY
REF 13-20401

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



MAXI-MEMORY INVENTOS
REF 13-20406

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



MEMO PHOTO OBJECTS
REF 10-68946

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



MEMO PHOTO ANIMALS
REF 10-68941

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



JUEGO DE MEMORIA ANALOGÍAS VISUALES
REF 60-16720

Juego de asociación y memoria para comparar y relacionar 32 fotografías reales de objetos, situaciones, personajes o animales, facilitando la comprensión de conceptos abstractos y el razonamiento lógico. Puede usarse como juego de memoria al voltear las piezas y buscar parejas. Incluye 32 piezas y un saco de tela. Material: madera. Medidas de cada pieza: 7 x 7 x 1 cm. Edad recomendada: a partir de 18 meses.



JUEGO DE MEMORIA AIDEN
REF 318-1000426

Juego de memoria fabricado en madera contrachapada, de diseño a todo color. Mide 22x7x6 cm y fomenta la concentración y memoria. Ideal para niños a partir de 2 años.





MAXILOTO DE LOS ALIMENTOS
REF 77-336557

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



MAXILOTO
VIDA COTIDIANA
REF 77-336558

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



BINGO: LOS ANIMALES Y LA NATURALEZA
REF 13-20620

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



DOMINÓ ANIMALS
REF 10-68956

Dominó de 28 piezas reversibles con animalitos por un lado y puntos de colores por el otro. A partir de 3 años.



MEMO LOTO LOS TRES CERDITOS
REF 59-59455

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



MEMO PRAXIAS
REF 13-20019

Juego tipo memory con 34 fichas de cartón resistente (9 x 8,5 cm) para ejercitar la musculatura orofacial. Estimula la atención, la memoria y mejora la pronunciación mediante imágenes reales y actividades lúdicas. Recomendado a partir de 3 años.



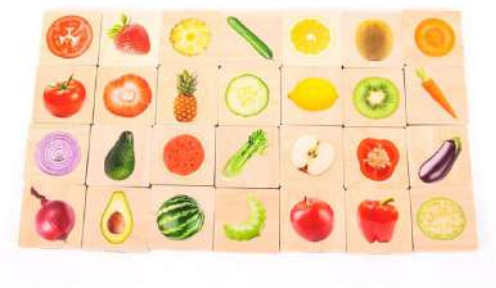
MEMO LOTO GRANJA
REF 59-53414

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



PAIRGAME:
PRIMEROS APRENDIZAJES
REF 1-31920

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



ENCUENTRA PAREJAS FRUTAS Y VEGETALES
REF 232-73404

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



ENCUENTRA PAREJAS ANIMALES DOMÉSTICOS
REF 232-73406

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





MAXI MEMORY UNIVERSO
REF 13-20405

Juego de memoria con imágenes reales del espacio y del universo. Empareja cada ficha con su igual. 34 fichas de cartón muy resistente con ilustraciones del espacio y del universo. Medida de las fichas: 9 x 9 cm. Edad recomendada: de 3 a 8 años.





MAXI MEMORY TÁCTIL NATURALEZA
REF 13-20411

Memory Táctil de gran tamaño con diferentes texturas sobre imágenes reales de la naturaleza, para trabajar la discriminación táctil, la memoria visual y la atención a través del sentido del tacto. Permite jugar al memory clásico y al memory táctil. Inspirado en la metodología Montessori. Recomendado para necesidades especiales. Con diferentes texturas. Edad recomendada: de 3 a 8 años.





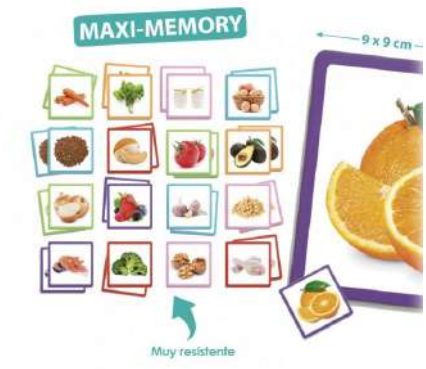
MAXI MEMORY TÁCTIL ENTORNO
REF 13-20410

Memory Táctil de gran tamaño con diferentes texturas sobre imágenes reales de nuestro entorno, para trabajar la discriminación táctil, la memoria visual y la atención a través del sentido del tacto. Permite jugar al memory clásico y al memory táctil. Inspirado en la metodología Montessori. Recomendado para necesidades especiales. Edad recomendada: de 3 a 8 años.



MEMO FRIENDS
REF 59-53171

Desarrolla la memoria, la expresión y comprensión oral. Contiene 8 piezas de madera, 2 troncos, 1 escenario y 20 cartas con escenas.



MAXI-MEMORY ALIMENTOS SANOS
REF 13-20402

Juego que permite ejercitar la memoria utilizando imágenes de alimentos. Esta actividad está pensada para favorecer el desarrollo de la observación y la concentración, entre otras. 34 fichas. De 2 a 8 años.



MAXILOTO PRENDAS DE VESTIR
REF 77-336556

Un juego de bingo sobre el entorno cercano del niño. Cada lámina contiene fotos sobre el tema de las prendas de vestir y los accesorios. La caja contiene: 6 láminas de bingo y 36 fichas de cartón. L/a de la lámina: 33 x 23 cm. Lado de la ficha: 10 cm. A partir de 2 años



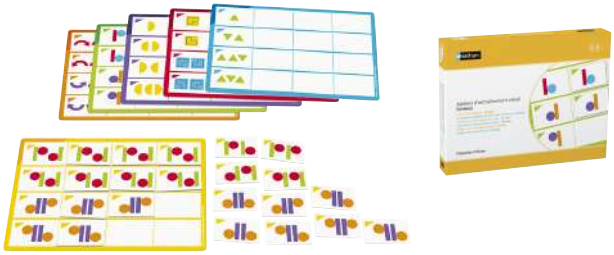
MEMO LÁPIZ JUEGO DE MEMORIA INCLUSIVO
REF 13-20390

Juego de memory con 24 fichas de cartón resistente en forma de lápices de colores (10,3 x 4,7 cm). Permite formar parejas, nombrar colores y mejorar la memoria y la atención. Fomenta el respeto del turno y es un juego inclusivo adaptado para daltónicos. Recomendado a partir de 2 años.



ENTRENAMIENTO VISUAL: SEÑALES
REF 77-340508

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



ENTRENAMIENTO VISUAL: FORMAS
REF 77-340509

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

ENTRENAMIENTO VISUAL

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



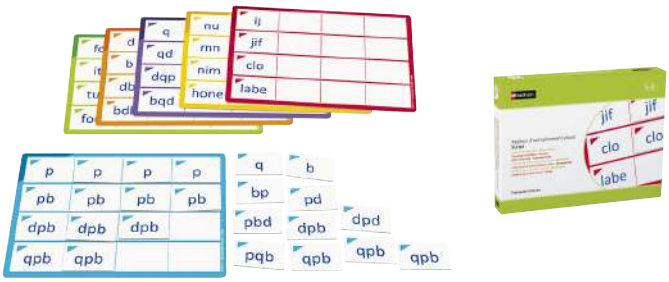
MAXILOTO ANIMALES
REF 77-387016

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



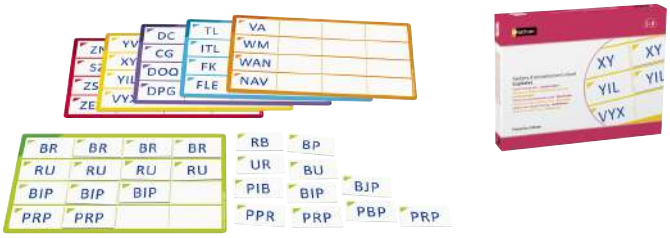
SOMBRAS DIVERTIDAS
REF 60-16214A

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



ENTRENAMIENTO VISUAL: DE IMPRENTA
REF 77-340511

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



ENTRENAMIENTO VISUAL: LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-340510

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



ENLAZAR LETRAS CON CUERDAS
REF 237-NS4089

Juego educativo con aproximadamente 100 letras de plástico de 6x4 cm y 8 cuerdas con puntas cómodas para facilitar el ensartado. Desarrolla la motricidad fina y el reconocimiento del alfabeto. Recomendado a partir de 3 años.



LABORATORIO DE ESCRITURA
REF 327-ES28160

Aprende a leer y escribir de tres maneras diferentes con este juego inspirado en el método Montessori. Los niños unen puzles, escriben palabras con letras y practican con el rotulador borrable. Contenido: 72 letras, 3 casas, 18 puzles, 3 mini pizarras blancas, 1 rotulador borrable. Edad recomendada: a partir de 3 años.



SURTIDO DE DADOS DE LETRAS
REF 105-HD270

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





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

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



FANTASILABAS
REF 327-ES24858

Juega con las sílabas y crea animales fantásticos. Une sílabas para formar palabras y mezcla las fichas para crear criaturas nuevas, estimulando la imaginación. Contenido: 63 piezas de sílabas de animales. Edad recomendada: a partir de 4 años.



LETRAS CURSIVAS PARA TRAZAR
REF 12-1032

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



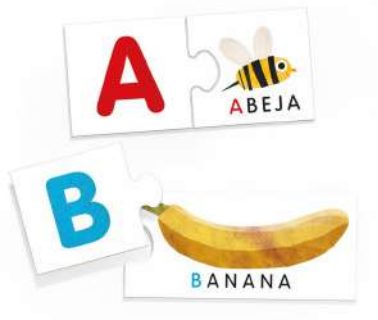
EL RETO DE LAS VOCALES
REF 13-30672

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



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

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



ALFABETO TACTIL MONTESSORI
REF 327-ES22625

Un juego para aprender a leer a los 3 años. El niño manipula letras táctiles, relaciona grafemas con palabras y, con tarjetas de autocorrección, aprende el alfabeto y distingue palabras más largas de las cortas. Contenido: 26 parejas con encajes de autocorrección. Edad recomendada: a partir de 3 años.



LETRAS PARA HILAR
REF 12-805

Incluye 28 letras y 10 cordones para hilar.





CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS
REF 137-LER5044

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



SET DE ACTIVIDADES ALFABETO
REF 137-LER0394

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



ALFABETO BUBBLEBRIX
REF 137-EI2598

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





DOMINÓ CONSTRUCCIÓN DE FRASES
REF 137-EI2943

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



APRENDO EN POSITIVO: LAS LETRAS
REF 10-41203

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



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

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



EDUCUBES VOCALES BABY I
REF 280-20412

Set de 5 bloques apilables educativos y 1 puzzle autocorrectivo para aprender vocales, animales, objetos y números del 1 al 5. Favorece la motricidad fina, coordinación y reconocimiento visual. Recomendado a partir de 2 años.



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

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



ALFABETO BUBBLEBRIX:
LETRAS MINÚSCULAS
REF 137-EI2597

Las letras minúsculas Alphabet BubbleBrix hacen que aprender el abecedario y leer sea divertido. Con ladrillos codificados por colores y burbujas que se estallan de forma satisfactoria, los niños pueden formar palabras mientras juegan. Además, las tarjetas de palabras a doble cara y la tapa permiten practicar ortografía y fonética. Edad recomendada: a partir de 3 años.



YO APRENDO A ESCRIBIR
REF 10-63787

Yo Aprendo a Escribir es un maletín educativo que permite a los niños practicar los primeros trazos y escribir letras y palabras de forma divertida. Incluye 21 láminas reutilizables, un rotulador borrable y un borrador. La base con luz actúa como sistema autocorrectivo, lo que facilita el aprendizaje. Ideal para 1 a 4 jugadores y con una duración de 15-20 minutos. Recomendado a partir de 4 años.



EDUCATIVA LAS LETRAS
REF 10-463863

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



LAS SÍLABAS
REF 10-68962

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



YO APRENDO A LEER
REF 10-63715

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



ABC MONSTRUOS
REF 1-31977

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



EL ÁRBOL DE LAS LETRAS
REF 280-20111

Juego educativo para formar palabras letra a letra con un árbol 3D y letras en forma de manzana. Incluye 48 tarjetas, 86 letras y árbol en cartón. Recomendado a partir de 5 años.



LA RULETA DE LA PRELECTURA
REF 13-20039

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



APRENDO EN POSITIVO: A LEER
REF 10-1120200190

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



YO APRENDO LAS SÍLABAS
REF 10-63747

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



DELETREA Y SILABEA
REF 13-20038

Aprende a deletrear de una forma fácil y divertida. Observa las imágenes reales, escribe una palabra e identifica: las vocales, las consonantes, el número de letras y las sílabas. Mejora la conciencia fonológica. También adecuado para dificultades específicas de aprendizaje como la dislexia. Contenido: 8 tableros reescribibles de cartón resistente (20,7x x 16,8 cm), 8 rotuladores borrables. Recomendado a partir de 5 años.



POP IT SENSORIAL ALFABETO
6 UDS REF 137-95429

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



MAGNETICO ABECEDARIO
REF 73-19443

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



PRIMERAS PALABRAS
REF 280-18697

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



EL ABECERARIO
REF 280-18696

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



APRENDER FORMANDO LETRAS
REF 137-8555

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



APRENDO A LEER
LETRAS CURSIVAS ENLAZADAS
REF 233-302

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



YO APRENDO FORMAR PALABRAS
REF 10-1120200321

Set educativo para formar y deletrear palabras con fichas de letras brillantes y tableros ilustrados. Incluye 6 hojas y manual. Favorece lectura, ortografía, vocabulario y motricidad fina. Para 1 a 4 jugadores. Recomendado a partir de 5 años.



EL MONSTRUO DE LA CONCIENCIA SILÁBICA
REF 13-20035

Juego manipulativo para trabajar la conciencia silábica y la prelectura. Incluye 34 fichas reversibles con 68 imágenes reales (5,2 cm), 30 dientes cortos (3 x 3 cm), 6 dientes largos (3,6 x 3 cm) y 6 tableros monstruo (18 x 12 cm). Ayuda a dividir palabras en sílabas de forma divertida. Recomendado a partir de 3 años.





LETRAS TRANSLÚCIDAS
MINÚSCULAS REF 900-37201143
MAYÚSCULAS REF 900-37201142

Set de 26 letras translúcidas en colores variados, fabricadas en plástico resistente con bordes redondeados. Cada letra mide 5 cm de alto y 0,6 cm de grosor. Ideal para fomentar habilidades lingüísticas y de lectura. Recomendado a partir de 3 años.



FORMACIÓN DE FRASES
REF 7-7100

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



EL ABECEDARIO
REF 10-68963

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



BUSCA LA LETRA
REF 13-30670

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





MALETIN DE LETRAS CURSIVAS
REF 186-J05073

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





DUO ABC
REF 77-301007

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







MAGNETIBOOK ALFABETO
REF 186-J02714

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

APRENDER A ESCRIBIR
REF 186-J05074

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



FOTO FORMAR PALABRAS
REF 13-20045

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



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

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





ALFABETO
REF 13-32010

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





TABLETA SENSORIAL PARA TRAZAR LETRAS
REF 137-96240

Este tablero multisensorial con gel móvil ayuda a los niños a practicar la formación de letras mayúsculas y minúsculas mientras fortalecen los dedos y desarrollan la motricidad fina. Edad recomendada: a partir de 3 años.





ABECEDARIO MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS
REF 1-31875

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



MAGNETA ABC 53 PCS
REF 266-5211

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



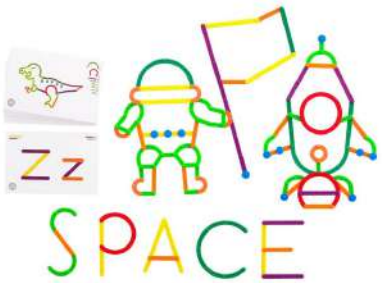
LETRAS MAGNÉTICAS MAYÚSCULAS 155 PCS
REF 1-97911

MINÚSCULAS 155 PCS
REF 1-97913



LETRAS MAGNÉTICAS MAYÚSCULAS
REF 1-45312

Este set consta de 76 piezas, con todas las letras del alfabeto en mayúsculas, incluyendo la Ñ y la Ç. Son magnéticas, por lo que se pueden pegar en pizarras metálicas u otras superficies magnéticas, tanto en el aula como en casa. El set incluye 72 letras, 2 letras Ñ y 2 letras Ç. Edad recomendada: a partir de 3 años.



GEOSTIX CONSTRUCCIÓN LETRAS
REF 232-54119

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



¿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…

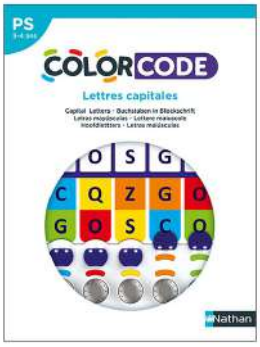






COLORCODE: SOPORTES
4 UDS REF 77-157155
1 UD REF 77-172219

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





COLORCODE:
LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-261804

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





COLORCODE:
LETRAS MAYÚSCULAS
Y DE IMPRENTA
REF 77-261805

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



LETRAS CURSIVAS GRANDES
TIRAS LINEALES MAGNETICAS
REF 77-388449

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







TIRAS LINEALES MAGNETICAS PEQUEÑAS 6 UDS
REF 77-388450

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



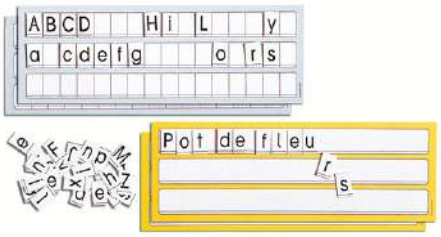
FICHAS LETRAS
REF 77-379090

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



GRANDES LETRAS MAGNÉTICAS MAYÚSCULAS REF 77-342826

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



PIZARRA Y LETRAS MAGNETICAS
REF 77-379089

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



DOMINÓ SILÁBICO 1
REF 7-7400

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



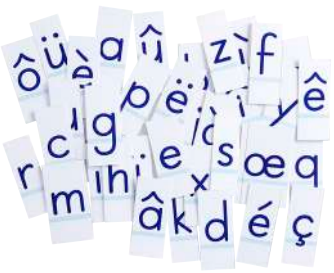
LETRAS MAGNÉTICAS CURSIVAS 174 PZS
REF 77-388066

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



FICHAS LETRAS MAYÚSCULAS
REF 77-379094

63 letras mayúsculas.

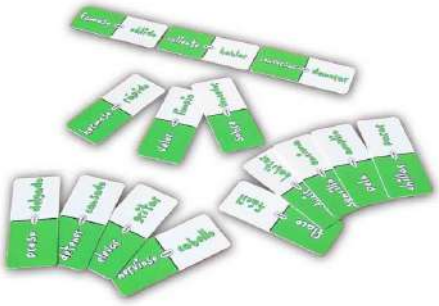


LETRAS MAGNÉTICAS DE IMPRENTA
REF 77-342821

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



SOPORTE TRANSPARENTE 8 UDS
REF 77-343118



DOMINÓ DE SINÓNIMOS
REF 12-890

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





SET DE 5 REGLAS DE LECTURA COLORES ESPECIAL DISLEXIA
REF 12-1111

Set de 5 reglas de colores diseñadas para facilitar el seguimiento visual del texto. Ayudan a resaltar y enfocar la lectura, mejorando la fluidez, la concentración y la atención. Especialmente indicadas para niños con dislexia. Incluye 5 reglas. Recomendado a partir de 3 años.





PIZARRAS MAGNÉTICAS CON MANGO
REF 77-914579

Lote de 2 pizarras magnéticas con mango para escribir con rotuladores borrables o usar imanes (no incluidos). Diseño práctico y fácil de manejar en el aula. Medidas pizarra: 20,8 x 14,5 cm; mango: 11 x 5,5 cm.



PUNZONES DE PREESCRITURA ERGONÓMICOS
REF 13-20010

Bote con 20 punzones ergonómicos de 10,5 cm diseñados para trabajar la psicomotricidad fina y la habilidad manual como paso previo a la escritura. Aptos para zurdos y diestros, Recomendado a partir de 3 años.



VENTANAS DE SEGUIMIENTO DE LECTURA
REF 234-SD10017

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





VARITAS MARCADORAS
REF 137-91496

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



GUIAS DE LECTURA ECO
REF 13-70032

Pack de 30 guías de lectura, de cartón ECO, para toda el aula. Facilitan la atención y la comprensión lectora. Especialmente adecuado para dificultades de aprendizaje como la dislexia y las dificultades atencionales (TDA/TDAH). Contenido: 30 guías de lectura de cartón resistente (8,5 x 4,5 cm). Recomendado a partir de 4 años.



BARRAS MAGNETICAS DE COLORES
REF 137-94471

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





WHISPERPHONE MANUAL
INFANTIL REF 218-90010

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



TRIPINZAS AGARRE DE ESCRITURA
REF 137-LER2964

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



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

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



CORRECTOR DE ESCRITURA
ADAPTA-LADO
REF 233-485

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



SET DE 12 ABILIGRIPS
REF 50-M592411

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



SET DE 3 CORRECTORES
DE ESCRITURA HUEVO
REF 50-M592502

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



FONODIL 1
REF 7-7110

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



UN BESITO Y ¡A DORMIR!
REF 341-491010630

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



¡QUÉ RISA DE HUESOS!
REF 340-8484643852

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



FONODIL 2
REF 7-7111

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



ARTICULA
REF 287-L13012

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



MIS PRIMERAS 100 PALABRAS
REF 341-491015949

Un imaginario de gran formato con páginas resistentes que presenta las primeras palabras agrupadas por temas: la casa, la granja, los animales, los vehículos… Incluye algunas solapas para encontrar objetos escondidos. Edad recomendada: a partir de 2 años



LAS ARAÑITAS DE LA RISA
REF 341-491014317

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



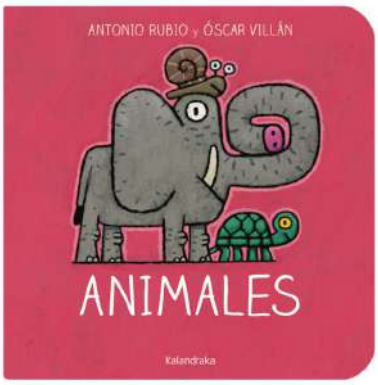
BUENOS DÍAS
REF 341-491012504

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



CADA UNO ES COMO ES
REF 341-491016458

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



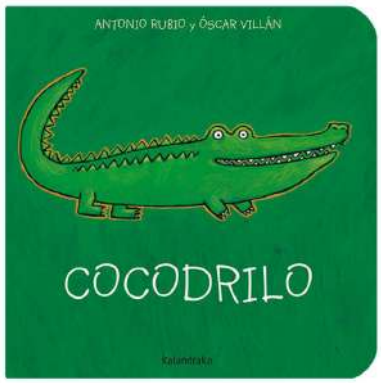
ANIMALES: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8484644859

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



¿A QUE SABE LA LUNA?
REF 340-8484645641

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



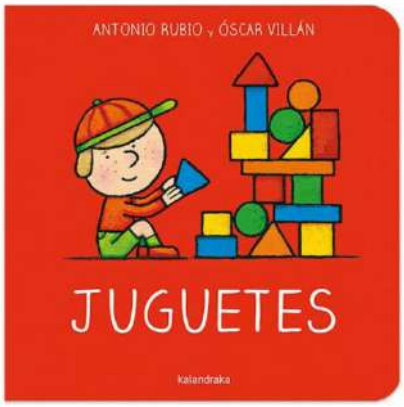
COCODRILO: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8493378011

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



TRAS-TRAS
REF 341-491014331

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



JUGUETES: DE LA CUNA A LA LUNA
REF 340-8413430867

La colección De la cuna a la luna está dirigida a niñas y niños de 0 a 3 años. Desde el sonajero de los bebés a la pelota, las piezas de madera o los cuentos… Objetos utilizados por las niñas y los niños para su desarrollo sensorial, psicomotriz e intelectual, la socialización y el entretenimiento.



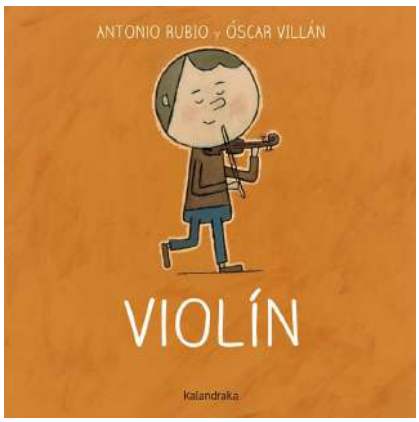
UN BICHO EXTRAÑO
REF 340-8484643517

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



JUEGO DE LETRAS
REF 340-8484644712

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



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

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



SALTA QUE SALTA
REF 341-491016861

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



ÓRGANOS HUMANOS
REF 305-689304

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





MAGNETIBOOK CUERPO HUMANO
REF 186-J05491

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



EL CUERPO HUMANO
REF 280-18701

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



MAXI PUZLE DESCUBRE E IDENTIFICA CUERPO HUMANO
REF 13-30250

Una forma divertida de aprender las partes del cuerpo y descubrir cómo somos por fuera y por dentro. Identifica los principales órganos del cuerpo humano, nuestro esqueleto, el sistema muscular y el sistema circulatorio. Incluye tarjetas reescribibles para señalar las partes del cuerpo, y rotulador borrable. Contenido: 5 puzles silueteados formados por piezas de gran tamaño, 28 fichas reescribibles de cartón resistente (6,5 x 2,5cm), 6 rotuladores borrables. Recomendado a partir de 3 años.





SET DE ANATOMÍA
REF 1-99020

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



ESQUELETO 23 CM
REF 137-3337

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

MUÑECOS ARTICULADOS: NIÑO Y NIÑA
REF 12-758

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



APRENDO EN POSITIVO
EL CUERPO HUMANO
REF 10-41210

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



PUZZLE SUELO DE FOAM
ESQUELETO
REF 137-LER3332

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



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

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



EVOLUCIÓN DEL HOMBRE
REF 60-16728FS

Juego educativo con 30 piezas de madera para enseñar la evolución humana a través de etapas históricas. Cada 3 piezas representan una etapa: dos con imágenes realistas de humanos y una con objetos característicos de la época. Favorece la observación, asociación y secuenciación temporal. Recomendado a partir de 6 años.





EVOLUCIÓN DEL HOMBRE
REF 305-663816

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







DESCUBRE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD
REF 13-30765

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



TUBO MUNDO SALVAJE
REF 305-695004

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



TUBO ANIMALES DEL OCEANO
REF 305-695104

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



TUBO ANIMALES DE LA GRANJA
REF 305-695204

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



CICLO DE VIDA RANA
REF 305-269129

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



CICLO DE VIDA MARIPOSA
REF 305-622616

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



CICLO DE VIDA ABEJA
REF 305-622716

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



CICLO DE VIDA PLANTA
REF 305-662416

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



CICLO DE VIDA HORMIGA
REF 305-663916

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



CICLO DE VIDA POLLO
REF 305-662816

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



CICLO DE VIDA TORTUGA
REF 305-662316

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



EL MUNDO ANIMAL. DESCUBRE Y CLASIFICA
REF 13-20527

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



CICLO DE VIDA DE LAS PLANTAS
REF 12-1110

Juego didáctico para aprender el ciclo de vida de las plantas (semilla, germinación, crecimiento, floración y fruto). Incluye lámina circular de 30 x 30 cm, 24 fichas ilustradas (tomate, zanahoria, girasol, fresa, judía y patata) y 28 adhesivos textiles removibles. Fabricado en polipropileno. Recomendado a partir de 3 años.



PAÍSES DE EUROPA
REF 10-68947

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



PUZZLE MAGNETICO ATLAS MUNDIAL
REF 186-J05503

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



PROVINCIAS Y AUTONOMÍAS DE ESPAÑA
REF 10-68942

Puzzle de 137 pcs. A partir de 5 años.



GEOGRAFIKA
REF 326-UPWM2840

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



DESCUBRE LOS CONTINENTES DEL MUNDO
REF 13-38995

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



SISTEMA SOLAR 3D
REF 60-16110

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



DISCOS SISTEMA SOLAR
REF 232-73482

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



PUZZLE SISTEMA SOLAR
REF 92-1625

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



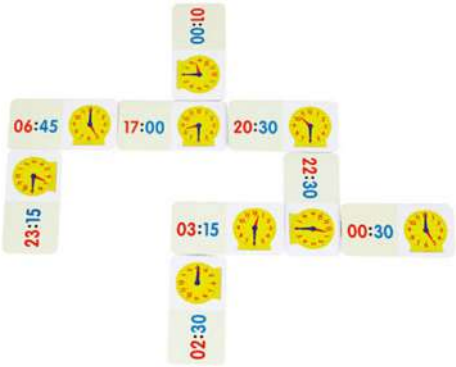
MAXIPLANETAS
REF 12-1009

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



DESCUBRE LOS CONTINENTES
REF 12-1050

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



DOMINÓ DE HORAS
REF 137-2528-UK

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





RELOJ MANUAL NUMEROS
REF 12-774

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



SET DADOS DE LA HORA
REF 13-70050

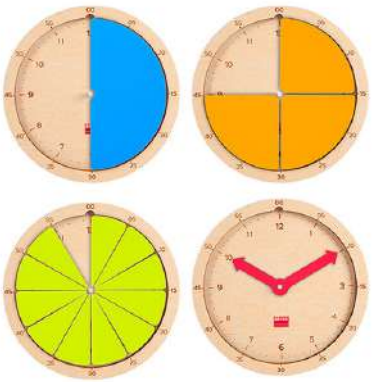
Set de dados para aprender las horas. Incluye 30 dados de 12 caras. 15 dados con las horas y 15 dados con los minutos (de 5 en 5 minutos). Los dados miden 2 cm aprox. Sistema de juego: 1. Se reparte un dado rojo con las horas y un dado azul con los minutos por grupos, parejas o individualmente. 2. Se lanzan los dados y se transcribe en un papel la hora en formato digital.3. A continuación, se dibuja un reloj y se expresa esa misma hora en formato analógico. Recomendado a partir de 4 años.



RELOJ ESCOLAR
REF 59-55125

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





CONSTRUIMOS LA HORA
REF 13-30694

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



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

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



CALENDAR CLOCK: RELOJ CALENDARIO
REF 59-1110100765

Reloj calendario de madera para aprender la hora y la fecha. Incluye solapas en diferentes idiomas para personalizar el aprendizaje. Ideal para mesa o pared en casa o aula. Fomenta percepción del tiempo y habilidades lingüísticas. Recomendado a partir de 3 años.



RELOJES DIDÁCTICOS SET DE CLASE
REF 137-2102

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



SET DE ACTIVIDADES SOBRE EL TIEMPO
REF 137-3220

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



PROHIBIDO
REF 20-411001



STOP
REF 20-411006



PROHIBIDO APARCAR
REF 20-411003



INTERSECCIÓN ROTONDA
REF 20-411008



SENTIDO OBLIGATORIO
REF 20-411009



SENTIDO OBLIGATORIO
REF 20-411015



AUTOVÍA
REF 20-411012



PASO DE PEATONES
REF 20-411013



SEMÁFORO
REF 20-411019



CURVA PELIGROSA DCHA.
REF 20-411021



CEDA EL PASO
REF 20-411018



CURVA PELIGROSA IZDA.
REF 20-411022



DOBLE SENTIDO
REF 20-411023



TRÁFICO DE NIÑOS
REF 20-411024



PASO DE PEATONES
REF 20-411028



PASO A NIVEL CON BARRERA
REF 20-411026



PASO A NIVEL SIN BARRERA
REF 20-411027



SENTIDO ÚNICO
REF 20-411030

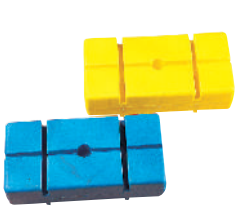


SEÑALES DE TRÁFICO
REF 12-943

Seis señales de tráfico serigrafiados sobre polipropileno de 8 mm. Flexibles y resistentes.









Señales de tráfico para utilizar con ladrillos, conos y picas. Incluyen engarce. Puede encontrarlos en nuestra sección de Educación física y motricidad.



PACK DE SEÑALES DE TRÁFICO
REF 105-WM397

Este set incluye 15 piezas con señales de tráfico. Tamaño de 10 cm. Fabricado de madera. Edad recomendada: A partir de 3 años.



MI PRIMERA EDUCACIÓN VIAL
REF 13-20575

Lanza el dado y completa las señales de tráfico con situaciones del entorno vial que corresponden con dicha señal. Incluye láminas para colorear y guía pedagógica. Edad recomendada: de 3 a 8 años.





TRICICLO EASY RIDER
REF 60-90010

Triciclo seguro, resistente y muy divertido. Sillín regulable. Medidas: 70,5 x 52,5 x 49 cm. Edad recomendada a partir de 3 años.



PASO DE CEBRA
REF 12-973

Dimensiones: 140x100 cm. Se pueden colocar varios seguidos para calles más anchas. Lavable y enrollable para su fácil almacenaje.



SEMÁFORO
REF 27-2990

Altura: 72,5 cm. Fabricado en plástico. Dispone de 2 funciones Semáforo para vehículos y semáforo para peatones. Edad recomendada: de 3 a 8 años.



TRICICLO 3 - 6 AÑOS
REF 60-90003



CONOS DE SEÑALIZACIÓN 10 UDS
REF 27-2946

Set de 10 conos resistentes y coloridos para juegos al aire libre y educación vial. Sirven para delimitar zonas, crear circuitos y enseñar normas de tráfico. Medidas: 13 x 13 x 23,5 cm. Recomendado a partir de 3 años.



SET A: 5 SEÑALES DE TRÁFICO
REF 27-2980

El set incluye: 5 señales de tráfico de cruce de peatones, Stop, ceda el paso, calzada preferente y sentido obligatorio. Altura: más de 70 cm. Edad recomendada: de 3 a 8 años.



SET B: 5 SEÑALES DE TRÁFICO
REF 27-2993

El set incluye: 5 señales de tráfico de cruce de peatones, ceda el paso, zona residencial, peligro presencia de niños y peligro por obras. Altura: más de 70 cm. Edad recomendada: de 3 a 8 años.