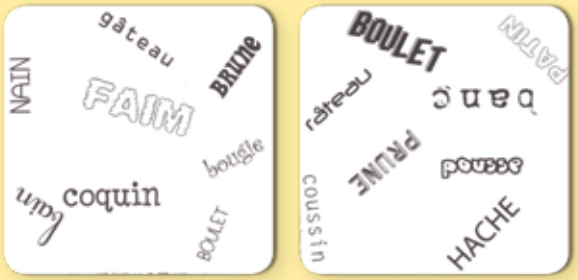


LEC SI FLASH

TA002 **24,00 €**

50 cartes sur lesquelles des mots sont dans différents caractères, tailles et orientations. Les joueurs retournent et comparent la 1ère carte de leur tas avec celle au centre de la table afin de trouver un mot commun. Permet de travailler l'attention, la vitesse de lecture et d'enrichir le lexique. Boîte métallique. Dim. cartes 11 cm. Dès 8 ans.

LEC SI MAGE

TA097 **24,00 €**

Retrouvez sur 2 cartes distinctes des combinaisons communes : mots écrits identiques, mots et images correspondants… Dim. 10 x 10 cm. Dès 7 ans.

TAPOM B ET D

HT2164 **18,00 €**

Ce jeu s'adresse aux enfants présentant des confusions visuelles persistantes et résistantes de B versus D. 3 formes de jeux et différentes graphies proposées. Dim. 10 x 10 cm. Dès 7 ans

DOMINO LE JEU

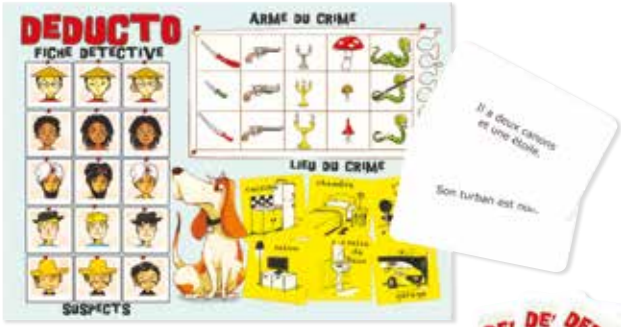
HT2163 **18,00 €**

Trouvez le ou les mots communs entre 2 cartes parmi une liste de 42 mots clés ! Syllables colorisées et les lettres muettes grisées. Police spéciale dyslexie. Dim. 10 x 10 cm. Dès 7 ans.

L'ILE DE BLABLA-EVOCATION A CONTRE-SENS

HT5066 **52,00 €**

Un jeu permettant de faire travailler les patients porteurs de troubles spécifiques du langage oral et écrit. Le but ? Trouver des mots appartenant à un lexique précis et ayant des critères d'exclusion. Contient : 165 cartes, 1 plateau, 1 totem, 1 sablier, 2 pions, 1 dé. Dès 9 ans.



DEDUCTO

HT3396 **45,00 €**

Déducto s'adresse aux enfants lecteurs afin de développer leur compréhension du langage écrit. Pour mener l'enquête, ils doivent lire et comprendre des cartes indices, faire des déductions et finalement formuler leur accusation. 100 cartes répartie en 3 niveaux de langage, 2 fiches détective, 108 cartes de jeu. Dès 8 ans.

IMAGES EN TETE

HT4822 **39,90 €**

Un jeu visant à développer les capacités d'observation, de mémorisation, de lecture d'image et de raisonnement. Deux manières de jouer : répondre à des questions sur une image ou rechercher les éléments manquants à partir du texte. Dès 6 ans. Contient : 12 fiches illustrations complètes, 12 fiches illustrations avec des trous.

CARTA GAGE

TA034 **24,00 €**

108 cartes permettant de travailler la lecture, la compréhension des consignes, la mémorisation et la notion syntaxique de condition et d'implication. Pour jouer, l'enfant lit et suit les instructions données. Idéal pour les enfants ayant des difficultés d'encodage syntaxique ou de compréhension de lecture. Dim. cartes 8,7 x 5,7 cm. Dès 7 ans.

CARTA GAGE NIVEAU I

HOP94 **24,00 €**

Un jeu de cartes pour travailler la lecture en action. Les défis sont simples. 108 cartes. Dim 8,7 x 5,7 cm. Dès 6 ans.

Entraînement à la lecture

JEU DU MOYEN ÂGE

TA073 **24,00 €**

Ce jeu contient 1 parcours format A3, 80 cartes-questions, 150 écus, 4 pions, 4 feuilles A4 à photocopier. Livré dans une pochette. Dès 9 ans.

MÉTAGRAMM

HT3397 **39,00 €**

Ce matériel ludique vient combler un manque dans l'abord de la structuration de l'orthographe grammaticale au sein des rééducations orthophoniques et propose un abord différent de la grammaire. Les cartes visent un travail des compétences métalinguistiques préalables à l'appréhension de l'orthographe grammaticale grâce à des situatitons que l'enfant doit résoudre. 216 cartes correspondant aux 6 situations-problèmes, 4 cartes « Récompense », 20 jetons, 1 dé. Dès 8 ans.

FANTÔMOPHONIE

HT3398 **59,00 €**

Ce matériel ludique, créé par une orthophoniste, permet de s'entraîner dans certains domaines du langage oral et écrit : évocation, stock lexical, génération de phrases, méta phonologie, lexique orthographique… Peut être utilisé pour appréhender les compétences d'un enfant avant un bilan. 1 planche de jeu, 4 fantômes, 350 cartes et 1 dé. Dès 6 ans.

C'EST FOU

GA224 **16,90 €**

Cartes humoristiques pour travailler la logique. Contient : 56 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm, boîte de rangement métal, idées d'utilisation. Dès 3 ans.

À QUOI PENSENT-ILS ?

GA424 **17,90 €**

Les sujets ont une bulle vide matérialisant leur pensée. Mais à quoi pensent-ils ? Contient 60 cartes dim. 7,5 x 10 cm, 1 guide d'utilisation. Dès 3 an.

OBSERVE ET INFÈRE

HOP421 **85,00 €**

Ce matériel permet d'améliorer le langage de l'enfant en l'amenant à effectuer des inférences à partir d'une scène imagée et comprendre les mots-questions. Contient 12 fiches questions/corrigé, 12 planches jeu, 1 fiche observation, pictogrammes des mots-questions, fiches de questions reproductibles, règles du jeu. Dim. 29 x 24 cm.

QUELLE EST LA QUESTION ?

GA580 **16,90 €**

Le but ? faire parler les enfants autour des interrogations. Contient 56 cartes, dim. 8,7 x 6,4 cm, dans boîte de rangement en métal. Dès 3 ans.

RAISONNE AU PARC

HT3667 **38,90 €**

Ce jeu permet de développer la capacité à faire des inférences. Des cartes questionnent les joueurs sur des personnages présents sur le plateau de jeu, d'autres les invitent à imaginer une situation, faisant ainsi appel à une pensée plus abstraite. Dim. plateau 54,5 x 42,5 cm. 90 cartes-questions dim. 9 x 6 cm, 4 pions personnages, 1 dé et 1 notice pédagogique. Dès 4 ans.

QUE MANQUE-T'IL ?

GA223 **16,90 €**

Quel objet manque-t-il sur les cartes ? Laissez votre enfant deviner ! 56 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm dans une boîte + idées d'utilisation. Dès 3 ans.

ET POURQUOI ?

GA415 **16,90 €**

Cartes mettant en scène une action décomposée en 2 parties : la cause et l'effet. Contient 56 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm, boîte de rangement. Dès 4 ans

AU-DELÀ DES MOTS, L'INFÉRENCE

Ce coffret propose une démarche en 3 étapes pour travailler de manière progressive l'habileté à effectuer des inférences. Nombreux conseils afin de stimuler le raisonnement verbal et l'imagerie mentale chez l'enfant ainsi que sa capacité à émettre et à vérifier des hypothèses. Contient 150 fiches et 1 guide explicatif. 2 niveaux.

HOP696	Niveau débutant	68,00 € le coffret
HOP697	Niveau avancé	

INFÉRONS - UN SINGE EN CAVALE

HOP431 **29,00 €**

Ce jeu contient : 1 planche de jeu, 48 cartes d'inférences, 15 cartes-surprises, 4 carnets d'indices, 4 pions, règles. Dim. 29 x 25 cm. Dès 3 ans.

INFÉRONS - VILAIN PINGOUIN

HOP432 **29,00 €**

Ce jeu contient : 1 planche, 48 cartes d'inférences, 15 cartes-surprises, 4 carnets d'indices, 4 pions, règles du jeu. Dim. 29 x 25 cm. Dès 3 ans.

OÙ EST L'INTRUS ?

GA222 **16,90 €**

Un jeu où l'enfant doit retrouver l'intrus, avec un niveau de difficulté progressive. Avec 54 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm + boîte de rangement en métal.

Inférence & pragmatique

QUE DIRAIS-TU ?

GA232 **16,90 €**

Ce jeu de cartes contient : 52 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm, 7 cartes bonus, 1 boîte de rangement, idées d'utilisation. Dès 3 ans.

TROUVEZ LA CAUSE, TROUVEZ LA SUITE

GA234 **16,90 €**

Un jeu de cartes autour d'actions et de leurs conséquences directes. Contient 56 cartes dim. 8,7 x 6,4 cm, boîte de rangement et idées d'utilisation. Dès 3 ans.

N

LA BOÎTE À MOTS : EXPRESSIONS IMAGÉES

HT4821 **29,50 €**

Un jeu de 50 cartes permettant de travailler les expressions imagées. Le but du jeu est de trouver la signification d'une expression, Au recto se trouve une expression et au verso sa signification. Contient 50 cartes-rébus. Dès 7 ans.

FRIANDISES
HT4910 **8,90 €**

Un jeu pour développer les compétences logiques et les fonctions exécutives. Une carte modèle indique la friandise que l'on doit trouver sur une des cartes que les joueurs ont en main et celle qui ne doit absolument pas y figurer. 63 cartes dim. 10 x 6,5 cm. Dès 4 ans

FEX - LOOK AND MATCH GAME
HT4370 **49,90 €**

Ce coffret de jeu sollicite différentes fonctions exécutives comme l'inhibition, la mémoire de travail et la flexibilité. Les cartes illustrées sont utilisées dans des jeux variés, tous décrits et expliqués dans le guide pédagogique. Contient 110 cartes, 1 figurine, 3 dés. Dès 5 ans.

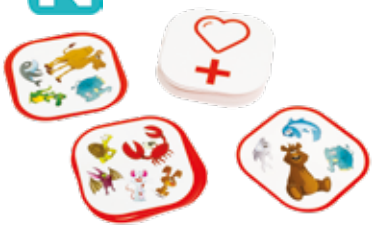
FLEXINHIB
HT4934 **44,00 €**

Ce matériel professionnel propose plusieurs jeux de cartes dans le but de solliciter la flexibilité mentale, l'inhibition ou la mémoire de travail. On aime l'approche modulable et progressive. Plusieurs types de consignes selon le jeu choisi. 6 jeux de 55 cartes dim. 5,7 x 9 cm. Dès 8 ans.

Flexibilité mentale & inhibition

QUADRI'MNÉSIK
HT4768 **46,00 €**

Ce kit professionnel vise à renforcer les capacités mnésiques et attentionnelles des adolescents et des adultes, notamment la mémoire de travail et visuo-spatiale. 2 éventails de 200 cartes. Dim. 14 x 10,5 cm. Dès 5 ans.



QUIZOO
HT4762 **15,90 €**

Un jeu original pour développer la flexibilité mentale et l'inhibition. 60 cartes. Les joueurs doivent constamment s'adapter à de nouvelles consignes et trouver l'animal le plus rapide, ou le plus gros… Diam. 10 cm et 4 réglettes de classement. Dès 6 ans.

TRICKY TRACK
HT4908 **17,90 €**

Chaque joueur dispose de 2 pions à avancer des deux côtés du parcours ! Après avoir jeté le dé, lequel des 2 pions faut-il mieux bouger ? Pour faire le bon choix, il faut anticiper : « si je choisis le chat, mon pion tombera sur la case « chien » et cela me fera reculer ». Plateau dim. 36,5 x 53,6 cm. 8 pions, 1 dé en bois. Dès 4 ans.

FACE DE BOUC

HT2877 **10,90 €**

Un excellent jeu pour développer la mémoire de travail et aider les enfants à bâtir des stratégies de mémorisation ! À chaque carte retournée, un personnage rigolo apparaît. Le joueur lui donne un nom. Puis, c'est au tour du prochain joueur qui retourne une carte et donne un nom au nouveau personnage, tout en énonçant celui du précédent. Et ainsi de suite… 56 cartes dim. 8 cm. Dès 6 ans.

OUGA BOUGA

HT2882 **10,90 €**

Un jeu très rigolo pour entraîner la mémoire de travail et la mémoire auditive. à chaque carte retournée correspond un son de type « Glou » ou encore « Ska » ou « Bi ». Il s'agit de prononcer le son, puis le son des cartes suivantes, en se souvenant de chacun d'eux ! 52 cartes dim. 8 cm. Dès 7 ans.

PETITES POPS MEMO

HT4256 **15,90 €**

Un joli jeu de mémo avec des sucettes colorées et des motifs distinctifs ! Saurez-vous trouver les paires ? Qualité irréprochable : carton épais pour une bonne prise en main et finition mat (sauf pour celles avec des effets pailletés) pour le confort visuel. Contient 24 cartes dim. 9 x 5 cm. Dès 3 ans.

UNE MEMOIRE EN FORME

HT2452 **36,00 €**

Pour entraîner sa mémoire de travail avec facilité et simplicité ! On doit restituer un dessin tout en exécutant une activité interférente verbale ou motrice. 5 niveaux. 240 pages. Format A5. Dès 6 ans.

MEMORIZ'ACTION

TA098 **36,00 €**

Ce livre propose des pistes concrètes, organisées et simples pour l'entraînement ou le réentraînement mnésique en orthophonie, à travers un encodage multimodal, indicé et progressif. Contient : des dessins enchâssés, des tables de rappel, des barrages de lettres, des activités de mémorisation de phrases, des mots clés histoires courtes, des concaténations de phrases et des définitions de mots. 120 pages.

CARTADOR

HT4823 **32,90 €**

Ce jeu travaille les capacités attentionnelles, la mémoire de travail, la mémoire à long terme et l'inhibition. Piochez une des cartes consignes pour découvrir un défi : écoute attentive, lecture piégée ou mémoire de travail. 2 niveaux de jeu. 110 cartes dim. 6,4 x 8,7 cm, 1 dé. Dès 6 ans.

PENGOLOO

HT4937 **22,90 €**

Un jeu de mémo rigolo avec des œufs multicolores cachés sous chacun des 12 pingouins. Lancez le dé et retrouvez les œufs de la couleur correspondante ! Livré avec 2 dés en bois. Dim. pingouins 5,5 cm. Dès 4 ans.

ARCHI CHATO

HT2792 **25,90 €**

Un jeu original qui développe la discrimination visuelle et la capacité d'attention. Le principe : reproduire un château identique à une carte modèle. Il faut bien faire attention à tous les détails ! à partir de là, vous pouvez fixer vos propres règles : trouver les différences entre le modèle et un château ainsi créé, donner des instructions orales pour la construction… On a aimé la facilité de préhension des pièces en plastique grandes et légères (10 cm) et l'aspect mat des cartes pour plus de confort visuel. Dès 6 ans.

FEX- IMPERTURBABLES ARCHITECTES

HT4371 **56,90 €**

Le but de ce coffret d'activités variées est de développer la mémoire de travail et la capacité à cibler la concentration. Contient 24 blocs de construction en bois, 42 cartes, 1 chronomètre, 1 dé, 35 jetons et 1 guide pédagogique. Dès 4 ans.

RAMASSE LE TRÉSOR

HT3615 **14,90 €**

Un coffret de jeu avec 50 cartes rondes sur lesquelles figurent des illustrations d'objets divers, tous liés à la piraterie. Sur le verso des cartes, un seul objet est représenté… Il s'agit alors de retrouver les cartes où figure cet objet… au milieu de bien d'autres ! Et le plus vite possible pour être celui qui amassera le plus de trésors ! On aime le carton épais des cartes de jeu et les illustrations variées. Diam. 7,4 cm. Dès 4 ans.

PYRAMIDES D'ANIMAUX

CN414 **21,90 €**

Un beau jeu d'empilage en bois. Chaque joueur doit, à tour de rôle, empiler ses animaux sur le crocodile. Mais attention, il faut faire preuve d'habileté et de stratégie pour que la pyramide ne s'écroule pas ! Contient 29 animaux en bois colorés, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu. Dim. des animaux : de 1 cm à 3,5 cm. Dès 4 ans.

FAVORISER L'ATTENTION PAR DES STRATÉGIES SENSORIELLES

HT3124 **40,00 €**

À l'aide d'études de cas, l'auteure, ergothérapeute, montre les liens existant entre les comportements d'hyperréactivité et d'hyporéactivité et les difficultés attentionnelles. Il outille en même temps les enseignants afin qu'ils puissent les reconnaître au quotidien. Elle suggère des façons d'adapter l'environnement ainsi que des stratégies simples pour faciliter l'intégration des différents systèmes sensoriels. 160 p.

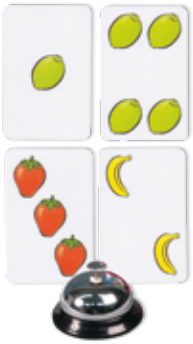
TAM-TAP

HT4827 **29,90 €**

Un fabuleux jeu pour développer l'enchaînement, en rythme, de gestes moteurs simples comme taper des mains, des pieds, à la lecture des symboles. Il développe la concentration, la mémorisation et la socialisation. 60 cartes épaisses. Dim. 8 x 8 cm. Dès 5 ans.

BAZAR BIZARRE
TA009 **14,90 €**

5 objets en bois sont déposés devant les joueurs. Une carte est retournée. Peut-on voir sur la carte un objet présent sur la table ? L'objet doit être parfaitement identique ! Si aucun objet ne correspond, il faut alors trouver celui qui est différent. 5 pièces en bois : fantôme, fauteuil, bouteille, livre et souris, 60 cartes.



HALLI GALLI
TA008 **19,90 €**

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits identiques figurent parmi les cartes retournées, le premier joueur qui appuie sur la cloche gagne toutes les cartes. Un excellent jeu où il faut en même temps rester concentré pour agir le premier mais ne pas se précipiter inutilement. Contient 56 cartes et 1 sonnette. Dès 6 ans.

BAZAR BIZARRE JUNIOR
HT4426 **14,90 €**

Un premier jeu d'observation dès 3 ans où il faut avoir un œil de lynx tout en faisant preuve de retenue ! Sur chacune des cartes sont représentées des personnages… Mais attention, sont-ils de la bonne couleur ? N'y a-t-il pas un personnage manquant ? Ce jeu permet de travailler l'attention visuelle, la déduction, la rapidité et la flexibilité mentale. 55 cartes et 4 figurines en bois. Dim. 4,5 cm. Dès 3 ans.

Impulsivité & planification

SUSPEND
HT1261 **16,90 €**

Arriverez-vous à accrocher l'ensemble des pièces sur le jeu Suspend ? Le but est de mettre l'ensemble des tiges sur la base du jeu, sans le faire tomber ! Le premier qui n'a plus de tiges a gagné ! Un vrai défi d'habileté qui en fera rire plus d'un ! Contient 24 tiges de jeu, 4 tiges de cadre, 1 dé, 1 base, 1 connecteur. De 1 à 4 joueurs. Dès 8 ans.

CLAC CLAC
TA006 **24,90 €**

Chaque disque aimanté combine 3 symboles dans 3 couleurs. Lancez les 2 dés : ils indiquent le symbole et sa couleur. Les joueurs attrapent alors un maximum de disques avec cette combinaison. Il faut aller vite pour empiler les bons disques ! Contient 36 disques en plastique diam. 4 cm, 2 dés. De 2 à 6 joueurs. Dès 4 ans.

MINUTE PAPILLON
HT3678 **34,00 €**

Ce livre professionnel propose 150 exercices d'attention, inhibition et flexibilité mentale. Permet le développement, l'attention et la concentration avec des activités ludiques très variées destinées à un public de tout âge, enfant, adolescent ou adulte, qu'il soit lecteur ou non lecteur.

ROBOT SOURIS CODE & GO

HT2625 **34,90 €**

Cette souris robot permet une 1re initiation ludique au codage dès 5 ans. Créez une ligne de code visuelle à l'aide des 30 cartes « action ». Puis reproduisez cette séquence sur la souris en tapant sur les touches directionnelles. La souris se déplace alors selon les instructions données ! Permet de développer des compétences de repérage spatial et de raisonnement analytique. Fonctionne avec 3 piles AAA/LR3 non livrées. En plastique. Dim. 11 cm.

ROBOT SOURIS ET SON LABYRINTHE

HT1228 **59,90 €**

Observez votre souris parcourir le labyrinthe jusqu'au morceau de fromage ! Ce super kit aide les enfants à développer des compétences de codage tout en s'amusant ! Programmer devient un jeu d'enfant grâce aux cartes de direction qui aident les enfants à suivre chaque étape d'une séquence. 83 pièces. Fonctionne avec 3 piles AAA. Dim. 11 x 7 cm. Dès 5 ans.

Initiation au codage

BOTLEY, ROBOT DE CODAGE

HT4003 **79,90 €**

Programmez la séquence de mouvements de Botley pour réaliser l'un des challenges proposé dans le guide d'utilisation. Livré avec télécommande, planches de parcours, accessoires. 5 piles AAA non fournies. Dim. Robot 14 x 8 x 7 cm. Dès 5 ans.

JEU DE MATHS POUR SOURIS ROBOT

HT4020 **26,90 €**

Ce kit d'activités s'utilise avec la souris robot (vendue séparément) et permet d'aborder des notions mathématiques variées tout en codant : chiffres, calculs, géométrie. Livré avec 3 dés en mousse, 10 fiches recto verso, 1 plateau recto verso, dim.63 x 25,5 cm, 1 règle en mousse, 1 guide pédagogique. Dès 5 ans.

PREMIERS PARCOURS CODES

HT4137 **42,80 €**

Ce kit propose des activités variées pour se familiariser avec le codage et le déplacement sur un quadrillage. Contient 2 supports plastiques dim. 31,5 x 21,5cm, 6 planches recto-verso, 24 bandes de consignes et 26 plots en plastique. Dès 3 ans.

ROBOT BLUE-BOT*

HT1452 **126,90 €**

Cet adorable petit robot programmable va où vous lui direz d'aller : programmez l'itinéraire de votre Blue-Bot à l'aide des petites flèches sur son dos, ou utilisez l'application sur tablette grâce à sa connexion Bluetooth pour le diriger, le Blue-Bot apprend à se repérer dans l'espace et à anticiper tout en s'amusant ! Dim. 13 x 10 cm. Batterie rechargeable. Dès 3 ans.

BARRE DE PROGRAMMATION BLUE-BOT

HT1466 **145,90 €**

Programmez votre robot Blue-Bot de façon unique ! Placez les cartes directives sur la barre de programmation, appuyez sur Go et vous pourrez voir votre petit robot se déplacer comme vous lui avez demandé ! Cette barre aide les enfants ayant une mémoire de travail déficiente à rendre concrètes les différentes étapes… 25 cartes incluses. Compatible avec le Blue-Bot uniquement (vendu séparément). Dim. 40 x 8 cm. Dès 3 ans.

TAPIS BEE-BOT/BLUE BOT

HT1464 **35,90 €**

Un tapis pour créer soi-même un parcours personnalisé pour le Bee-Bot ou le Blue-Bot ! Chaque case correspond à un mouvement du petit robot. Ce tapis en plastique est constitué de pochettes transparentes dans lesquelles vous pouvez glisser des planches de décors imprimées par vos soins. 24 emplacements. Dim. 99 x 61 cm.

ROBOT BEE-BOT*

HOP621 **85,90 €**

Les enfants vont adorer ce petit robot à la forme d'abeille ! Il l'amèneront à l'endroit souhaité en programmant ses déplacements via les boutons sur son dos ! Un jeu idéal pour travailler l'anticipation, mais aussi la pré-programmation. En plastique. Contient 1 Bee-Bot + 1 cable USB + 1 notice. Dim. 13 x 10 x 7 cm. Dès 5 ans.

TAPIS D'ACTIVITÉ POUR BEE-BOT / BLUE-BOT

HOP743 **53,90 €**

Ce grand tapis quadrillé s'utilise avec le robot Bee-Bot. Quel chemin Bee-Bot doit-il prendre pour aller en bord de mer ? Quels sont les déplacements qu'il doit faire ? Combien de fois dois-je appuyer sur les différentes flèches du robot ? Idéal pour développer le sens de l'anticipation et le repérage spatial. Dim. 100 x 100 cm. Dès 5 ans.

*vendu sans tapis

1. KIT BASE 10

HT1028 **19,90 €**

Ce kit éducatif est un matériel de manipulation versatile indispensable pour l'apprentissage de concepts mathématiques de base : la numération, la décomposition en centaines, dizaines, unités, l'addition, la soustraction…Contient un cube « 1000 » dim. 10 cm, 10 plaques « 100 », 10 bâtonnets « 10 », et 100 cubes « unité » 1 cm. En plastique. Dès 5 ans.

2. BARRES ROUGES ET BLEUES MONTESSORI

HOP227 **49,90 €**

Ces barres en bois permettent d'appréhender le début des mathématiques avec la méthode Montessori. Avec ces barres peintes en alternance en rouge et en bleu, les enfants pourront matérialiser les unités et surmonter la difficulté de la numération. Long. de 2,5 cm à 25 cm. Haut. 1 cm. Contient 1 plateau + 1 couvercle + 20 pièces. Dès 4 ans.

3. COFFRET BÂTONNETS DE CALCUL

HT1186 **26,90 €**

Une méthode classique pour aider à la représentation des nombres. Permet de visualiser les quantités, de faciliter la compréhension des opérations et d'appréhender les notions de dizaines et d'unités. Coffret en bois avec 300 cubes et bâtonnets de différentes tailles et couleurs. Dim. de 1 à 10 cm. Dès 5 ans.

4. COFFRET RÉGLETTES DES NOMBRES

HOP661 **17,90 €**

Cette boîte de 86 réglettes est un matériel de manipulation et d'apprentissage de la numération. Les barres de couleurs facilitent la perception, la construction et la mémorisation des nombres. Utilisable avec la règle des nombres vendue séparément. En plastique. Contient également 1 plateau + 1 notice. Dim. plateau 10 x 10 cm. Dès 3 ans.

5. LA RÈGLE DES NOMBRES

HOP662 **10,90 €**

La règle des nombres est utilisable avec les réglettes. Les manipulations conjointes des réglettes et de la règle des nombres vont permettre aux enfants de travailler et de « visualiser » les mathématiques de manière claire et précise. Réglettes vendues séparément. En plastique. Dim. 40 x 4 cm. Dès 3 ans.

6. TAMPONS BASE 10

HT2913 **14,90 €**

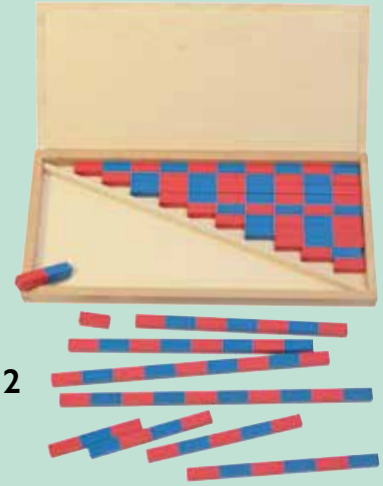
4 tampons en bois de décomposition numérique en base 10 pour représenter les quantités (unité, dizaine, centaine et millier). Encreur non livré. Dim. 4 x 4 cm. Dès 4 ans.

7. TOURS D'ÉQUIVALENCES

TA140 **15,90 €**

Illustrer la relation entre les fractions, les décimales et les pourcentages est un jeu d'enfant avec cet ensemble de 51 cubes à code couleur. Ces cubes représentent des fractions, des décimales et des pourcentages offrant aux élèves une représentation visuelle des équivalences. Parfait pour l'apprentissage par la manipulation. En plastique. Dim. 12 cm. Dès 8 ans.

1

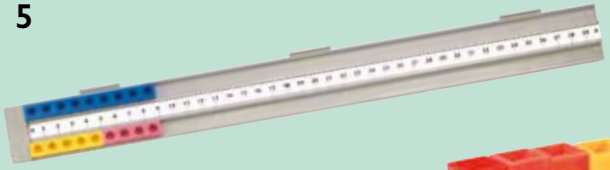


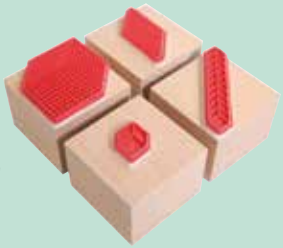
2

3

4

5





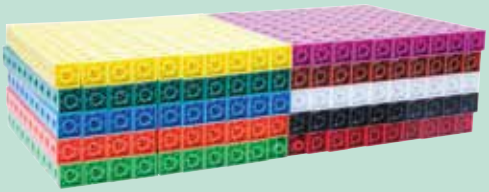
6

7

1

2

Outils éducatifs
pour la numération



3

4

5

1. LES CUBES MATHLINK

HT1232 **12,90 €**

Des cubes multidirectionnels à emboîter sur n'importe quelle face pour faciliter la numération et le calcul grâce à la manipulation. Permet d'enseigner tout un éventail de concepts. Recommandé par la méthode de Singapour. 100 cubes dim. 2 cm de couleurs différentes. Dès 5 ans.

2. MATHLINK KIT D'ACTIVITE

HT4014 **17,90 €**

30 exercices progressifs pour se familiariser avec le séquençage, le tri et association, les additions et soustractions, les multiples, le partage, les mesures et tailles et la construction de formes. 15 grandes cartes modèles recto verso, 115 cubes répartis en 10 couleurs. Dim. cubes en plastique 2 cm. Dès 4 ans.

3. SNAP CUBES MATHEMATIQUES

Ces cubes s'utilisent pour appréhender les concepts mathématiques. Les enfants abordent la numération et les opérations en s'amusant à construire des tours et acquièrent un raisonnement qu'ils appliqueront ensuite dans la résolution de problèmes plus complexes. 2 conditionnements : 500 ou 1000 cubes. En plastique. 10 couleurs.

HT4012.1	500 pièces	**48,90 €**
HT4012.2	1000 pièces	**89,90 €**

4. ATELIER COULEURS ET NUMÉRATION

TA067 **19,90 €**

4 dés en plastique à personnaliser avec 24 autocollants représentant soit des couleurs (bleu, rouge, vert, jaune, orange et rose), soit les signes des différentes opérations (+ et -) soit les quantités de 1 à 6 représentées en points ou en chiffres. Livré avec 300 jetons de couleur (diam. 3 cm). Dim. dés 3,5 cm. Diam. autocollants 2,3 cm. Dès 3 ans.

5. REGLETTES MATHEMATIQUES GEANTES

HT4613 **23,90 €**

Ces 29 réglettes de 10 tailles et couleurs différentes sont inspirées de la méthode Cuisenaire. Elles permettent de se familiariser avec les concepts mathématiques de base et d'aborder la numération de 1 à 10 par la manipulation. En mousse, ultra légères à manipuler. Dim. de 4,5 cm à 45 cm. Dès 4 ans.

SUMBLOX

HT5237 **114,90 €**

Ces blocs de bois massif permettent de comprendre, de manière sensorielle, la numération et les quatres opérations mathématiques. La hauteur de chaque bloc correspond à sa valeur: le 1 sera donc le plus petit, le 2 un peu plus grand… Cette particularité apporte du sens et facilite la compréhension des mathématiques. Contient des fiches modèles. 43 pièces. Dim. 6,5 à 14,3 cm. Dès 2 ans.

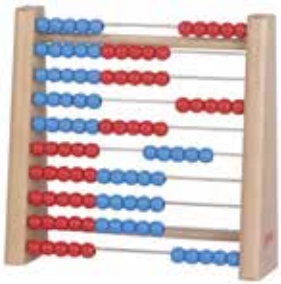
Avis d'utilisateurs

Un très beau matériel de manipulation bien pensé qui privilégie la manipulation instinctive des concepts mathématiques.
Les enfants l'ont immédiatement adapté et ont commencé à expérimenter en le manipulant avec grand plaisir. Les premières déductions ont été rapides et naturelles. Un excellent jeu pour encourager la compréhension profonde !

ABAQUE REKENREKS 2 RANGÉES

HT2589 **8,90 €**

Un outil simple et indispensable. 2 rangées de 10 perles (5 rouges et 5 blanches) pour une approche concrète de la numération et des opérations mathématiques de base. En plastique et métal. Dim. 24,8 x 7 x 6,5 cm. Dès 5 ans.



LE BOULIER EN BOIS

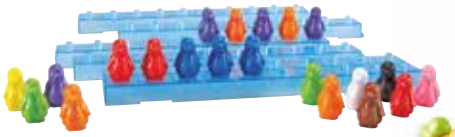
HT1751 **8,90 €**

Un boulier en bois tout simple mais efficace pour aider à compter. Sa taille permet de l'emporter partout avec soi. Base stable. Dim. 17 x 17 cm. Dès 4 ans.

ESCALIER DE COMPTAGE

HT1660 **40,90 €**

Un jeu simple mais efficace pour s'entraîner à faire des additions et aborder les équivalences. Beau coffret en bois, lisse et chaleureux au toucher. Dim. 27,5 cm. Dès 5 ans.



PINGOUINS SUR LA BANQUISE

GA934 **33,90 €**

Un kit de 100 pingouins de couleurs différentes pour apprendre à compter jusqu'à 100 et aborder les dizaines et les unités. Chaque banc de glace accueille jusqu'à 10 pingouins et peut se connecter aux autres banquises. Contient 10 bancs (dim. 30 x 1 x 2,5 cm), 100 pingouins en 10 couleurs et un guide d'activité. Dès 5 ans.

KIT D'ACTIVITÉ MATHÉMATIQUE VOITURES

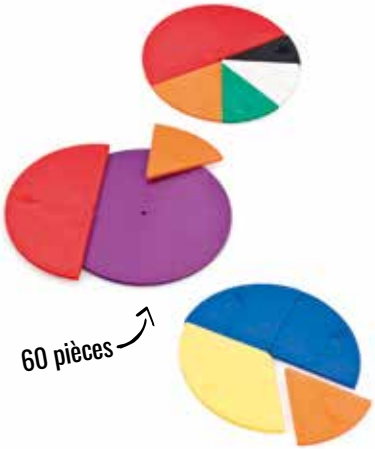
HT1239 **19,90 €**

Une manière ludique d'aborder la reconnaissance des nombres et la compréhension des additions. De multiples jeux pour se familiariser avec les chiffres en manipulant les 25 petites voitures de 5 couleurs différentes. 2 pistes (nombres de 1 à 10 ou de 11 à 20) dim. 30,5 cm, en plastique. 2 dés numérotés (0 à 5) en mousse. Notice pédagogique. Dès 4 ans.

ENCASTREMENTS NOMBRES

HT3201 **25,90 €**

10 plaques en bois massif (dim 13,5 x 7 cm) dans lesquelles on peut encastrer des plots rouges ou bleus. Ce jeu de très grande qualité permet une approche concrète de la numération et des opérations mathématiques de base. Contient 55 plots rouges et 55 plots bleus dim. 4 x 1,5 cm. Dès 5 ans.



KIT D'ACTIVITÉ FRACTIONS

HT1299 **20,90 €**

Ce jeu de manipulation permet de mieux comprendre ce qu'est une fraction et ses équivalences de valeurs. Notice pédagogique. 60 pièces en plastique. Dim. 10 cm. Dès 7 ans.

FERME LA BOÎTE !

HT1421 **16,90 €**

Un jeu simple mais efficace pour s'entraîner à faire des additions et aborder les équivalences. Beau coffret en bois, lisse et chaleureux au toucher. Dim. 27,5 cm. Dès 5 ans.

LES CHIFFRES RUGUEUX

HT5292 **19,90 €**

Apprendre à compter est un réel plaisir avec ce coffret présentant une approche tactile et interactive. 10 chiffres rugueux à tracer, 20 cartes illustrées. Dim. 15 x 10 cm. Livré avec un guide pédagogique riche en conseils. Dès 3 ans.

QUANTITIX

HT4563 **16,90 €**

Il faut retrouver les animaux en observant bien tous les recoins puis les compter afin de remplir correctement le tableau à double entrée en bois. Pour vérifier ses réponses, il suffit de tourner la planche de jeu ! 20 planches dim. 17 x 17 cm. Dès 4 ans.

MANIPULER L'ARGENT

GA649 **22,90 €**

Apprenez à manipuler la monnaie grâce aux 28 billets grandeur réelle et aux 8 pièces rangées dans une pochette plastique. Dès 3 ans

JEU DES PIZZAS

GA937 **15,90 €**

Ces 59 tranches de pizzas abordent les fractions en privilégiant l'expérimentation ludique et concrète. 11 pizzas en carton. Dès 6 ans.

Résolutions de problèmes

L'ARRÊT DE BUS

GA651 **13,90 €**

Contient 1 plateau découpé, 4 tableaux bus 19,5 x 11,3 cm, 4 jetons bus, 4 porte-jetons, 4 cartes passagers 2,8 x 2,8 cm et 2 dés. Dès 4 ans.

JEU DU CHIEN TACHETÉ

GA650 **9,90 €**

Un jeu qui permet l'apprentissage des chiffres de 1 à 6 et fait travailler la discrimination visuelle. 1 roue + 24 cartes de 7,6 cm x 5,5 cm. Dès 3 ans.

CROCNOMBRE

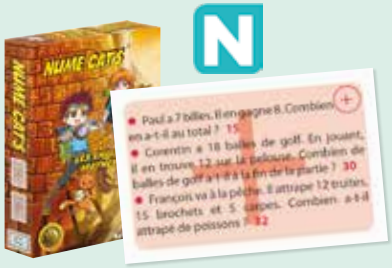
HT4766 **39,00 €**

Un jeu de manipulation, d'automatisation et de multiplication avec une approche privilégiant la kinesthésie. Il propose une pince crocodile pour cacher un des nombres, 72 triangles pour symboliser les tables de multiplication et la complémentarité avec la division. 72 cartes gages, 1 dé, 4 pions et 30 cubes à manipuler. Dès 8 ans.

BATAWAF

GA575 **7,95 €**

Un 1er jeu de bataille très amusant et idéal pour développer la notion d'ordre de grandeur. 36 cartes. Livré dans une boîte à tiroir. Dès 3 ans.



NUME CAT'S LES ENIGMES MATHEMATIQUES

HT4946 **16,00 €**

Un petit jeu très complet pour aborder une grande variété de problèmes mathématiques concrets ! En plus de challenge « opération », des cartes présentent des énigmes autour du langage mathématique, d'autres abordent le champ lexical lié aux mathématiques. 110 cartes dim. 5,9 x 8,8 cm. Dès 8 ans.

MATHS ET MOUTONS

HT4950 **16,00 €**

Sans dire un mot, saurez-vous faire deviner les calculs nécessaires à la résolution des problèmes présentés sur les cartes ? 78 cartes pour 40 défis et 38 cartes personnages et animaux. Dès 7 ans.

MULTIPLI CAT'S

HT4949 **19,00 €**

Multipli Cat's est un jeu de cartes mathématiques mêlant calcul mental (tables de multiplications), mémoire, concentration et rapidité. 4 règles de jeu sont proposées : la règle principale, les défis des multiplications, le mémory et la bataille. Contient 165 cartes : 100 cartes Multiplication, 42 cartes Produit et 23 cartes Action. 5,9 x 8,8 cm. Dès 7 ans.

NUME CAT'S JUNIOR LES NOMBRES

HT4954 **16,00 €**

Un jeu de cartes pour se familiariser avec les nombres et les différentes manières de les présenter. Le jeu est évolutif, puisqu'il peut se jouer de la moyenne section au CP. Plusieurs règles sont proposées : la bataille, MémoCats, Misty, IdentiCats, les Défis, les familles. 100 cartes. Dès 4 ans.

NUME CAT'S KID

HT4955 **16,00 €**

Numé Cat's contient 180 problèmes mathématiques simples, divisés en 3 catégories : «Langue française et nombres», «Langage mathématique» et «Opérations». ». Jeu facilement modulable qui favorise la concentration, la logique et le calcul mental. 70 cartes. Dès 4 ans.

TAM TAM SUPERPLUS

TA084 **9,00 €**

Tam Tam superplus permet l'entraînement au calcul additif et renforce la mémorisation des tables. Contient 50 cartes dim. 10 x 7 cm. Dès 6 ans.

TAM TAM MULTIMAX

Un jeu pour s'entraîner aux tables de multiplication ! 2 niveaux : Tam Tam table 2 à 5. Tam Tam table 2 à 9. 52 cartes dim. 10 x 7 cm. Dès 6 ans.

TA082	Multimax 1	9,00 € l'unité
TA083	Multimax 2	

IDÉO - RONDE DES BOBOS

RC276 **8,90 €**

Roue pivotante qui aide l'enfant à identifier une douleur physique et son intensité. Recto : 12 bobos communs, verso : 8 réactions. Diam. 23 cm.

IDÉO - TROUSSE PORTATIVE

RC272 **12,90 €**

Trousse portative accueillant une surface magnétique de 8 cases (4 cases de chaque côté) conçue pour une activité extérieure. À porter à la ceinture ou au cou. Contient : 1 étui polyester avec pochette à fermeture éclair + porte-crayon, 1 mini support magnétique, 1 marqueur noir essuyage à sec, 1 mousqueton, 1 lanière 91 cm. Livrée sans pictogrammes.

IDÉO - SURFACE STATIQUE

RC274 **9,90 €**

L'IDÉOstatik est une pellicule électrostatique repositionnable et réutilisable qui adhère à toute surface lisse vous permettant de classer facilement les pictogrammes sous forme de séquences, d'horaire ou de routine. Sa surface lisse permet l'écriture à l'aide d'un marqueur à essuyage à sec (non inclus). Livré sans pictogrammes.

VIDÉO : CONFÉRENCE DE BERNARD BARRETTE, **CRÉATEUR DE IDÉO**

Sur le blog, visionnez la conférence « Faciliter le quotidien par l'utilisation des pictogrammes » pour mieux comprendre comment Idéo peut vous aider au jour le jour !

700 PICTOGRAMMES

IDÉO - JEU INTÉGRAL

RC284 **149,90 €**

Le jeu intégral comprend : 700 pictogrammes magnétiques, 3 accroche-portes magnétiques verticaux recto-verso, 1 IDÉOstatik, 1 trousse portative incluant un marqueur noir effaçable à sec. Avec le jeu intégral, les illustrations simples permettent de créer une grande quantité de séquences et de scénarios sociaux. Concept portatif, parfait pour la maison ou les sorties. Idéal pour tous les enfants, particulièrement ceux porteurs d'un TSA (trouble dans le spectre de l'autisme), déficience intellectuelle, ou toute autre difficulté langagière ou sociale.

56 PICTOGRAMMES

IDÉO - JEU DE DÉPART

RC270 **37,90 €**

Le jeu de départ comprend 56 pictogrammes ainsi que 2 accroches portes magnétiques verticaux recto verso. Ces images permettent de créer les séquences fondamentales suivantes : se laver les mains, se brosser les dents, prendre un bain, s'habiller. Pictogramme flèche inclus pour pointer et suivre les étapes au cours d'une séquence donnée.

EXEMPLES
« internet »
« cuisiner »
« prendre une douche »
« en colère »
« écouter de la musique »

665 PICTOGRAMMES

IDÉOMODULE - ADO/ADULTES

HOP269 **148,90 €**

Un outil de communication complet et magnétique dédié à répondre aux besoins et enjeux du quotidien des adolescents et des adultes. Pour créer des séquences et des scénarios sociaux, afficher l'horaire de la journée ou de la semaine... 665 pictogrammes, 3 accroche-portes, 1 IDÉOstatik , 1 trousse portative avec 1 marqueur à encre effaçable à sec.

EXEMPLES
« bibliothèque »
« cahier »
« faire ses devoirs et ses leçons »
« lever la main pour parler »

245 PICTOGRAMMES

IDÉOMODULE - SCOLAIRE

RC281 **69,90 €**

Un outil simple pour planifier la journée de votre étudiant au niveau primaire, secondaire et au service de garde. L'IDÉOmodule Scolaire aborde plusieurs matières académiques du niveau primaire et secondaire, les consignes, les objets, le personnel, les endroits types et les locaux, les événements, les imprévus et plusieurs autres. L'IDÉOmodule Scolaire comprend : 245 pictogrammes magnétiques un support magnétique pour aire de travail un marqueur à encre effaçable à sec

Système portatif de pictogrammes

EXEMPLES
« vélo »
« sac à dos »
« mettre les souliers »
« je n'ai plus faim »
« impatient »
« fier »

280 PICTOGRAMMES

IDÉO - JEU ESSENTIEL

RC282 **79,90 €**

Le jeu essentiel comprend : 280 pictogrammes magnétiques 3 accroche-portes magnétiques verticaux recto-verso Un marqueur noir effaçable à sec. Le jeu essentiel est un incontournable pour bien structurer les journées bien remplies. Du matin jusqu'à l'heure du coucher, votre enfant parviendra à accomplir tous les petits et grands défis du quotidien de façon plus autonome. Idéal pour tous les enfants, plus particulièrement ceux ayant un trouble au niveau de la communication et de la compréhension.

EXEMPLES
« bonjour maman »
« faire des bulles »
« s'asseoir à table »
« consoler »
« briques de construction »

455 PICTOGRAMMES

IDÉOMODULE PETITE ENFANCE

RC283 **114,90 €**

Un outil tout en images spécialement conçu et désigné pour les tout-petits âgés entre 2 et 5 ans. Idéal pour les enfants qui fréquentent un milieu de garde familial, garderie ou Centre de la petite enfance. Vous aurez un petit coup de pouce pour bien structurer vos activités, concevoir des séquences, etc. Aucun ordinateur ou imprimante requis ! Aucun besoin de Velcro, gommette ou aimant ! Tout est prêt et facile à utiliser. 455 pictogrammes magnétiques et 2 accroche-portes magnétiques verticaux recto-verso.

Tous différents !

Jade a besoin d'un quotidien structuré. Elle déteste l'imprévu ! Chaque tâche, chaque geste du matin est représenté à l'aide d'un pictogramme.

Kheisa doit apprendre à être autonome car sa maman vient d'avoir des jumeaux ! Grâce à ces supports visuels, elle apprend à se préparer seule (presque) tous les matins.

Anna est dyspraxique. Enchaîner plusieurs tâches les unes après les autres lui demande des efforts. Ces supports visuels l'accompagnent au quotidien et lui donnent confiance en elle.

PLANNING FENÊTRES TRANSPARENTES

Planning en plastique souple transparent. 6 ou 9 poches pour y glisser des images et pictogrammes.

RC220	6 fenêtres	**24,90 €**
RC223	9 fenêtres	**28,90 €**

PLANNING SURFACE VELCRO

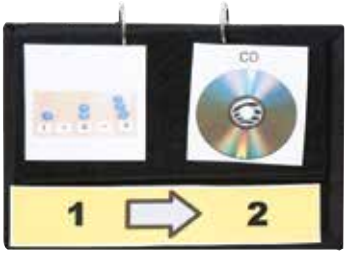
Montre une séquence d'actions ou d'évènements illustrés. En nylon waterproof. Coloris noir. 2 modèles.

RC224	6 emplacements	**21,90 €**
RC225	9 emplacements	**23,90 €**

PETIT PLANNING TIME TIMER

HT4754 **30,90 €**

Un planning à accrocher ou transporter pour gérer son temps du mieux possible et passer d'une tâche à l'autre sereinement grâce aux pictogrammes. Peut être utilisé avec le mini Time-Timer (DV.400 non fourni). En velcro/plastique. Dim. 33,5 x 15,5 cm. Dès 3 ans.



CAHIER DE TÂCHES ET DE RÉCOMPENSES

HT4756 **30,90 €**

Un outil renforçateur très ludique sous forme de cahier à spirales ! Vous pouvez afficher sur chaque page colorée une tâche associée à une récompense. La tâche peut également se faire en plusieurs étapes : une pour chaque page. Créez vos propres pictogrammes ! Dim : 23 x 15 cm.

SUPPORTS D'AFFICHAGE AUTOADHÉRENTS

DL450 **19,90 €**

En silicone souple traité pour adhérer à toutes les surfaces lisses. À personnaliser avec des photos... Réutilisables. 15 supports dim. 7 x 7 cm.

POCHETTES DE RANGEMENT AIMANTÉES

DL558 **27,90 €**

4 pochettes aimantées de rangement en tissu coloré pour support magnétique. Fenêtre transparente. Fermeture velcro. Dim. 25 x 15,5 cm. Dès 3 ans.

SUPPORTS D'AFFICHAGE MAGNÉTIQUES

DL456 **19,30 €**

20 supports aimantés et personnalisables en glissant sous la poche transparente les images/pictogrammes de son choix. Vendus par 20. Dim. 8 x 5 cm.

Supports visuels pour routines & séquences

PUPITRE PLANNING & TÂCHES

HOP43 **39,90 €**

Idéal pour organiser ses tâches ! En plastique rigide avec les coins arrondis, bande boucle en tissu sur devant et au dos pour les photos. Peut-être plié pour se poser sur ses supports latéraux amovibles. Poche amovible 11,5 x 12,7 cm. Long. ouvert 84 cm. Coloris noir.

TABLEAU SÉQUENCE PARLANT

RC254 **42,90 €**

Pour enregistrer un message de 10 secondes pour chacune des 6 cases et y glisser des images de son choix. Il peut être utilisé comme une aide à l'autonomie en décomposant les différentes étapes d'une tâche à accomplir et aussi y enregistrer de courtes histoires, des jeux... Dim. 11,5 x 56 cm. Fonctionne avec 3 piles LR3 (non fournies). Dès 3 ans.

Tous différents !

Anaïs est l'AVS de Jade. Elle est présente à ses côtés pour l'aider en classe. Jade a un ***Time Timer*** de poche qu'Anaïs pose sur son bureau. Le ***Timer*** apporte une information visuelle sur le temps qui s'écoule et aide Jade à gérer les changements d'activités, les transitions entre les différents moments de la journée. C'est un tout petit outil, mais absolument IN-DIS-PEN-SABLE pour Jade !

Laurent a connu le ***Time Timer*** par l'intermédiaire d'Anaïs. Il a tout de suite vu l'intérêt d'un tel outil pour toute sa classe. Les enfants ont souvent du mal à percevoir le temps. Or, c'est une donnée importante pour la gestion de classe. Le ***Time Timer*** a apporté une structure et une sérénité dans la classe qui est profitable à tous. « Maintenant, je ne pourrais plus m'en passer ! »

N

TIME TIMER PLUS 5 MIN - BLANC

HT4440 **48,90 €**

« On part dans 5 minutes ! » D'accord, mais 5 minutes ça représente quoi ? Pour aider les enfants à mieux se représenter le temps, découvrez le Time Timer plus en 5 minutes. Contrôle du volume et mode sans sonnerie. Fonctionnement sans bruit. Fonctionne avec 1 pile AA non fournie. Dim. 14 x 18 cm.

TIME TIMER PLUS 20 MIN - BLANC

HT2566 **48,90 €**

Le Time Timer Plus 20 minutes permet d'offrir un support visuel pour des activités courtes : devoirs, lecture, cours de sport, télé, activités en classe, activités en crèche... Contrôle du volume et mode sans sonnerie. Silencieux. Fonctionne avec 1 pile AA non fournie. Dim. 14 x 18 cm.

TIME TIMER PLUS 60 MIN

Un outil simple d'utilisation qui permet de matérialiser le temps grâce à son système de représentation visuelle. À emporter partout. Dim. 14 x 18 cm.

DV780.N	Noir	**48,90 €** l'unité
DV780.BL	Blanc	

TIME TIMER PLUS 120 MIN - BLANC

HT2567 **48,90 €**

Découvrez le Time Timer Plus 120 minutes, qui vous permettra de matérialiser 2h ! Super utile pour les longues activités ou les examens par exemple. Contrôle du volume et mode sans sonnerie. Silencieux. Fonctionne avec 1 pile AA non fournie. Dim. 18 x 12 cm.

TIME TIMER CLASSIQUE

Un outil simple d'utilisation qui permet de matérialiser le temps grâce à son système de représentation visuelle.

DV400	Mini 7,5 cm	**39,90 €**
DV406	Moyen 20 cm	**45,90 €**
DV612	Grand 30,5 cm	**59,90 €**

HT1565.M	Kit Time Timer moyen	**14,90 €**
HT1565.L	Kit Time Timer grand	**23,90 €**

les repères visuels
à télécharger gratuitement après l'achat d'un
KIT DE PERSONNALISATION TIME TIMER

Dos magnétique !

TIME TIMER TWIST

HT2568 **23,90 €**

Le Time Timer Twist est une nouvelle version digitale qui, avec son dos magnétique, peut s'accrocher où vous en avez besoin. Avec une durée de 90 min, il aide à gérer son temps. Silencieux, fonctionne avec 1 pile AAA. Dim. 2,3 x 8,5 cm.

Avis d'utilisateurs

Le Time Timer est vraiment un outil excellent. Je l'utilise quotidiennement avec mes élèves de cycle 3, pour les aider à apprendre à gérer leur temps. Il remplace fort avantageusement le minuteur de cuisine...

Bruce

Time timer

l'outil indispensable de la rentrée !

TIME TIMER MOD

DV956 **42,90 €**

Idéal pour faire prendre conscience du temps, il est très pratique car on peut l'emmener partout ! Livré avec un étui silicone de couleur charbon. Fonctionne avec 1 pile AA non fournie. Dim. 9,4 x 9,4 cm

N

PLATEAU BLANC AVEC TIME TIMER MOD

HT4443 **59,90 €**

Un tableau blanc où est accroché un Time Timer Mod permettant d'écrire une tâche et d'indiquer sa durée. Livré avec 1 tableau, un Time Timer Mod, un marqueur.

COQUE POUR TIME TIMER MOD

Amusez-vous à changer les coques de protection du Time Timer MOD. 3 couleurs : turquoise, vert et framboise. Vendue séparément.

DV957.FR	Framboise	**8,50 € l'unité**
DV957.T	Turquoise	
DV957.V	Verte	

MONTRE TIME TIMER ADULTE

DV771 **89,90 €**

La montre Time Timer a le même visuel et fonctionnement que le Timer standard, mais avec plus de fonctionnalités. Dim. tour de poignet : de 14 à 21 cm.

Avis d'utilisateurs

Nous nous en servons au quotidien. Gabriel voit le temps défiler, ce qu'il lui reste. Nous nous en servons aussi pour annoncer combien de temps il reste avant la douche. C'est un moment très difficile. Du coup, il sait que ça va arriver et il sait quand. Ça le rassure.

Christelle

MONTRE TIME TIMER JUNIOR

La montre Time Timer a le même visuel et fonctionnement que le Timer standard, mais avec plus de fonctionnalités. Dim. tour de poignet : de 12 à 17,7 cm.

DV772.A	Anthracite	**86,90 € l'unité**
DV772.B	Bleue	
DV772.FU	Fuchsia	
DV772.V	Verte	

N

MINI TIME TIMER COLORÉ

Le plus petit de la gamme Time Timer s'offre de nouvelles couleurs tendances ! Simple d'utilisation, le Time Timer permet de matérialiser le temps par une représentation visuelle. Dim. 7,5 x 7,5 cm. Fonctionne avec une pile alcaline AA – High Power (non comprise). Couleurs : Vert anis et turquoise.

HT4441.T	Bleu	**39,90 € l'unité**
HT4441.V	Vert	