

NUEVOS PRODUCTOS 2026

De la idea al interés
pedagógico, todo
sobre las principales
novedades del año.





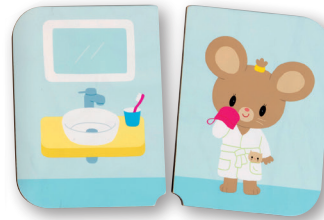
2+

8
PIEZAS



Puzzle capas - Kimi va al colegio

4 plantas de encastrés y 8 piezas (2 piezas por planta) sobre el tema de la vida cotidiana:
El desayuno, la higiene personal, vestirse y salir hacia el colegio.



- 8 piezas y 1 soporte de madera barnizada.
- L/a/gr. del soporte: 20 x 26 x 2,7 cm.

313 309 914 460 1

CON IVA: 29,50 €

Para descubrir p. 39 del catálogo general de 2026

3+

28
PIEZAS

y

35
PIEZAS



Puzzles de madera - Las cuatro estaciones

4 puzzles sobre el tema de las
estaciones: primavera, verano,
otoño e invierno.

- De madera barnizada.
- Modelo desmontable de doble cara:
en color y en blanco y negro.
- L/a/gr. del soporte: 30 x 21 x 1 cm.

313 309 914 334 5

CON IVA: 59,00 €



30 cm



21 cm



Para descubrir p. 162 del catálogo general de 2026



El tiempo de Kimi

Autora: L. Schmitter

Esta atractiva herramienta es fácil de usar y permite sensibilizar sobre el clima, el paso del tiempo, los días y las estaciones. La manipulación de fotografías y la compañía de Kimi, el ratón, contribuyen activamente al descubrimiento, la observación y la expresión de los niños.

El principio

El friso de las estaciones: los niños colocan la ficha magnética según la estación del año. El mismo paisaje se fotografía en cada estación. El tiempo de hoy: los niños observan la climatología, eligen la foto meteorológica más cercana y la deslizan en el marco de la ventana. El atuendo de Kimi: los niños visten al ratón según el tiempo que hace.

Habilidades desarrolladas

- Abordar los conceptos de meteorología y estaciones.
- Adquirir vocabulario relacionado con el tiempo, la ropa y las estaciones.
- Observar el tiempo que hace y presentar el pronóstico meteorológico del día con ayuda de fotos.
- Vestir a una mascota según el tiempo que haga, justificando las decisiones.



1 ficha magnética según la estación del año



El conjunto consta de los siguientes objetos:

- 1 guía didáctica.
- 1 panel magnético con una ventana en relieve para insertar y guardar todas las fotos meteorológicas (56 x 45 cm).
- 8 fotografías meteorológicas en color (16,5 x 15,3 cm).
- 29 fichas magnéticas: 28 fichas de ropa, 9 de ellas apilables, y 1 ficha magnética deslizante.

313 309 914 583 7

CON IVA: 55,00 €





¡Sácame de aquí! Letras



Autora: M. Bolle-Besançon

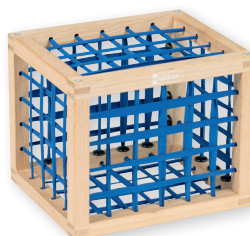
¡Ayuda! ¿Quién podrá liberar los objetos de la jaula de tiras elásticas? Este original juego de manipulación ofrece divertidas actividades de motricidad fina.

El principio

Los niños pasan la(s) mano(s) a través de las bandas elásticas para depositar o agarrar todo tipo de objetos. Pueden explorar diferentes caminos y verbalizar lo que sienten. Objetivo del juego: retirar todas las medias bolas atrapadas en la jaula de tiras elásticas siguiendo una instrucción oral o una ficha. Los niños pueden jugar individualmente y en pequeños grupos según el principio de los desafíos colaborativos.

Las 12 fichas de doble cara ofrecen 24 actividades organizadas en 7 series de dificultad progresiva. Los niños recogen las medias bolas correspondientes a la instrucción y las colocan en el lugar correcto de su ficha. Se utilizar con la caja de exploración sensorial que se venden por separado.

Variantes de juego: la carrera de las letras, los sonidos de las letras, el ataque de la palabra, el Memory, la letra prohibida, etc. Se utiliza con la caja de exploración sensorial vendida por separado.



Habilidades desarrolladas

- Desarrollar la motricidad fina y la coordinación ojo-mano.
- Reconocer las letras del alfabeto, saber su nombre y que el nombre de una letra puede ser distinto del sonido que transcribe.
- Establecer correspondencias entre las tres formas de escribir las letras (mayúscula, imprenta y cursiva).
- Empezar a relacionar la escritura de las letras con el sonido que representan.
- Desarrollar las competencias socioemocionales y funciones ejecutivas.

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 12 fichas de doble cara con 24 actividades (12 x 12 cm).
- 26 semiesferas de madera maciza barnizada con las letras del alfabeto (Ø/H: 3,5 x 1,75 cm).

313 309 914 361 1

CON IVA: 29,00 €

Caja:

- Caja de exploración sensorial.
- Estructura de madera barnizada con tiras elásticas azules formando una rejilla en las 4 caras.
- L/a/Alt: 18 x 14,8 x 14,8 cm; anchura de la tira elástica: 0,8 cm.

313 309 913 081 9

CON IVA: 25,00 €

PRODUCTO

Se puede jugar en 7 idiomas: francés, inglés, español, portugués, neerlandés, alemán e italiano.

NUEVOS PRODUCTOS 2026

Para descubrir p. 57 del catálogo general de 2026



COLORCODE

Autores/autoras: C. y J. Duhautois

Ver el video:



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.

El principio

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...

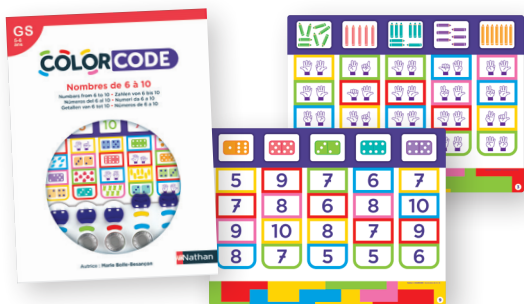
Habilidades desarrolladas

- Desarrollar la motricidad fina.
- Desarrollar la capacidad de observación y el pensamiento lógico.
- En función de la ficha que se utilice, se abordan diversos conceptos: orientación espacial, numeración, forma, tamaño, etc

COLORCODE - Números del 6 al 10

Autora: M. Bolle-Besançon

Identificar, contar y asociar cantidades de 6 a 10. Familiarizarse con distintas representaciones del número: series, dedos de la mano, grupos de puntos de un dado y cifras escritas. Se utilizan con el soporte COLORCODE que se vende por separado.



La carpetilla contiene:

- 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica.
- L/a de la ficha: 19,8 x 26,5 cm.

978 209 506 095 4

CON IVA: 25,90 €

COLORCODE - Orientación Espacial

Este archivo propone una nueva forma de leer y descifrar las instrucciones en vertical. Las 12 fichas de dificultad progresiva permiten desarrollar capacidades de observación, organización espacial y estructuración del espacio a partir de dibujos figurativos o simbólicos: identificar la derecha y la izquierda, distinguir una dirección. Se utilizan con el soporte COLORCODE que se vende por separado.



La carpetilla contiene:

- 12 fichas de cartón y 1 guía didáctica.
- L/a de la ficha: 19,8 x 26,5 cm.

978 209 506 093 0

CON IVA: 25,90 €

COLORCODE - Soporte

- Soporte de plástico (27 x 27,4 cm).

313 309 907 728 2

CON IVA: 22,90 €

COLORCODE - Lote de 4 soportes

313 309 908 603 1

CON IVA: 78,50 €





4+

1 NIÑO



Picocolor

Este juego de manipulación ofrece actividades lúdicas de motricidad fina y descodificación-codificación y de orientación espacial. De este modo, se trabaja la minuciosidad de los gestos, la precisión y la concentración.

El principio

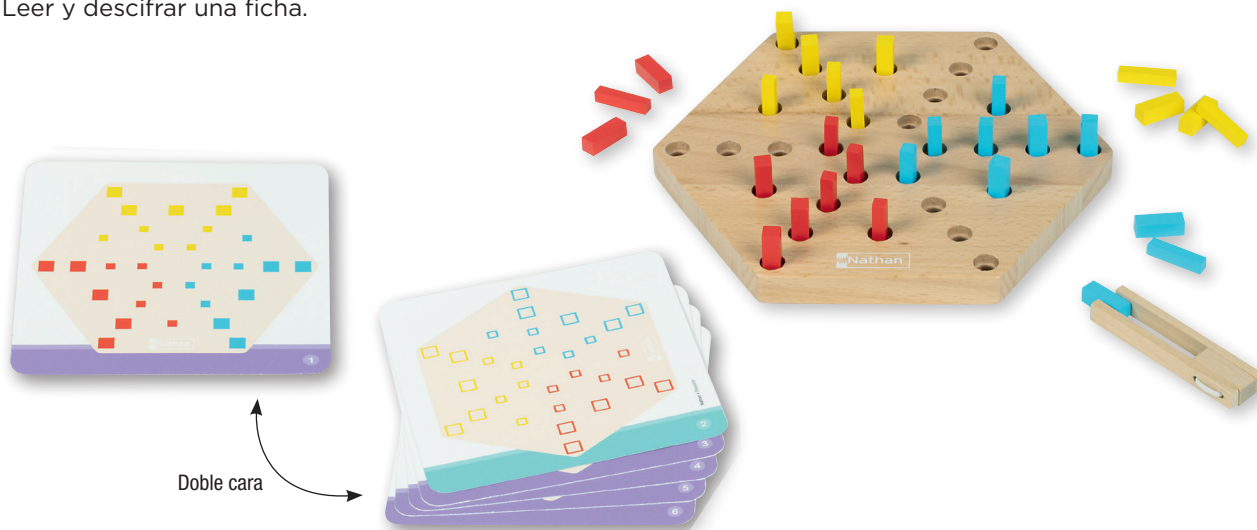
Objetivo del juego: con ayuda de las pinzas, colocar una a una las puntas en la base, reproduciendo una ficha modelo o interpretando una ficha de instrucciones. Las 30 puntas son de 2 tamaños y 3 colores. Encajarlas en la base requiere minuciosidad y concentración. Las manipulaciones con la pinza desarrollan la precisión de los movimientos y la fuerza de los dedos (pinza tridigital), preparando al niño para sujetar el lápiz y escribir.

En las 6 fichas de doble cara se proponen 12 actividades organizadas en 2 niveles de dificultad. En el anverso se ofrece la corrección del reverso.



Habilidades desarrolladas

- Identificar 1 forma, 2 tamaños y 3 colores.
- Practicar la motricidad fina y la coordinación ojo-mano.
- Orientarse en el espacio.
- Leer y descifrar una ficha.



La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 6 fichas de doble cara con 12 actividades (12 x 12 cm).
- 1 base de madera barnizada.
- 1 pinza pequeña de madera.
- 30 puntas de madera barnizada de 2 tamaños y 3 colores (rojo, azul y amarillo).
- L/a/gr. del soporte: 19,1 x 16,7 x 1,5 cm.
- L de la pinza: 7,5 cm; A/a de las puntas: 2 x 0,7 cm/2,5 x 0,55 cm.

313 309 914 547 9

CON IVA: 29,00 €

Para descubrir p. 52 del catálogo general de 2026

Aprender a aprender - Metacognición

Autoras: G. Borst, M. Maximino-Pinheiro y L-A Brunet

Estos juegos están diseñados para desarrollar las estrategias metacognitivas de los niños, esenciales para aprender a aprender. ¡Solo se necesitan unos minutos al día o a la semana!

3+

1-4 NIÑOS



Aprender a aprender - Metacognición - El juego dos animales

El principio

Trazar en la pizarra el camino más corto para alimentar a los animales de una lista determinada siguiendo unas reglas. El juego se desarrolla en al menos dos partes:

- 1- El niño saca cartas con animales y juega de forma autónoma.
- 2- El niño saca (o el profesor elige) una carta de estrategia y vuelve a recorrer el circuito utilizando la estrategia metacognitiva indicada.

Al final de las partidas, el profesor anima al niño a reflexionar sobre las estrategias que ha utilizado para trazar el camino y sobre cómo aplicar esas estrategias en el aprendizaje en clase.

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 2 pizarras de doble cara borrables (29,7 x 21 cm).
- 21 cartas con animales (5,5 x 5,5 cm).
- 33 cartas de estrategia (12 x 8 cm).
- 4 rotuladores borrables de 4 colores.

313 309 914 792 3

CON IVA: 45,00 €



2 pizarras borrables por ambos lados de doble cara



21 cartas de animales



33 cartas de estrategias



4 rotuladores borrables

3+

1-4 NIÑOS



Aprender a aprender - El Dado de la Metacognición

El principio

Al final de una actividad o de una día, algunos niños lanzan el dado por turnos y luego sacan una carta asociada a la cara correspondiente. Las preguntas formuladas por el profesor permiten iniciar una «charla metacognitiva» con el niño y el resto del grupo.

Las caras del dado corresponden a seis componentes de la metacognición: las estrategias de planificación, las estrategias de supervisión y control, las estrategias de evaluación metacognitiva, el conocimiento sobre uno mismo y sobre los demás, los conocimientos sobre el cerebro y la cognición, los conocimientos sobre tareas y estrategias. Cada carta contiene tres preguntas de tres niveles diferentes para adaptarse a la clase, al nivel de los niños y a la época del año.

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 1 dado de madera barnizada con 6 caras diferentes (arista: 6 cm).
- 54 cartas divididas en 6 categorías de 9 cartas (12 x 8 cm).

313 309 914 793 0

CON IVA: 35,00 €



1 dado de madera



54 cartas



Ábaco magnético para montar

Autora: L. Le Corf

Este material lúdico y original ofrece multitud de actividades de manipulación para descubrir los números de manera concreta, comprender cómo se construyen y resolver problemas aritméticos. Diseñado para ser portátil, sobre la mesa o en un tablón magnético, facilita actividades de dificultad muy progresiva, ya sea en grupo, en taller o de forma individual.



El principio

Los 10 mástiles de 10 cuentas de colores:

- se utilizan de uno en uno para trabajar los números del 1 al 10, o en la cantidad deseada;
- se superponen por encastre para formar un ábaco de hasta 100 cuentas;
- se disponen en cuadrado para que 4 niños puedan manipularlos alrededor de una mesa.

Las 50 cartas, distribuidas en 4 series, están dedicadas a las actividades de manipulación: reconocimiento de un número o una cantidad; asociación; comparación; descomposición-composición.

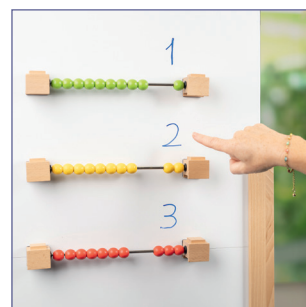
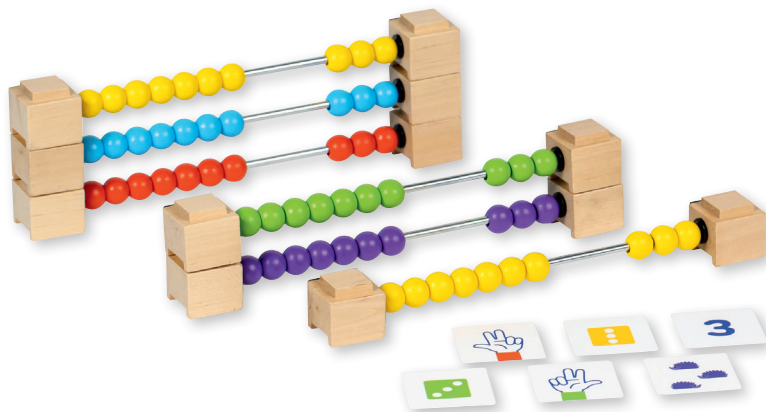


Habilidades desarrolladas

- Construir el número de manera concreta y progresiva (hasta 100).
- Comprender la decena y la unidad a través de la manipulación.
- Desarrollar el sentido de la cantidad y la organización espacial.
- Reforzar la motricidad fina y la coordinación ojo-mano.
- Trabajar de forma autónoma o en pequeños grupos, en un entorno estructurado.



10 mástiles con 10 cuentas de colores
50 cartas de actividades



Los mástiles, equipados con una base magnética, se superponen encajándolos en una mesa o en un tablón magnético

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 10 mástiles magnéticos de 10 cuentas en 5 colores diferentes, es decir, 2 mástiles del mismo color: verde, violeta, azul, rojo, amarillo (L: 27 cm ; H: 3 cm; Ø de la cuenta: 1,8 cm).
- 50 cartas de actividades (5 x 5 cm).

313 309 914 664 3

CON IVA: 55,00 €



Para descubrir p. 72 del catálogo general de 2026



Caja de fotoimágenes - Clase al aire libre

Autora: M. Simonot

Esta caja de fotoimágenes con fotografías facilita el desarrollo del lenguaje y la construcción de un vocabulario preciso sobre la clase al aire libre y temas relacionados. Ayuda a los niños a comprender el mundo de la naturaleza, a desarrollar su autonomía y a expresar sus sentimientos en relación con las situaciones vividas.

El principio

80 fotos de formato grande: objetos, acciones, entornos de vida, paisajes, estaciones, animales e insectos, hábitats, plantas, etc.

La caja de fotoimágenes se puede utilizar antes, durante o después de una salida o una clase al aire libre. Se presta a numerosos juegos y actividades descritos en la instrucción pedagógica. Ejemplos: ¿Quién es?; lo conozco, lo he visto, lo he tocado; el intruso; la imagen oculta; juegos de familias, de imitación, de retratos.



Habilidades desarrolladas

- Describir y nombrar utilizando el vocabulario adecuado.
- Comprender y memorizar el vocabulario esencial de la vida cotidiana.
- Desarrollar el lenguaje de situación y el lenguaje de evocación.
- Desarrollar la memoria visual.



La caja contiene:

- 1 guía didáctica con código de activación para acceder a los recursos digitales.
- 80 fotografías en color (21 x 15 cm).

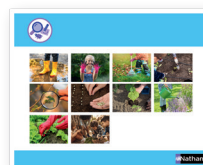
978 209 505 798 5

CON IVA: 47,00 €



PRODUCTO

Contiene un enlace a las imágenes digitalizadas que se pueden proyectar en vídeo. Se pueden anotar, ocultar y comparar.





Taller secuencias fotos con sonidos

Autora: F. Sévin

¿Y si los ruidos cotidianos fueran el punto de partida de una historia para contar? Este taller de escucha activa y expresión oral invita a los niños a reconstruir pequeñas historias a partir de paisajes sonoros de la vida cotidiana.

El principio

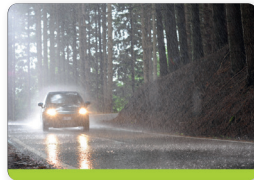
Los niños escuchan una secuencia de ruidos o sonidos. A partir de estas pistas, deben adivinar lo que está pasando, identificar y ordenar las acciones, y luego reformular la historia con sus propias palabras. El juego es animado por el docente y luego se propone de forma autónoma cuando se ha adquirido el procedimiento.

Habilidades desarrolladas

- Afinar la escucha: identificar diferentes ruidos y detectar referencias sonoras.
- Ordenar imágenes según los sonidos que se escuchan.
- Describir, explicar, contar.
- Enriquecer el vocabulario relacionado con las acciones y los sonidos cotidianos.
- Utilizar marcadores temporales adecuados (después, durante, antes, después).



El paseo por el bosque



El comedor de la escuela



La caja contiene:

- 1 guía didáctica que incluye un código de activación para acceder a los recursos digitales.
- 60 imágenes secuenciales con banda magnética posterior (12 x 8,5 cm).

313 309 914 582 0

CON IVA: 37,00 €

PRODUCTO



Contiene un enlace a las imágenes digitalizadas que se pueden proyectar en vídeo. Se pueden anotar, ocultar y comparar.

Para descubrir p. 79 del catálogo general de 2026



Pequeños detectives - Pequeñas tonterías



Autora: M. Simonot

Este taller guiado está diseñado para establecer situaciones lingüísticas motivadoras y promover los intercambios grupales. Como detectives, los niños se ponen en marcha en busca de pistas en las grandes imágenes: Desarrollan sus habilidades de observación, razonamiento e inferencia, mientras se divierten con las imágenes poco convencionales!

El principio

Se ofrecen 2 imágenes grandes en 3 versiones para cada periodo del año. Las tonterías son cada vez más numerosas y difíciles de justificar con el fin de desarrollar el espíritu crítico y hacer reflexionar sobre las normas de convivencia. Las escenas son espacios conocidos por los niños: el aula, la biblioteca, los baños de la escuela, el cine, la calle, la sala de espera del médico... Las situaciones y comportamientos ilustrados permiten trabajar las competencias socioemocionales adaptándolas a la madurez de los alumnos: identificar sus emociones, reconocer las necesidades del otro, resolver un conflicto, tomar decisiones, cooperar, etc.

Habilidades desarrolladas

- Expresarse en un lenguaje sintácticamente correcto y preciso.
- Usar el vocabulario y las estructuras gramaticales apropiados.
- Construir oraciones afirmativas y negativas.
- Utilizar conectores de causa y consecuencia.
- Desarrollar la observación y la discriminación visual fina.



10 imágenes grandes en 3 versiones:



1 versión de decorado: los niños describen la imagen, nombran el lugar y lo comparan con su vida cotidiana.

1 versión ilustrada: los niños deben identificar las situaciones que no se ajustan a la convivencia y justificar su elección.



1 versión corregida: los niños proponen comportamientos adecuados y luego comprueban sus hipótesis comparándolas con los ejemplos de la imagen.



Una mascota se esconde en las escenas para crear un vínculo con los niños.

PRODUCTO

La versión digital de las 10 imágenes grandes para proyectar con una progresión que permite la diferenciación.

El conjunto consta de los siguientes objetos:

- 1 guía didáctica.
- 1 atril grande con espiral de 15 páginas impresas a doble cara (48 x 32 cm).

978 209 505 772 5 CON IVA: 42,00 €

48 cm



4+

1-6 NIÑOS



Taller de cubos para ordenar

Autores: V. Surdyk y Y. Delannay

Este taller para autocorrección propone diversas actividades para aprender a identificar, expresar, comparar y manipular posiciones en secuencias organizadas de cubos. Permite asimilar la función ordinal de los números y desarrollar habilidades de numeración, estructuración del espacio y razonamiento lógico, al tiempo que estimula el placer de investigar.

El principio

Los niños responden a las instrucciones de su ficha siguiendo tres tipos de actividades:

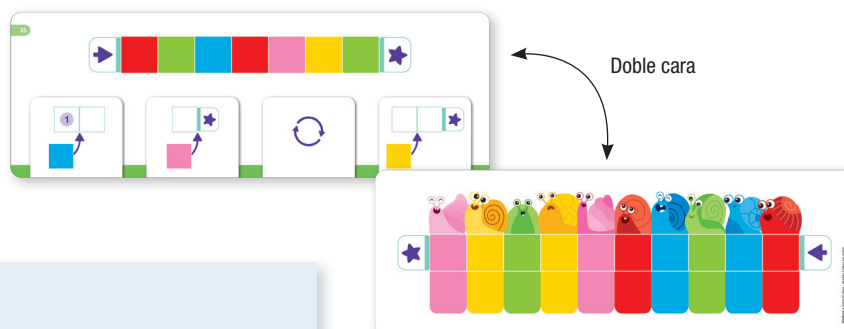
- construyen una secuencia ordenada de cubos (codificación),
- retiran progresivamente los cubos en un orden determinado (resta),
- añaden progresivamente los cubos en un orden determinado (suma).

Las actividades se basan en la observación, la manipulación de SmartCubes, la verbalización de los procedimientos y la memorización. Enriquecen el vocabulario relacionado con las posiciones (primero, segundo, último, penúltimo...).



Habilidades desarrolladas

- Comprender el concepto de valor posicional.
- Identificar el valor posicional de un objeto o un elemento en una secuencia ordenada:
 - mediante percepción visual;
 - mediante un procedimiento de recuento.
- Determinar un valor posicional en una secuencia ordenada en la que se ha cambiado el punto de partida o el sentido del circuito.



Doble cara

Fichas para autocorrección.

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 42 fichas de actividades de doble cara (26 x 9 cm).
- 80 SmartCubes de plástico de 5 colores (2 x 2 x 2,2 cm).
- 16 banderas de plástico serigrafadas (2 cm).

313 309 914 556 1

Con IVA: 55,00 €

Para descubrir p. 115 del catálogo general de 2026

4+

1-6 NIÑOS



Taller de recta numérica graduada

Autora: B. David-Cruz

Este taller de autocorrección está diseñado para construir la línea numérica del 0 al 10 de forma progresiva. Ayuda a los niños a comprender y visualizar la distribución regular de los números en la fila numérica.

El principio

El niño dispone de un tablero con un arbusto y 9 fichas-búho numeradas del 1 al 9. Coloca la ficha de actividad en el lugar previsto de su tablero y luego responde a la instrucción colocando la ficha-búho correspondiente en el arbusto, en la marca correspondiente de la línea numérica. Se puede autocorregir dando la vuelta a la ficha.



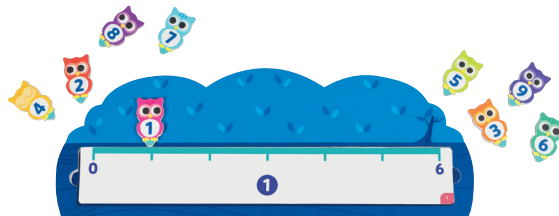
Instrucción 1: buscar la marca de un número en la línea numérica

Habilidades desarrolladas

- Asociar un número a una posición.
- Construir la línea numérica hasta el 10.
- Colocar un número determinado en la línea numérica.



Instrucción 2: buscar a qué número corresponde la marca indicada en la línea numérica



Fichas para autocorrección.

La caja contiene:

- 1 guía didáctica.
- 24 fichas de actividades de doble cara (29,7 x 4,5 cm).
- 6 bandejas-arbusto magnéticas (33,4 x 12,2 cm).
- 60 fichas-búho magnéticas (3,9 x 2,1 cm): 54 fichas-búho de 10 colores numeradas del 1 al 9 y 6 fichas-búho blancas con numeración para completar.
- 6 fichas a doble cara con la línea numérica graduada (29,7 x 4,5 cm) para crear sus propias actividades.

313 309 914 557 8

CON IVA: 45,00 €



OASIS

Ejemplo de disposición:
Mueble de exploración
+ 3 jardineras de altura 1
+ 1 plataforma de altura 1
+ 1 plataforma de altura 2

Mueble de exploración

Mueble con una amplia superficie de actividades con capacidad para hasta 8 niños. El estante inferior ofrece acceso directo al material, mientras que un gran espacio de almacenamiento cerrado, accesible por ambos lados, sirve para guardar todo de forma segura. Cierre seguro de las 2 puertas mediante pestillo (candado no incluido). Se puede combinar fácilmente con los módulos Oasis que se venden por separado.

- Madera maciza autoclave resistente a la humedad. Se patina con el tiempo.
- L/a/A: 910 x 910 x 56 cm.
- 4 patas de altura regulable.
- Debe montarse. Incluye libro de instrucciones para el montaje.

313 309 914 561 5

CON IVA: 590,00 €

Conector - Lote de 2

Para conectar entre sí las tarimas, jardineras o muebles de exploración de la gama Oasis. Tornillos incluidos.

313 309 915 272 9

CON IVA: 19,00 €



1 pestillo en cada puerta

Pizarra para exterior

Fomenta la autonomía al mantener el material al alcance de la mano.

- Contrachapado barnizado y tela con estuche de almacenamiento incluido.
- L/a/gr. mesita: 34 x 24 x 1 cm; estuche: 20 x 10 x 3 cm.

313 309 914 563 9

CON IVA: 35,00 €



NUEVOS PRODUCTOS 2026

Para descubrir pp. 198-199 del catálogo general de 2026



Circuito sensorial

6 módulos hexagonales de madera y su carrito para crear múltiples circuitos sensoriales, tanto en línea como en círculo. Los módulos se pueden guardar y transportar fácilmente en el carrito con ruedas. Máximo de 6 módulos por carrito. Cada módulo hexagonal cuenta con una bolsa no tejida para conservar o cambiar fácilmente los diferentes materiales.

6 Unidades + Carrito:

- Madera maciza autoclave resistente a la humedad.
- L/a/A de un módulo: 41 x 37 x 11 cm.
- L/a/A del carrito con ruedas: 42 x 38 x 11 cm; longitud de la cuerda: 112 cm.
- Ya montadas.
- 6 bolsas no tejidas con cordón ajustable (37 x 33 x 12 cm). Contenido: 6 litros por bolsa.

313 309 914 890 6

CON IVA: 495,00 €



Bolsas no tejidas - Lote de 6

Bolsas no tejidas con cordón ajustable. Facilita el cambio de los materiales dentro de los módulos hexagonales.

- L/a/A: 37 x 33 x 12 cm.
- 6 bolsas no tejidas con cordón ajustable (37 x 33 x 12 cm). Contenido: 6 litros por bolsa.

313 309 914 889 0

CON IVA: 39,00 €

Circuito Sensorial - 1 Unidad

Cada módulo hexagonal cuenta con una bolsa no tejida para conservar o cambiar fácilmente los diferentes materiales.

- Madera maciza autoclave resistente a la humedad.
- L/a/A de un módulo: 41 x 37 x 11 cm.
- Ya montado.
- 1 bolsa no tejida con cordón de cierre (37 x 33 x 12 cm). Contenido: 6 litros por bolsa.

313 309 914 615 5

CON IVA: 75,00 €



Fichas de madera



Estas fichas de madera maciza permiten volver a poner en práctica lo aprendido fuera del aula. Guardar en un lugar seco después de su uso.



Números

- 32 fichas con números (Ø/gr.: 7 x 1.5 cm).

313 309 914 797 8 CON IVA: 40,00 €



Letras mayúsculas

- 26 fichas con letras mayúsculas (Ø/gr.: 7 x 1.5 cm).

313 309 914 795 4 CON IVA: 35,00 €



Letras de imprenta

- 26 fichas con letras de imprenta (Ø/gr.: 7 x 1.5 cm).

313 309 914 796 1 CON IVA: 35,00 €



Flexi'class

Estos tableros móviles de doble cara ofrecen una gran superficie para escribir en una gran variedad de soportes. Prácticas gracias a sus ruedas y sus compartimentos integrados, facilitan una distribución flexible y funcional del aula.

Tablón pizarra móvil magnética



Soporte móvil con panel magnético de madera por ambas caras. Para utilizar con rotuladores borrables o imanes vendidos por separado.

Anverso



Reverso



- Soporte de madera maciza barnizada.
- L/a/A: 100 x 45 x 121 cm.
- 4 ruedas autobloqueables.
- Debe montarse. Viene con instrucciones de montaje.

313 309 914 562 2

CON IVA: 350,00 €



Tablón pizarra móvil negra de doble cara

Soporte móvil con panel negro por ambas caras. Para usar con tizas (vendidas por separado).

Anverso



Reverso



- Soporte de madera maciza barnizada.
- L/a/A: 100 x 45 x 121 cm.
- 4 ruedas autobloqueables.
- Debe montarse. Viene con instrucciones de montaje.

313 309 914 892 0

CON IVA: 310,00 €



Para descubrir p. 211 del catálogo general de 2026

Tablón pizarra móvil transparente

Soporte móvil con panel de plexiglás transparente. Para usar con rotuladores borrables o pintura (se venden por separado).

Anverso



Reverso



- Soporte de madera maciza barnizada.
- L/a/A: 100 x 45 x 120 cm.
- 4 ruedas autobloqueables.
- Debe montarse. Viene con instrucciones de montaje.

313 309 914 893 7

CON IVA: 380,00 €



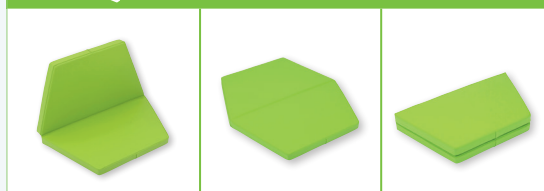
Para descubrir p. 207 del catálogo general de 2026



Asiento hexagonal plegable de espuma

Este asiento modular ofrece a los niños un espacio flexible y cómodo, favoreciendo su autonomía y bienestar. También se puede colocar desplegada sobre 2 módulos flexibles de 24 o 41 cm de altura (se venden por separado).

💡 1 ASIENTO: ¡3 POSICIONES!



- De espuma con una densidad de 25 kg/m³, revestimiento de tela impermeable.
- L/a/A desplegado: 70 x 72 x 5 cm.
- L/a/A plegado: 70 x 36 x 10 cm.

313 309 914 891 3

CON IVA: 80,00 €

Para descubrir p. 97 del catálogo general de 2026



Pizarra magnética con mango - Lote de 2

Pizarras con mango para las actividades de clase: escribir o poner elementos magnéticos. Para utilizar con rotuladores borrables o imanes vendidos por separado.



- L/a de la pizarra: 20,8 x 14,5 cm.
- A/a del mango: 11 x 5,5 cm.

313 309 914 579 0

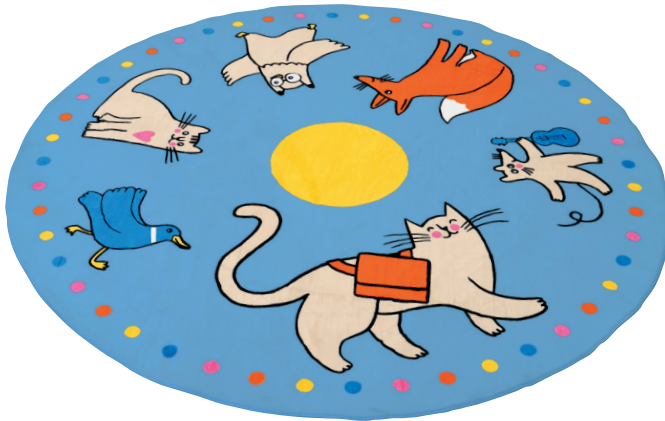
CON IVA: 19,00 €



Zamizen

Autores: M. Singer, I. Singer and A. Singer
Ilustrador : A. Singer

- El rincón Zamizen crea en el aula un ambiente agradable, alegre y acogedor.
- Facilita la vida cotidiana, al ofrecer a los niños recursos que satisfacen sus necesidades emocionales: calmarse, centrarse, expresar sus emociones, recargar energías en soledad o compartir momentos con los demás.

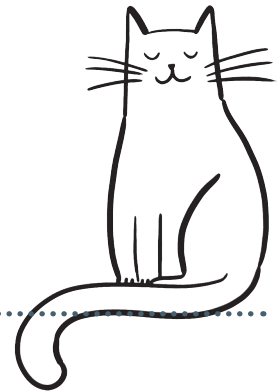


Alfombra grande - La ronda de los amigos

El cálido mundo de Zamizen se cuelga en el aula con esta alfombra grande muy suave. Estructura el espacio y crea un punto de referencia tranquilizador para los niños. Ideal para reuniones, momentos de tranquilidad, lecturas o actividades dirigidas.

- 100 % poliéster con base antideslizante.
- Lavable a máquina a 30 °C.
- Ø: 180 cm; grosor: 8 mm.

313 309 914 802 9 **CON IVA: 155,00 €**



Almohada de cuello con peso Voltaire

Con Voltaire cómodamente instalado sobre sus hombros, el niño se siente suavemente envuelto, como en un abrazo. Esta respuesta sensorial les ayuda a recuperar la calma y a centrar su atención en el aprendizaje. Un medio valioso para apoyar al niño cuando lo necesite.



- 100 % poliéster con tacto aterciopelado, relleno de gata de poliéster y parte independiente con bolitas lastradas.
- Lavar a máquina a 30 °C (retirar la parte lastrada antes del lavado).
- L/a/A: 29 x 34 x 13 cm (con la cabeza).
- Peso: 1,100 kg

313 309 914 799 2

CON IVA: 35,00 €



Para descubrir p. 217 del catálogo general de 2026



Discos de emociones - Lote de 7

Ideales para fomentar la expresión y la autorregulación de las emociones, estos discos ilustrados son suaves y cómodas gracias a su espuma con memoria de forma. Se pueden utilizar solas o con la alfombra, para delimitar fácilmente zonas de actividades individuales o colectivas.

- Funda 100 % poliéster con tacto aterciopelado.
- Las fundas se pueden quitar para lavarlas en la lavadora a 30 °C.
- Espuma de poliuretano.
- Ø: 40 cm; gr.: 4 cm.

313 309 914 800 5

CON IVA: 145,00 €



Puf Voltaire

Colocado en el suelo o apoyado contra una pared, el gran puf Voltaire es un auténtico refugio donde el niño se siente cómodo, arropado y seguro. Su material impermeable hace que sea fácil de limpiar, lo que resulta práctico para el uso diario.

- Funda 100 % poliéster con relleno de bolitas de poliestireno.
- Desenfundable, limpiar con agua tibia y jabón neutro.
- L/a/A: 100 x 145 x 15 cm.

313 309 914 801 2

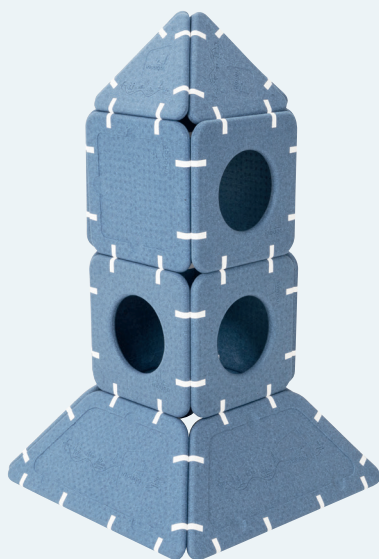
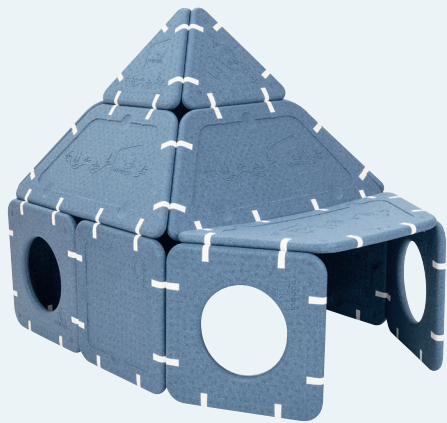
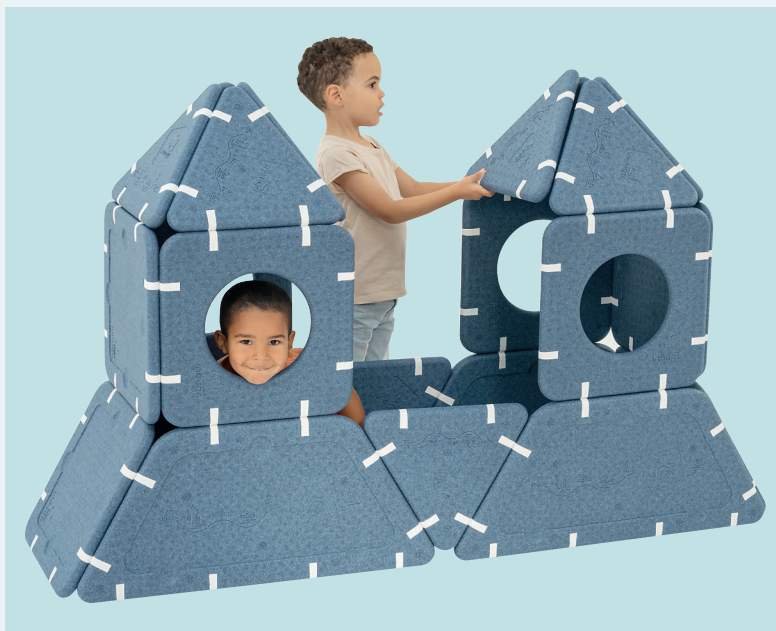
CON IVA: 185,00 €



Inöuqa - Juego de construcción maxi - 30 piezas

Un juego de construcción gigante y magnético, diseñado para estimular la imaginación, la motricidad y la autonomía de los niños.

Las piezas ultraligeras y seguras se ensamblan entre sí de forma infinita, como por arte de magia. Sencillo e intuitivo, es un auténtico juego de construcción apto para todas las edades. Según los deseos y las inspiraciones, Inöuqa tomará la forma de una cabaña, un cohete, un barco, un castillo, un avión... y acogerá a los jóvenes inventores para vivir extraordinarias aventuras imaginarias... ¡Por fin un juego tan gigantesco y mágico como su creatividad!



>> Para descubrir p. 26 del catálogo general de 2026.

El conjunto consta de los siguientes objetos:

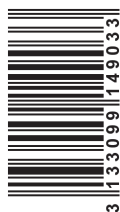
- 30 piezas de polipropileno con imanes de neodimio:
 - 6 piezas cuadradas (L/a/A: 40 x 40 x 2,5 cm).
 - 6 ventanillas (L/a/A: 40 x 40 x 2,5 cm).
 - 6 piezas trapezoidales (L/a/A: 74 x 34 x 2,5 cm).
 - 12 piezas triangulares (L/a/A: 36 x 32 x 2,5 cm).
- 1 guía didáctica.
- 1 bolsa de almacenamiento de algodón (L/a/A: 82 x 43 x 42 cm).

313 309 914 794 7

CON IVA: 599,00 €



Su distribuidor :



3 133099 149033

OFICINA CENTRAL Nathan - Material Educativo

92, Avenue de France
CS 91464
75702 PARIS CEDEX 13 - Francia
Phone: + 33 1 72 36 48 41

E-mail: export@nathan.fr
www.nathan.fr/materieleducativo

